

**PEMANFAATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL
DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN
DIMASA PANDEMI**

Yesi Arikarani, Muhammad Faizul Amirudin

STAI Bumi Silampari Lubuklinggau

yesiarikarani@gmail.com, amirudin.mfgcf@gmail.com

Abstrak

Article History

Received : 09-07-2021

Revised : 18-07-2021

Accepted : 23-07-2021

Keywords :

*Media Utilization,
Digital Technology,
Learning Problems*

Digital or online learning is one of the right solutions in today's learning, the transformation from face to face (conventional) to online learning, all of which require understanding, skills and familiarity with online learning. Many problems were found in the use of media and digital technology applied in the first learning process, learning saturation, second, not following the learning process well. Third, not disciplined to do the task. This study aims to analyze various study concepts regarding the use of digital learning media and technology by analyzing using a literature review method that refers to theoretical studies and other references related to values, socio-culture and norms that develop in the social situation under study. The results of the analysis of the use of media and learning technology in overcoming problems during the pandemic are knowledge about the implementation of digital learning, blended learning models, online learning strategies, the accuracy of choosing LMS applications in digital learning and providing a contribution and prospect to online learning which is considered quite good and significantly improved in current learning.

Pendahuluan

Akhir-akhir ini dunia tengah dikejutkan dengan wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus bernama corona atau lebih dikenal dengan istilah covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini awalnya mulai berkembang di Wuhan, China. Wabah virus ini memang penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. Sehingga oleh *World Health Organization* (WHO), menyatakan wabah penyebaran virus covid-19 sebagai pandemi dunia saat ini. Sehingga pandemi covid 19 memberikan dampak besar dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Dunia pendidikan merasakan dampak perubahan yang luar biasa, hal ini dirasakan oleh semua pendidik, bahwa pendidik memastikan proses pembelajaran tetap berjalan, meskipun tidak dengan tatap muka melainkan peserta didik di rumah. “Dalam hal ini juga berdasarkan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19).” (Kemdikbud RI 2020) Antisipasinya guru harus menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berlangsung dengan lancar dan berinovasi. Pendidik dituntut untuk mendesain proses pembelajaran selama masa pandemi covid-19 dengan memanfaatkan media pendidikan. Hal ini berpacu pada “surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (covid-19)” (Mendikbud RI 2020)

Sistem pembelajaran yang dilaksanakan merupakan era belajar kontemporer yang didalamnya terdapat pergeseran paradigma belajar abad 21 yang mencirikan informasi, komputasi, otomatis dan komunikasi. Masa pandemik covid-19 ini disebut sebagai peluang dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi seiring dengan era industri 4.0. maka dalam hal ini mengenai pemanfaatan teknologi “menurut minarso dalam Herliandry” (Herliandry et al. 2020, 45) dikenal sebagai media belajar seperti, laptop, gadget, dan lainnya. Dengan demikian jika belajar mempermudah mencari informasi dimana saja, kapan saja, serta dapat dengan cepat menggunakan teknologi menjangkau pekerjaan secara rutin maka hal ini bisa dikatakan dunia dalam genggaman karena dunia tidak lepas dari internet dan internet untuk segalanya (*Internet of things*) inilah yang terjadi belajar saat pandemi, semua kegiatan belajar tidak lepas internet.

Berbicara mengenai media pendidikan saat ini menjadi ramai diperbincangkan dari pemilihan media yang digunakan hingga kesesuaian penggunaannya. Pembelajaran yang dilakukan dirumah menjadi problem bagi pendidik, peserta didik hingga orang tua. Antara pembelajaran yang dilakukan dipedesaan maupun di pusat perkotaan. Fenomena pembelajaran daring ini tidaklah sama diantaranya tidak meratanya proses pembelajaran baik standar kualitasnya maupun capaian pembelajaran. Dapat dijelaskan bahwa posisi media pembelajaran saat ini merupakan suatu proses komunikasi dan belangsungannya dalam sistem pembelajaran. Senada menurut Daryanto “salah satu komponen sistem pembelajaran tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.”(Daryanto 2016, 7) Posisi media dalam sistem pembelajaran berawal dari sebuah sumber pemikiran hingga pengalaman kemudian media, memahami sebuah pengalaman, pemahaman dan umpan balik.

