

Peningkatan Kompetensi Guru SMA di Cilegon Banten melalui Media Pembelajaran Daring

Reni Oktaviani¹, Nur Sekhudin², Selly Oktarini³

Keywords :

Kompetensi Guru;
Media Pembelajaran;
Pembelajaran Daring.

Correspondensi Author

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia, Universitas Negeri
Jakarta
Jalan Rawamangun Muka
Email: renioktaviani@unj.ac.id

History Article

Received: 21-09-2021;
Reviewed: 27-10-2021;
Revised: 13-11-2021;
Accepted: 22-11-2021;
Published: 23-11-2021.

Abstrak. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui media pembelajaran daring. Media pembelajaran ini akan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring selama pandemi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini yaitu metode demonstrasi. Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan cara peragaan dan penjelasan tata cara mengerjakan sesuatu melalui contoh maupun percobaan yang didemonstrasikan. Media pembelajaran daring yang dipraktikkan dalam kegiatan ini yaitu Google Classroom, Zoom Cloud Meetings, Kahoot, dan Quizizz. Hasil dari kegiatan ini bahwa guru-guru dapat membuat dan memanfaatkan media pembelajaran daring sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.

Abstract. This community service aims to improve teacher competence through online learning media. This learning media will help teachers in carrying out online learning during the pandemic. The method applied in this activity is the demonstration method. This method is a method that is carried out by demonstrating and explaining the procedures for doing something through demonstrated examples or experiments. The online learning media practiced in this activity are Google Classroom, Zoom Cloud Meetings, Kahoot, and Quizizz. The result of this activity is that teachers can create and utilize online learning media to facilitate the learning process.

PENDAHULUAN

Semua warganegara Indonesia wajib mendapatkan pendidikan yang layak. Hal ini mendukung program Kampus Merdeka terutama dalam pengajaran di daerah 3T. Tidak hanya daerah 3T, di daerah sekitar pun ada beberapa sekolah yang belum memiliki fasilitas memadai dalam pelajaran. Selama pandemi, pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka harus digantikan dengan tatap maya. Hal ini menjadi kendala bagi sekolah swasta dengan dana yang terbatas. Tidak hanya dari siswanya saja yang kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring tetapi para guru juga mengalaminya.

Pada masa pandemi saat ini pembelajaran daring dilakukan dari kediaman masing masing. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa adanya interaksi fisik antara pendidik dan peserta didik dengan menggunakan platform digital berbasis internet (Putra & Irwansyah, 2020). Teknologi informasi dan komunikasi berupa internet memudahkan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran daring.

Tujuan pembelajaran daring ini untuk melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dengan menggunakan perangkat keras seperti laptop, komputer, maupun gawai, dan

perangkat lunak seperti internet, yang dapat dilakukan guru dan siswa agar memenuhi standar pendidikan yang telah ditentukan. (Pakpahan & Fitriani, 2020). Pembelajaran daring ini dilakukan untuk mencegah semakin banyaknya orang yang terjangkit Covid-19.

Pembelajaran daring secara keseluruhan ini menjadi hal baru dalam dunia pendidikan. Dalam aplikasinya, diperlukan kerja sama antara guru, siswa, maupun orang tua di rumah agar pembelajaran ini berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada pembelajaran daring ada kemungkinan bahwa tidak semua siswa akan mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Faktor lingkungan belajar dan karakteristik siswa itu sendiri menjadi penyebabnya (Nakayama et al., 2007). Faktor ini juga menjadi penentu, pembelajaran tersebut akan berhasil atau tidak.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring, guru maupun siswa terkadang mengalami kendala baik itu dari perangkat pembelajaran (laptop, komputer, gawai) yang rusak, jaringan internet yang kurang stabil, aplikasi pembelajaran yang tidak dapat diakses, dan lain-lain. Selain itu, siswa merasa agak tertekan dengan Pekerjaan Rumah (PR) yang harus dikumpulkan tepat waktu. Siswa tidak dapat bertanya langsung seperti tatap muka kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami. Guru menjelaskan persoalan yang dihadapinya dan tidak semua siswa dapat memahami penjelasan yang dipaparkan melalui daring. Pembelajaran daring harus dipersiapkan secara matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rahmawati et al., 2021).