Secara umum hampir di seluruh lembaga sekolah dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi sangat diperlukannya “media pendidikan dalam proses pembelajaran yang hakikatnya sebagai proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar ke penerima”.(Daryanto 2016, 5) Dilihat dari penelitian sebelumnya tentang dampak sosial distancing dalam pembelajaran daring sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, melalui penelitiannya proses pembelajarandapat ditingkatkan melalui pembelajaran daring”.(Syarifudin 2020) Adapun kompetensi yang dikuasai siswa akan semakin kontekstual. Selanjutnya penggunaan teknologi berkelanjutan dengan digital atau virtual learning seperti pada “penggunaan Zoom sebagai pembelajaran berbasis online dalam mata kuliah sosiologi dan antropologi pada mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta.”(Brahma 2020) menyimpulkan melalui zoom dosen dan mahasiswa menjalankan kegiatan video konferensi yang dijadikan sarana berkomunikasi dalam pembelajaran online. Kemudian berbagai *platform* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring seperti dalam penelitiannya Bakti Bahwa dengan menerapkan “Aplikasi google classroom dapat mempermudah guru untuk mengelola kelas, memberi pengumuman, mengirim tugas, sarana pengumpul tugas dan penyimpan daftar nilai siswa. Sedangkan dengan aplikasi google form berguna mempermudah

melakukan penilaian harian, hingga semester. Quizizz sebagai bentuk menciptakan suasana gembira, dan meningkatkan konsentrasi siswa ketika mengerjakan soal quizizz. (Mulatsih 2020) dan sementara pada perguruan Tinggi pada masa WFH perlu melakukan pembelajaran daring manfaatnya mahasiswa memahami pembelajaran secara modern dengan banyak mengenal platform yang digunakan dalam pembelajaran, pembelajaran online bukan sekedar suplemen saja tapi menjadi kewajiban mahasiswa untuk dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan mempermudah mengakses informasi sehingga pembelajaran daring di perguruan tinggi menjadi sebuah bentuk penerapan revolusi industry yang salah satunya adalah Teknologi dalam pendidikan. Menurut hasil analisis (Darmalaksana et al. 2020) Para pakar mengarahkan bahwa segala sumber daya mesti dikerahkan bagi terciptanya pendidikan online yang memang sedang beralangsur untuk menjadi arus utama pada tahun 2025. Dari beberapa riset tersebut terdapat peningkatan penemuan atau eskalasi yang berupa membangun kualitas pendidikan. Sehingga pada era belajar saat ini guru, dosen, siswa, mahasiswa dituntut untuk mengetahui pembelajaran online atau daring tanpa melihat sebuah pemerataan penggunaan media dan teknologi serta efektif dan efisiennya dalam mencapai sebuah pembelajaran.

Dominasi keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yakni bersifat aktif karena berkomunikasi langsung, melihat langsung kegiatan belajar, akan tetapi jika dilakukan dengan virtual akan berdampak positif cepat dalam mengerjakan tugas, cepat mencari informasi, negatifnya tidak melihat langsung apakah siswa memahami materi tersebut atau tidak, secara umum bahwa tujuan media pembelajaran adalah tercapainya sebuah tujuan pembelajaran, kita merasakan sebagai pendidik secara kognitif tujuan pembelajaran sudah terealisasi sebagian karena siswa bisa memahami mengerti informasi dari mesin pencari. Tapi jika dilihat dari aspek kognitif dan afektif belum bisa diketahui karena kedua itu butuh proses kontak langsung sebagai bukti dari perkembangan. Jika menggunakan media dan teknologi penyampaian belum begitu efisien. Dan juga tidak semua guru dan siswa dapat mengaplikasikan aplikasi pembelajaran. Seharusnya seorang guru harus pandai merencanakan siasat yang berkenanan dengan segala perisapan pembelajaran dengan tujuan hasil belajar tercapai secara maksimal. Akan tetapi berdasarkan pengalaman di Kota Lubuklinggau tidak

sedikit guru, siswa dan wali murid yang merasa kesulitan dalam keikutsertaan dalam membimbing belajar. Sulit dilakukan jika antara guru dan siswa, dosen dan mahasiswa jika tidak menyampaikan materi secara langsung. Persiapan pembelajaran guru selalu disertai dengan internet, hanya melaksanakan beban tugas bahwa ada kewajiban seorang guru, akan tetapi di dalam hati kecil seorang pendidik mengatakan bahwa belajar cara ini agak terbatas dengan biaya, kondisi dan pemahaman. Untuk memaksimalkan pembelajaran selama masa covid 19 ini perlunya melakukan inovasi-inovasi sesuai kemampuan manusia, dalam hal ini ditandai dengan munculnya berbagai pembelajaran dengan ragam aplikasi untuk belajar yakni, whatsapp, google classroom, zoom, skype, edmodo, google search, blogger, google drive, dan sebagainya.

Penelitian ini mengkaji tentang pemanfaatan media dan teknologi berkelanjutan dalam upaya membangun kualitas pendidikan. Dengan teknologi digital learning yang sering digunakan oleh semua kalangan pendidikan. Dalam mengkaji konsep pemanfaatan media dan teknologi khususnya digital/virtual learning berupaya meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai komponen yang ingin dilihat seperti seperti apa komponen kunci pembelajarannya, pendidik, peserta didik, model pembelajaran digital, strategi pembelajaran dan aplikasi LMS yang dipilih dalam pembelajaran. Dan pembelajaran yang mengarah pada blended learning. teknologi digital memiliki beberapa komponen seperti pembelajaran online, blended learning dan aplikasi pembelajaran online. Terkhusus guru dan dosen dapat menentukan desain media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kondisi saat ini. Sebagai Pendidik dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dirasakan cukup sulit saat ini dengan menyiapkan platform, masterplan, ataupun persiapan materi pembelajaran. Karena pembelajaran saat ini berbalik *traditional* guru dan siswa berkontak langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Dan *flipped* seorang guru atau dosen menyiapkan materi dengan menggunakan laptop, gadget sedangkan peserta didiknya berada di rumah dan mengikuti proses belajar dengan menggunakan aplikasi *classroom activities*. Dan juga harus menyeimbangkan antara pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*.

Dengan beragam pemanfaatan media dan teknologi digital yang diaplikasikan menjadi dasar untuk meningkatkan kemampuan

berinovasi dan berkreaitivitas selama pembelajaran daring sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berbagai persoalan yang sering dihadapi oleh sekolah berkenaan dengan pemanfaatan media dan pembelajaran online di masa pandemi yaitu *pertama*, kejenuhan peserta didik dalam belajar, *kedua*, Tidak mengikuti proses belajar, hanya sekali saja absen dan muncul namanya dalam sebuah aplikasi media pembelajaran online. *Ketiga*, sebagian tidak mengerjakan tugas.(wawancara dan observasi guru PAI Musi Rawas). Penyebab dari pernyataan tersebut bahwa adanya faktor kebingungan seorang pendidik dalam menyajikan materi belajar. Terkendala oleh biaya pulsa paket internet, waktu, dan tempat. Sehingga menemukan harapan bahwa pada intinya setiap pendidik tidak bisa memaksa, semampunya melaksanakan tugas dan kewajiban walaupun dengan banyak keterbatasan. Jika dilihat dari sudut pandang agama bahwa salah satu modal utama bagi seorang pendidik didasari dengan keimanan, keyakinan, dan ketaqwaan. Dengan mengingat kembali pentingnya peran pendidik, menjadi dasar bahwa untuk menjalankan tugas mulianya perlu pendekatan, perhatian, pengajaran, mengubah rasa tidak tahu menjadi tahu, hasil belajar, serta faktor bimbingan orang tua mendukung proses pembelajaran online untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan media dan teknologi digital dalam pembelajaran di masa pandemi, media salah satu yang banyak digunakan dalam pembelajaran daring. Mengkaji dan menggali kembali teknologi digital yang menjadikan pembelajaran digital mengalami pengaplikasian selama masa pandemic dengan pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian belajar dengan menggunakan kegiatan tatap muka dengan belajar berbasis online dan offline atau disebut *blended learning*. Adapun metode yang digunakan adalah kajian literatur yang merujuk pada kajian teoritis dan referensi lain yang berhubungan dengan nilai, sosial budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Oleh sebab itu penelitian ini akan mengumpulkan dan dan mengkaji literatur-literatur ilmiah.(Sugiyono 2019). Penelitian ini memerlukan data-data atau bahan-bahan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya.(Nursapia Harahap 2014, 68) Dengan cara mencatat,

menganalisis, dan menginterpretasikannya bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Mengumpulkan data yang diperlukan dari literatur-literatur yang berkaitan seperti buku, jurnal, yang berkaitan tentang eskalasi pemanfaatan media dan teknologi digital dalam pembelajaran pada masa covid 19.

Pembahasan

Implementasi Pembelajaran Digital

Salah satu yang harus ditingkatkan dan menjadi prioritas dalam pendidikan adalah kualitas pembelajaran. Baik potensi maupun kondisi. Peningkatan kualitas pembelajaran berdasaeakan pada orientasi belajar siswa ataupun peserta didik. dengan didasari siswa atau peserta didik harus berkemampuan belajar mandiri dan kreatif. Oleh karena itu upaya pembelajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan media dan teknologi atau suatu sistem yang dikenal dengan Pembelajaran Digital (*digital learning*). Berdasarkan pendapat Munir bahwa “Pembelajaran Digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi”.(Munir 2017, 4)Hal yang menjadi penting pembelajaran digital saat ini adalah perlunya interaksi antara siswa dan guru dalam memanfaatkan media belajar daring.Yaitu,computer, video, telepon dan Fax. dan juga pembelajaran digital ini menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital.(Munir, 2017)

Adapun ciri-ciri pembelajaran online menurut Flinders University dalam Riyana pada www.pustaka.ut.ac.id/ dalam jurnal (Fitriani 2020,3) yaitu *personal, structured, active* dan *connective*.

a. Pembelajaran Individu.

Yang dimaksud pembelajaran online ini yaitu mampu menciptakan sendiri suasana belajar yang nyaman dan sesuai keinginan. Dalam proses pembelajaran online siswa akan belajar secara mandiri.

b. Terstruktur dan Sistematis.