Guru juga mempunyai kendala dalam proses pembelajaran daring, salah satunya penggunaan media. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik (Fatria, 2018). Variasi dalam penerapan media pembelajaran diperlukan agar siswa tidak bosan dan pembelajaran berjalan dengan baik.

Pada tingkat makro maupun mikro, media pembelajaran memiliki dampak yang sangat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan pendidikan. Dampak tersebut antara lain: 1) mengubah pengambilan keputusan, 2) menciptakan pola pembelajaran baru, dan 3) memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan (Miftah, 2014). Dampak tersebut sangat berpengaruh pada masa pandemi ini.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak berpusat kepada guru. Selama pandemi ini guru harus kreatif dalam mengajar, sebab pembelajaran secara daring lebih sulit untuk mengukur penguasaan materi yang telah diserap oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa agar semangat belajar.

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di daerah, khususnya Cilegon, Banten, terdapat beberapa sekolah swasta yang dikelola oleh yayasan. Salah satunya, MA Al-Khairiyah Pabuaran. MA Al-Khairiyah Pabuaran yang terletak di kota Cilegon kelurahan Rawa Arum kecamatan Grogol provinsi Banten merupakan sekolah swasta untuk kalangan menengah ke bawah. Sekolah tersebut sangat sederhana dan cukup banyak siswa yang sekolah di tempat tersebut. Siswa yang kurang mampu tidak diwajibkan membayar iuran sekolah. Selain itu, sekolah ini juga menggratiskan biaya bagi siswa yang berstatus yatim/piatu/yatim piatu. Sekolah ini mengandalkan donatur untuk biaya operasionalnya. Selama pandemi, sekolah ini mengalami kendala saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran harus sepenuhnya dilakukan secara daring untuk mencegah penularan Covid-19. Pembelajaran daring ini merupakan suatu tantangan bagi guru maupun siswa. Berdasarkan wawancara guru dan survei yang dilakukan, hampir sebagian siswa tidak memiliki komputer maupun laptop di rumah. Laptop atau komputer menjadi barang mewah bagi hampir sebagian besar siswa yang bersekolah di sana. Gawai yang dimiliki oleh hampir semua siswa juga berkualitas standar. Dengan demikian, guru hanya dapat mengajar dengan satu media pembelajaran saja.

Media pembelajaran yang digunakan selama pandemi hanya whatsapp grup. Hal ini dilakukan sebab guru dan siswa hanya menguasai aplikasi ini. Selain itu, guru juga kurang menguasai teknologi informasi dan komunikasi sehingga belum pernah menggunakan google classroom, zoom cloud meeting, kahoot, maupun quizzz. Ini membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Untuk sekolah yang fasilitasnya memadai media pembelajaran ini sudah biasa digunakan selama

pembelajaran daring. Berbeda dengan sekolah yang memiliki sarana dan prasana yang kurang.

Media pembelajaran ini menjadi sesuatu yang baru. Keterbatasan sarana dan prasana yang dimiliki oleh sekolah, terutama dalam bidang pengajaran membuat guru harus inovatif dalam menerapkan strategi belajar mengajar. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran juga menjadi kendala dalam pembelajaran daring. Dalam penerapan proses pembelajaran, sebagian besar guru kurang mampu merancang media pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran terhambat.