Pembelajaran secara online dilaksanakan secara terstruktur. Sebelum dimulainya kegiatan belajar mengajar secara online, pengajar merancang dan mempersiapkan pembelajaran baik berupa silabus, RPP, materi pelajaran, media dan sumber belajar.

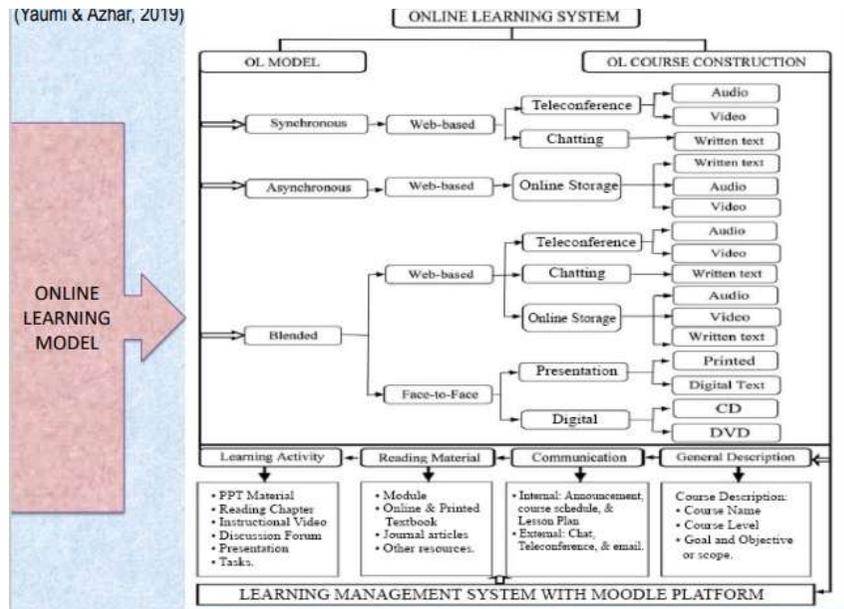
c. Keaktifan

Proses aktif dalam pembelajaran online/digital sangat diperlukan. Proses belajar terjadi disebabkan siswa aktif dalam belajar. Pada pembelajaran online ini, cara aktif belajar siswa dengan menggunakan teknologi yang dapat menyediakan, memfasilitasi berbagai macam hal yang dapat digunakan siswa dalam belajar.

d. Konektivitas

Salah satu karakteristik dari pembelajaran online yaitu adanya konektivitas. Aktivitas pembelajaran online menghubungkan antara siswa tenaga pengajar baik guru maupun dosen, Melalui pembelajaran online siswa dapat terkoneksi dengan dunia maya, banyak menemukan sumber belajar yang tidak terbatas, dapat digunakan kapanpun dimanapun siswa belajar secara terkoneksi.

Pembelajaran digital/online disebut juga E-pembelajaran atau dikenali sebagai m-pembelajaran atau *mobile learning*. Kemudahan pengurusan maklumat membolehkan individu belajar dalam berbagai pengalaman pembelajaran menerusi internet dilakukan dua cara yaitu dalam ruang kerja pribadi dan ruang kerja kolaboratif yang memerlukan pelajar bertukar maklumat secara sinkroni (*synchronous*) atau asinkroni (*asynchronous*) dalam *global village* yang dibina. (zahiah binti kassim & abdul Razaq bin Ahmad 2010) Dalam hal ini teori e-pembelajaran menurut Talesra et al. dan Karoulis et al dalam zahiah (zahiah binti kassim & abdul Razaq bin Ahmad 2010) berpendapat bahawa pelajar dapat mengawal pembelajaran mereka dengan lebih baik melalui peluang pembelajaran secara kolaboratif, interaktif dan persendirian kerana media elektronik menyediakan persekitaran pembelajaran berdasarkan prinsip *just in time* dengan kompetensi *anywhere, anytime, anyone*. Maksud dari teori tersebut bahwa pembelajaran online dapat dilakukan secara berkelompok, interaksi maupun mandiri karena media elektronik dapat digunakan sebagai bahan ajar yang sifatnya mandiri yang dapat diakses siapa saja, kapan saja, dan di mana saja melalui teknologi internet. Berikut bagan sistem pembelajaran online.



Gambar.1 Online learning system

Dalam pelaksanaannya pembelajaran online ditandai dengan aplikasi WhatsApp, Zoom, Google Classroom dan beberapa aplikasi lainnya. Mengenai pembelajaran online ini banyak penelitian sebelumnya yang menjelaskan tentang menggunakan aplikasi belajar online seperti argument anhusadar yang dikutip ehrvina bahwa Penggunaan aplikasi online dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki banyak manfaat yang bisa diperoleh dan dapat membantu pengajar dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran secara online.(Ehrvina Evrianthy Tangkelangi, Ruth Megawati 2021, 26) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital atau online learning bagi pengajar ataupun pembelajar merupakan metode sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat bagi pelajar, guru, mahasiswa, dan dosen dalam memahami karakteristik pembelajaran digital agar memanfaatkannya secara optimal demi tercapainya sebuah pembelajaran yang diinginkan, penggunaan pembelajaran digital tidak menutup kemungkinan dapat memberikan keuntungan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Interaksi antara siswa dan guru disebut sebagai proses pembelajaran. Adanya komunikasi timbal balik dalam belajar agar memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. “Pembelajaran

digital ini menuntut untuk memiliki kompetensi secara digital, dan program pengajarannya berorientasi pada pembelajar atau *student oriented*".(Munir, 2017: 99) beberapa kompetensi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran digital yaitu:

1. Kompetensi pendidik dalam pembelajaran digital

Mengajar dan belajar masih banyak mengandung hal-hal yang sebenarnya belum kita pahami sepenuhnya. Oleh karena itu kita harus memahami tujuan pembelajaran. Menurut Bloom dalam tujuan pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. (Nasution, 40). Proses pembelajaran guru dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi pendidikan sehingga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran saat pandemi. Pendidik diwajibkan untuk menguasai kompetensi dengan kreativitas-kreativitas mengajar. Dengan demikian memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi perlunya bimbingan, fasilitas belajar yang efektif.

2. Kompetensi peserta didik dalam pembelajaran digital

Pembelajar atau disebut juga peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata guna mencapai tujuan belajar. Dalam strategi pembelajaran yang dikutip oleh Hamruni dalam teori skemata menjelaskan bahwa siswa mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru. Penyusunan pengetahuan yang terus-menerus menempatkan siswa sebagai peserta yang aktif. (Hamruni 2012, 28). Kompetensi siswa dalam pembelajaran digital ini harus memiliki strategi belajar yang memberikan kebebasan dan kemandirian, salah satunya dengan strategi belajar mandiri yang tujuannya adalah mempercepat pengembangan inisiatif individu siswa, percaya diri, dan perbaikan diri. Dan pada dasarnya strategi belajar mandiri ini adalah merencanakan belajar siswa di bawah bimbingan guru. (Daryanto, 2016: 173)

Dari kompetensi di atas dapat kita pahami bahwa dalam pembelajaran digital memerlukan kesiapan baik variasi, kompetensi yang dimiliki yang tertuju pada pendidik dan peserta didik. Dengan demikian kedua kompetensi tersebut dalam implementasinya adalah dapat tercapainya tujuan pembelajaran baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan merupakan sebuah konsep komunikasi atau interaksi yang membimbing, mendidik, mengajarkan sehingga

menjadi bisa, untuk itu tugas seorang pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran dengan semenarik mungkin untuk dipelajari oleh siswa. Materi pembelajaran harus bersifat *self instructed* atau belajar mandiri. Kemandirian siswa diharapkan relatif lebih tinggi dari pada kemandirian siswa pembelajaran konvensional dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.

Model Pembelajaran *Blended Learning*

Dimasa pandemi covid ini sangat diperlukan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam merancang pembelajaran terutama dalam upaya memecahkan masalah atau mengapikasinya dalam merencanakan pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (Munir, 2017:62). *Blended learning* atau pembelajaran gabungan yang berdasarkan kutipan Handoko & Waskito dalam (Kutsiyah, 2021: 14) merupakan konsep pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran online/daring dengan tatap muka. Model ini dapat dijadikan alternatif dan menjawab persoalan pembelajaran daring secara penuh (e-learning) yang tidak bisa menjangkau semua daerah dan beberapa aspek pendidikan yang tidak bisa disampaikan hanya dengan daring. Hal yang serupa oleh Mieke mandagi dalam (Magdalena and Nadya, 2020: 402) *Blended learning* yaitu metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Memadukan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja pendidik dan peserta didik sehingga didalamnya terdiri dari pertemuan virtual, diskusi online mengerjakan tugas dan semua yang dilakukan secara *real time* yang dapat dilakukan kapanpun, dimanapun.