Berbagai media pelajaran dapat diakses dengan mudah melalui internet tetapi tetap saja guru belum dapat memaksimalkannya dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dari yang sederhana sampai yang paling modern. Guru yang kurang memahami pemanfaatan media pembelajaran akan kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru mau tidak mau harus berkreasi dalam proses pembelajaran, sehingga kualitas siswa tidak menurun. Melalui pendidikan, lahir manusia yang dapat menumbuhkan sikap serta tingkah laku yang kreatif dan inovatif sehingga menjadi sumber daya yang berkualitas (Neolaka, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Dalam hal ini, peneliti ingin memberikan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru SMA di Cilegon Banten melalui media pembelajaran daring yang akan dilaksanakan secara tatap muka. Guru akan diajarkan 8 berbagai media pembelajaran daring yang akan diterapkan di sekolah, sehingga siswa tidak bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu metode demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan melakukan unjuk rasa melalui peragaan barang yang dapat menjadi karakter utama dalam pembelajaran (Wiranty, 2017). Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan cara peragaan dan penjelasan tata cara mengerjakan sesuatu

melalui contoh maupun percobaan yang didemonstrasikan. Demonstrasi yang ditampilkan secara langsung akan efektif dalam pengabdian kepada masyarakat ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui tahapan berikut.

- 1) Menyiapkan tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat;
- 2) Mempersiapkan jadwal, peralatan, dan bahan-bahan pendukung program pengabdian kepada masyarakat;
- 3) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di sekolah tersebut melalui langkah-langkah kegiatan, sebagai berikut.
 - a. Menyampaikan tujuan pengabdian kepada masyarakat pada sekolah MA Al-Khairiyah Pabuaran.
 - b. Sosialisasi tatap muka sebelum kegiatan diselenggarakan untuk para guru MA Al-Khairiyah Pabuaran.
 - c. Melaksanakan kegiatan peningkatan kompetensi guru di MA Al-Khairiyah Pabuaran di Cilegon Banten melalui media pembelajaran daring secara tatap muka.
 - d. Memberikan sertifikat kesertaan kepada peserta.
- 4) Menyusun laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat;
- 5) Mempresentasikan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Fakultas Bahasa dan Seni;
- 6) Merevisi laporan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berdasarkan saran dan masukan dari reviewer dan Wakil Dekan I FBS;
- 7) Menyerahkan hasil revisi laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ke Fakultas Bahasa dan Seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Kompetensi Guru SMA di Cilegon Banten melalui Media Pembelajaran Daring bertujuan untuk membantu guru dalam menerapkan penggunaan aplikasi yang ada saat ini sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran secara tatap maya. Peningkatan Kompetensi Guru SMA di Cilegon Banten melalui Media Pembelajaran Daring dilakukan dalam bentuk pelatihan pada saat pandemi ini dan dilakukan secara luring dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Kegiatan ini diawali komunikasi dengan bagian kurikulum

sekolah ini melalui WhatsApp sebelum kegiatan dilaksanakan. Pada Sabtu, 10 Juli 2021, Peningkatan Kompetensi Guru SMA di Cilegon Banten melalui Media Pembelajaran Daring diselenggarakan di MA Al-Khairiyah Pabuaran.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru SMA di Cilegon Banten melalui Media Pembelajaran Daring

Peningkatan Kompetensi Guru SMA di Cilegon Banten melalui Media Pembelajaran Daring dilakukan dengan mempraktikkan secara bertahap meliputi:

Pengembangan kompetensi guru SMA melalui media pembelajaran, sebagai berikut.

1. Google Classroom

Google classroom merupakan media pembelajaran daring yang dipaparkan pertama kali. Narasumber bertanya kepada semua guru, apakah semuanya memiliki akun gmail? Setelah semuanya punya, pemaparan mengenai Google Classroom dan langsung mencoba membuat kelas. Kegiatan ini dipraktikkan secara langsung kepada semua guru yang hadir dalam kegiatan ini.