Blended learning dikenal model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran digital, akan tetapi menjadi tereksplor kembali ketika dimasa pandemi, sehingga teori *blended learning* sering digunakan sebagai alternatif model pembelajaran di masa pandemi. Sudah setahun terakhir pembelajaran daring dilaksanakan di sekolah-sekolah sekolah tinggi, perguruan tinggi dan universitas di seluruh Indonesia. Dengan peristiwa yang dialami ini memperoleh hikmah yaitu mengakrabkan diri dengan pembelajaran daring dengan memanfaatkan media dan teknologi digital seperti yang menjadi familiar Whatsapp (WA), Google Clasroom (GC), Google meet atau zoom.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat, Junaidi, and Yakob, 2020: 408) bahwa pembelajaran Blended Learning layak digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh. Dengan hasil perhitungan didapatkan dari ahli media pembelajaran kategori baik nilai sebesar 3,47. ahli materi pembelajaran kategori baik nilai sebesar 3,70. Ahli desain pembelajaran nilai sebesar 3,55 (baik). Pada tahap uji coba perorangan dengan nilai sebesar 3,04, kelompok diperoleh nilai 3,14, dan pada kelompok besar 3,52. Dari data tersebut dapat dibaca model pembelajaran blended learning teruji dapat meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari kategori ahli materi dengan nilai 3,70. Desain pembelajaran dan media pembelajaran sehingga jika model pembelajaran ini diterapkan dan mengetahui hasil penerapannya maka dapat dikatakan menjadi salah satu model alternatif yang digunakan di masa pandemi.

Dalam penelitian yang dilakukan (Magdalena and Nadya, 2020: 408) menjelaskan dalam Pengelolaan pembelajaran guru dengan blended learning SDN gaga II Tangerang ini *pertama*, memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi seperti ini. *Kedua*, Pengelolaan blended learning memerlukan bimbingan bagi guru dan orang tua wali yang belum mahir dan terampil dalam mengaplikasikan teknologi. *Ketiga*, Penerapan blended learning memerlukan pendampingan yang intens dari orang tua agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan terjadi sinergitas antara guru, siswa dan orang tua wali murid.

Selain itu ada penelitian yang menjelaskan bahwa daya tarik pembelajaran di era 21 ini dengan blended learning (Wardani, Toenlio, and Wedi 2018, 17) dengan blended learning dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan sangat sesuai untuk diterapkan di era 21. Dikarenakan ini merupakan sebuah bentuk transformasi belajar, dari tatap muka kepada pembelajaran e-learning sehingga model pembelajaran ini tetap membuat siswa mengikuti proses belajar, guru mencapai keberhasilan dalam mengajar, serta membantu guru merancang gaya belajar siswa. Dengan harapan bahwa blended learning ini dapat membantu siswa mencapai kemandirian belajar sesuai konsep merdeka belajar yang dapat menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan temuan-temuan diatas model pembelajaran blended learning ini sebuah pola yang memiliki potensi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan hubungan komunikasi. Dengan adanya model ini guru terbantu untuk menyajikan materi, media, strategi belajar dengan lebih mudah dg menyesuaikan lingkungan dan gaya belajar siswa.

Pembelajaran digital ini yang didalamnya terdapat model pembelajaran blended learning yang mengkombinasikan antara tatap muka dan e-learning komponen tersendiri mengutip dari(Munir 2017, 66) memiliki 6 komponen, yaitu :

- a. Pembelajaran Tatap Muka
- b. Pembelajaran Mandiri
- c. Pembelajaran Berbasis Masalah
- d. Pembelajaran Tutorial
- e. Pembelajaran Kolaboratif
- f. Evaluasi

Komponen tersebut memiliki peran penting bagi guru dan siswa yaitu sebagai dasar pendidik dalam merancang, membuat menggunakan hasil rekayasa teknologi informasi, guru dapat terlibat aktif dalam pembelajaran daring saat ini, siswa dapat banyak mengakses sumber belajar yang relevan, siswa akan aktif dalam menyelesaikan masalah.

Strategi Pembelajaran Digital

Prinsip umumnya strategi pembelajaran adalah tidak semua strategi pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan keadaan. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh klien dalam(Hamruni 2012, 22) *“No teaching strategy is better than others in all circumstance, so you have to be able to use a variety of teaching strategies is likely to most effective”*. Yang dikemukakan oleh klien bahwa guru harus memiliki kemampuan strategi yang dianggap cocok dengan keadaan.

Dengan strategi pembelajaran ini guru perlu memahami prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran(Hamruni, 2012: 23). Adapun prinsip yang harus dipahami yaitu;

- a. Berorientasi pada tujuan

Keberhasilan seorang guru terletak pada strategi yang ditentukan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Semua aktivitas guru dalam proses belajar mengajar berupaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Aktivitas

Strategi pembelajaran merupakan sebuah aktivitas belajar berupa pengalaman, memperoleh fakta dan informasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran harus mendorong aktivitas belajar peserta didik.

c. Individualitas

Hakikat dari belajar adalah sebuah perubahan perilaku setiap peserta didik. Oleh karena itu seorang guru harus berusaha mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu peserta didik.

d. Integritas

Kompetensi guru dalam mengajar harus berusaha mengembangkan seluruh aktivitas belajar peserta didik. Yang tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, melainkan afektif dan psikomotorik. Sehingga dengan tiga komponen ini dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai strategi pembelajaran yang sebenarnya terjadi adalah perubahan pola belajar dan menjadikan tantangan guru untuk menyesuaikan strategi yang cocok dimasa pandemi ini khususnya di pembelajaran online. Pola pembelajaran sebelum pandemi adalah pembelajara secara langsung atau tatap muka (face to face) atau disebut juga pembelajaran konvensional dianggap lebih efektif dari pada pembelajaran online yang dirasakan saat ini. Hal ini bisa dikatakan benar ataupun tidak. Dengan pembelajaran digital ini juga memberikan manfaat dapat mengembangkan media dan teknologi pembelajaran, tatap muka dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi media sosial, siswa dapat mengakses media yang dapat mengulang materi, berinteraksi walau berbeda tempat dan jarak jauh. Sehingga bisa menjadi aktif interaktif antara siswa dan pendidik, dapat memantau kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan penelitian (Yuangga and Sunarsi, 2020: 57) bahwa strategi yang efektif pada pembelajaran daring yaitu, *Pertama*, Menetapkan manajemen waktu. *Kedua*, Mempersiapkan teknologi yang dibutuhkan. *Ketiga*, Mulailah belajar dengan serius. *Keempat*, Menjaga komunikasi dengan pengajar dan teman sekelas. Penelitian lain yang relevan oleh (Wicaksono, 2020: 241) menyatakan bahwa strategi pembelajaran Kooperatif terdiri dari tiga langkah yaitu orientasi, kerja kelompok, dan evaluasi. Sesuai dengan penggunaan google classroom dalam dengan menerapkan strategi pembelajaran

kooperatif pada penggunaan google classroom ini dinilai dapat menumbuhkan keaktifan, kemampuan berpendapat, semangat dan minat siswa, juga di nilai dapat menumbuhkan keaktifan, kemampuan berpendapat, semangat dan minat siswa. Selain itu, penelitian oleh (Susilawati, 2020: 152) temuan mengenai upaya meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam menganalisis video pembelajaran melalui strategi pembelajaran webinar bahwa Penggunaan strategi pembelajaran webinar juga terbukti telah meningkatkan aktifitas mengajar dosen teruji dengan mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini yang berada pada rentang skor 85%-100%. Kemudian penggunaan strategi webinar menciptakan keaktifan mahasiswa dalam menganalisis video, nilai yang diperoleh keaktifan mahasiswa pada rentang skor 75%-100%. Penggunaan strategi webinar dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dengan indicator nilai 70%-100%.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas secara keseluruhan menjelaskan strategi yang sesuai yang digunakan dalam pembelajaran dan disesuaikan di masa pandemi. Pada hakikatnya startegi yang digunakan sebelum masa pandemi pun sama. Dilakukan sesuai kondisi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran baik kaognitif, afektif maupun psikomotorik. Dikarenakan di masa pandemi ini melihat strategi apa saja yang sudah berhasil dilakukan dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran, diantaranya adalah strategi kooperatif, strategi yang mempersiapkan teknologi dengan baik, strategi dengan webinar.

Berkenaan dengan strategi pembelajaran diatas, maka khususnya pada pembelajaran digital diterapkannya strategi pembelajaran yang menciptakan kebermaknaan”*meaningful learning*” yang diadaptasi dari Bonk dan Dennen dalam(Munir, 2017: 18) strategi tersebut adalah:

1. *Ice Breaker dan Opener*

Strategi ini perlu digunakan dalam pembelajaran digital yang bertujuan untuk membuat siswa aktif dalam belajar, dengan memberikan sedikit permainan, memperlihatkan sesuatu yang menarik, membuat perhatian terfokus dan siap untuk belajar kembali

2. *Student Expedition*

aktivitas yang dilakukan oleh siswa melalui web, dengan tujuan dapat termotivasi untuk terus belajar mencapai tujuan tertinggi dan target akhir dalam pembelajaran.

3. *PCT (Purposive Creative Thinking)*

Strategi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan belajar yang dihadapi oleh siswa, kemudian dipecahkan permasalahan tersebut oleh siswa melalui fasilitas yang ada misal *chatting* atau forum diskusi.

4. *P2P (Peer to Peer Interaction)*

Strategi yang menggunakan *cooperative* dalam kegiatan pembelajaran di web, dengan tujuan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa melalui forum diskusi.

5. *Streaming Expert*

Siswa belajar dengan cara berdiskusi dengan teman dan juga para ahli/pakar (*expert*) melalui kegiatan *video conference*, *digital learning*(*video streaming*).

6. *Mental Gymnastic*

Siswa melakukan kegiatan *brain stroming* yaitu kegiatan curah pendapat. Yang bertujuan untuk mengumpulkan sejumlah topik-topik menarik perhatiannya untuk didiskusikan dan disampaikan dengan siswa yang lainnya.