Setelah membuat kelas yang dilengkapi dengan mata pelajaran, kelas, nama guru, dan waktunya, semua guru mencoba fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran ini. Fitur yang dapat digunakan pada Google Classroom seperti *stream* yang dapat dimanfaatkan untuk menginformasi kepada siswa mengenai materi, presensi, dan tanya jawab melalui kolom komentar. *Classwork* untuk memberikan tugas kepada siswa. Guru dapat memberikan batas waktu pengumpulan tugasnya sehingga mengetahui mana siswa yang mengumpulkan tepat waktu dan siswa yang terlambat mengumpulkan tugas. Tugas tersebut dapat diunggah oleh siswa dan hasilnya dapat dilihat

langsung oleh siswa. *People* berfungsi untuk mengetahui siapa saja yang sudah bergabung pada kelas tersebut. *Grade* untuk mengetahui nilai keseluruhan dari awal hingga akhir tugas yang dikerjakan siswa. Akumulasi *grade* ini dapat dimanfaatkan untuk nilai akhir yang akan dicantumkan di raport siswa yang dibagikan setiap semester.

Implementasi Google Classroom bermanfaat untuk mengetahui pengaruh penerapan Google Classroom dalam pembelajaran daring yang dilaksanakan. Adapun, guru dapat mengetahui respons dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan google classroom. Guru dan siswa tidak dapat bertatap muka secara langsung melalui Google Classroom.

Cara membuat Google Classroom melalui pelatihan, sebagai berikut.

- Ketik google classroom pada *google chrome* atau *mozilla firefox*. Lalu pilih tanda (+) yang berada di kanan atas lalu *join* atau *create class*.
- Untuk membuat google classroom pilih *create class*. Untuk mengecek kode kelas atau kelas yang akan dibuat, pilih *class code* di kanan atas dan di bawah judul, selanjutnya *display*.
- Untuk menulis kata pengantar dalam pembelajaran pilih *share something with your class*. Kemudian masukan materi pada *attachment* di kiri bawah.
- Pilih tanda titik tiga pada bagian kanan di sebelah nama untuk disunting.
- Untuk memberikan tugas pilih *classwork*, lalu *create*. Selanjutnya, *assignment* dengan mengisi *title*, *instruction*, unggah fail, dan tentukan tanggal terakhir pengumpulan. Terakhir pilih *assign*.
- Jika google classroom telah dibuat, kode kelas dapat dibagikan kepada siswa sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran daring ini.



Gambar 2. Praktik membuat Google Classroom dan mengaplikasikannya.

2. Zoom Cloud Meetings

Media pembelajaran yang kedua yang dipraktikkan melalui Zoom cloud meetings merupakan media pembelajaran daring yang dilakukan dengan tatap maya melalui video. Dalam kegiatan ini, narasumber dan guru dapat bertatap muka secara. Guru dilatih untuk membuat Zoom Cloud Meetings secara individual. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dengan menggunakan akun gmail untuk membuat pertemuan secara tatap maya. Setelah dibuat, guru dapat membagikan tautan Zoom Cloud Meetings kepada siswa nantinya. Fitur *share* ini dapat dimanfaatkan untuk membagikan materi yang akan diajarkan dan ditunjukkan kepada siswa materi yang akan dipaparkan.

Media pembelajaran ini tidak dapat menyimpan tugas dan tidak dapat menilai tugas semua siswa pada waktu bersamaan. Zoom Cloud Meetings gratis memiliki durasi empat puluh menit, sedangkan jika berbayar dapat digunakan tanpa batas waktu. Media pembelajaran ini juga dapat merekam saat pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah kegiatan dalam membuat Zoom Cloud Meetings yang dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat, sebagai berikut.

- Pilih *meeting* ID lalu ganti nama kita dan geser ke kanan untuk melihat siapa saja yang sudah bergabung. Apabila ingin berkontribusi pada materi yang akan ditampilkan pilih *slide* gunakan pena bawahnya. Pilih *start meeting* lalu *sign in*. Pilih *google* dan *create account*.
- Aplikasi ini dapat dimanfaatkan melalui gawai. Buka aplikasi pilih *contacts* lalu klik tanda (+) di kanan atas. Selanjutnya, pilih *create a private channel/create a public channel*.
- Zoom.US untuk dimanfaatkan pada laptop maupun komputer. Pilih *host a meeting* pada kanan atas. Lalu *with video on* dan di bawah pilih *sign in google classroom in google/face book*. Kemudian *host a meeting* pilih *video on*. Selanjutnya, *download* pilih *run* dan *join with computer audio*. Untuk merekam dapat dilakukan dengan cara *record*. Jika ingin menampilkan fail pilih *share* lalu *screen*. Untuk menutup pilih *stop share* lalu *end meeting* dan *end meeting for all*.

- Jika guru sebagai *host*, fitur *mute* dapat dikendalikan agar tidak ada suara-suara yang diinginkan yang mengganggu pembelajaran.



Gambar 3. Praktik membuat Zoom Cloud Meetings dan mengaplikasikannya.

3. Kahoot

Media pembelajaran ketiga yang dipergunakan yaitu Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi berbentuk kuis yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Saat mempraktikkan penggunaan aplikasi ini kita masih memanfaatkan akun gmail dan kita mengaksesnya secara gratis. Dalam penerapannya, aplikasi yang dimanfaatkan melalui <https://kahoot.com/> untuk membuat kuis, sedangkan <https://kahoot.it/> untuk kuis yang akan dimainkan. Aplikasi ini menjadi daya tarik bagi peserta kegiatan ini dalam menjawab pertanyaan karena dilengkapi nama-nama peserta lain dengan pemerolehan nilai dan di bagian akhir peringkat 1-3 untuk peserta yang menjawab pertanyaan dengan benar.

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, langkah-langkah membuat Kahoot yang dilaksanakan sebagai berikut.

- Ketik *kahoot.com* pada *google chrome* atau *mozilla firefox* lalu daftar akun.
- Cara membuatnya, pilih *login* dan *create*. Pilih *create a new kahoot*. Selainnya, buat pertanyaan, waktu, poin, isi jawaban pilihan ganda, dan pilih jawaban.
- Pilih *add question* lalu *quiz* untuk menambahkan pertanyaan. Jika sudah, pilih *done* di kanan atas dan beri nama kuisnya.
- Cara memainkannya, *login* lalu pilih *quiz* dan *play*. Berikan kode akses agar dapat berpartisipasi. Jumlah yang berpartisipasi akan terlihat, setelah itu pilih *start*.
- Kahoot* akan menampilkan pertanyaan di layar. Pilih jawaban yang benar. Pemilihan jawaban yang tepat dan cepat diperlukan dalam memanfaatkan media pembelajaran

daring ini. Nilai terbesar akan ditampilkan setelah semua pertanyaan terjawab.



Gambar 4. Praktik membuat Kahoot dan mengaplikasikannya.

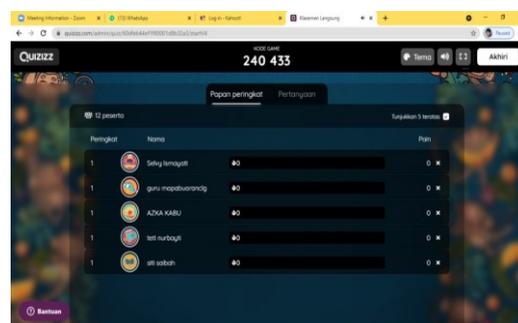
4. Quizizz

Media pembelajaran terakhir yang dipraktikkan yaitu Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berupa gim edukasi yang dilakukan oleh banyak pemain. Gim edukasi dapat berisi tentang seputar pengetahuan yang dibuat untuk meningkatkan kemampuan seseorang di dunia pendidikan. Aplikasi ini memiliki fitur audio, animasi, dan grafik. Peserta dalam kegiatan ini dilatih untuk dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran ini. Peserta membuat pertanyaan berupa pilihan ganda. Dalam media pembelajaran ini, pembuat gim dapat mengatur batasan waktu saat menjawab soal-soal. Soal-soal tersebut secara otomatis berganti dan pertanyaan yang telah dijawab akan ditampilkan dalam bentuk warna dan gambar pada laptop atau komputer yang menjadi operatornya. Dalam praktiknya, guru menjawab pertanyaan yang diberikan oleh narasumber melalui media pembelajaran ini.

Langkah-langkah membuat Quizizz yang dilaksanakan pada pengabdian kepada masyarakat ini, sebagai berikut.

- Ketik *quizizz* pada *google chrome* atau *mozilla firefox*. Pilih sign up pada bagian kanan atas, lalu *sign up with google*.
- Pilih sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya. Lalu lengkapi data dan ketik nama kuis.
- Buat pertanyaan dan pilih jawaban yang benar. Pilih *question preview* untuk memunculkan pertanyaan yang telah dibuat. Pilih *grade range* dan *subjects*. Kemudian, *setting* kuis dan *proceed*.

- Cara memainkannya buka *join.quizizz.com* dan bagikan kode yang ada pada media pembelajaran daring tersebut.



Gambar 5. Praktik membuat Quizizz dan mengaplikasikannya.

Semua media pembelajaran daring seperti Google Classroom, Zoom Cloud Meetings, Kahoot, dan Quizizz dipraktikkan satu per satu, sehingga guru di MA Al-Kharyiah Pabuaran yang berlokasi di Cilegon, Banten mudah untuk menerapkannya. Setiap guru mencoba media pembelajaran daring tersebut, untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan media pembelajaran daring untuk guru SMA bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam pengajaran. Kondisi saat ini di MA Al-Khairiyah Pabuaran Cilegon Banten belum memadainya guru yang menguasai media pembelajaran daring. Media pembelajaran daring diperlukan saat pandemi ini sehingga proses pembelajaran menjadi mudah. Media pembelajaran daring ini dipraktikkan secara langsung kepada guru agar dapat diterapkan di kelas. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini, untuk meningkatkan kompetensi guru SMA di Cilegon Banten melalui media pembelajaran daring. Peningkatan kompetensi guru SMA di Cilegon Banten melalui media pembelajaran daring dilaksanakan secara luring dengan proses ketat. Media pembelajaran daring yang dipraktikkan dalam pengabdian kepada masyarakat ini meliputi Google Classroom, Zoom Cloud Meetings, Kahoot, dan Quizizz. Para guru sangat mengikuti pengabdian kepada masyarakat ini dengan memanfaatkan media pembelajaran daring. Keberhasilan peningkatan kompetensi guru SMA di Cilegon Banten melalui media pembelajaran daring dapat dilihat dari kemampuan para guru dalam membuat dan

menerapkan semua media pembelajaran daring yang diajarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Nakayama, M., Yamamoto, H., & Santiago, R. (2007). Relationship between learner characteristics and learning performance in hybrid courses among Japanese students. *Proceedings of the International Conference on E-Learning, ICEL, 2007-January*(3), 341–349.
- Neolaka, A. (2017). *Landasan Pendidikan*. Kencana.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 4(2), 30–36.
- Putra, R. S., & Irwansyah. (2020). Media Komunikasi Digital, Efektif Namun Tidak Efisien, Studi Media Richness Theory dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi di Masa Pandemi. *Global Komunikasi*, 1(2), 1–13.
- Rahmawati, W. T., Lubis, S. I., Sihite, M. R., & Harahap, Y. M. (2021). *MATAPPA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Penggunaan Aplikasi Digital Pembelajaran Daring Dalam Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Madrasah Aliyah*. 4, 379–384.
- Wiranty, W. (2017). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Puisi. *Jurnal Edukasi*, 15(2), 284–294.