Aplikasi LMS sebagai Media dan Teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran

Perkembangan teknologi dan informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan telah mengalami pergeseran dari pembelajaran konvensional secara tatap muka ke arah pembelajaran digital yang dapat diakses dengan menggunakan media seperti computer, laptop, handphone .tanpa dibatasi jarak, tempat, waktu oleh siapapun yang memerlukannya. Pengertian *Learning Management System (LMS)* atau Sistem Manajemen Pembelajaran mengutip dari (Fitriani, 2020: 2) merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi, dan kolaborasi antara pengajar dan pembelajar. Berdasarkan hasil temuannya menyatakan bahwa aplikasi *Learning Management System* seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, serta *SEVIMA Edlink* dan *LMS* yang dikembangkan oleh perguruan tinggi maupun yang disediakan oleh pemerintah sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran online selama pandemi.

Dengan aplikasi ini sistem pembelajaran dan komunikasi antara pengajar dan pembelajar tetap berjalan dengan baik. Berikut gambar Aplikasi LMS yang digunakan dalam pembelajaran daring. (yaumi, 2020)



Gambar.1. Ragam LMS

Berbagai macam ragam LMS yang digunakan dalam proses pembelajaran, banyak riset sebelumnya yang menganalisis maupun membuktikan dari aplikasi pembelajaran yang digunakan selama pandemi. Diantaranya yang sering dan banyak digunakan bagi siswa Sekolah dan perguruan tinggi yaitu menggunakan aplikasi google classroom menurut hasil pembuktian riset oleh (Nelius Harefa, 2020: 98) secara keseluruhan siswa memiliki persepsi yang baik. Berdasarkan analisis dan interpretasi data bahwa pengimplementasian google classroom pada pembelajaran selama masa pandemi dengan kategori merasa sangat bersemangat pada pengimplementasian google classroom 39,19%. siswa merasa sangat senang terintegrasi pembelajaran pada google classroom 41,89%. siswa merasa senang perolehan nilai berbantuan google classroom 47,30%. merasa tidak terbebani akan tugas 41,89%. merasa biasa saja dalam mengerjakan tugas mandiri 51,35%. siswa merasa tertarik pengimplementasian google classroom 39,19%. merasa antusias 36,49%. merasa tertarik 40,54%. pengimplementasian google classroom kategori mudah 56,76%. Memahami cara pengimplementasian google classroom pada proses pembelajaran 70,27%.

Selain itu juga pada hasil pelatihan yang dilakukan oleh (Zamzami, Didik Siswanto 2021: 70) Development Moodle aplikasi pembelajaran E-Learning menggunakan penerapan Learning Manajemen Sistem (LMS) menjelaskan tentang pengetahuan cara kerja Moodle aplikasi. Dengan aplikasi ini dapat meningkatnya semangat mahasiswa serta dosen dalam proses perkuliahan (kegiatan belajar dan mengajar). Aplikasi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada perubahan gaya belajar, transformasi dari konvensional menjadi pembelajaran e-learning.

Merancang pembelajaran dengan memanfaatkan LMS Edmodo dan Google Classroom yang dilakukan pada kegiatan workshop bertujuan untuk memberikan solusi kepada guru dalam menghadapi penyesuaian proses pembelajaran di masa pandemi. (Kurniawan, Susanti, and Arriyani, 2021: 67) selain itu ada platform Schoology yang termasuk LMS yang efektif digunakan dalam pembelajaran kelas daring dikarenakan banyak fitur yang menunjang kegiatan pembelajaran daring dan mudah digunakan. Dalam pelatihan yang diberikan (Adi Nurcahyo, 2020: 227) memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi guru-guru untuk menerapkan pembelajaran dengan mengorganisasi kelas daring, LMS Schoology memiliki fitur membuat kelas, kode akses kelas, mengupload materi, membuat forum diskusi, membuat penugasan, dan evaluasi tes. Dengan tujuan platform yang digunakan dapat memudahkan guru untuk mengelola kelas pembelajaran daring.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas mengenai aplikasi LMS yang digunakan dalam proses pembelajaran daring merupakan sebuah bentuk perubahan belajar dari konvensional (tatp muka) menjadi pembelajaran digital atau online yang semua komponen belajar, pendidik, peserta didik, media, metode, model dan strategi sangat diperlukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kreativitas mengajar guru atau dosen dalam menghadapi persoalan pembelajaran daring. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang digunakan baik Moodle, Edmodo, Google Classroom, Schoology, dan lainnya dapat memberikan beberapa pilihan platform pembelajaran online yang bertujuan dapat memicu motivasi dan kreativitas guru untuk berinovasi dalam menyiapkan pembelajaran.

Prospek pemanfaatan media dan teknologi digital dalam pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran bukan sekedar mengikuti trend global melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan kepada masyarakat pada masa kini dan masa yang akan datang. Teknologi informasi dan komunikasi masa yang akan datang perlu dikembangkan mengarah pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun bangsa yang mandiri, dinamis dan maju. Penyelenggaraan pembelajaran digital prospeknya sudah cukup baik untuk dijadikan salah satu alternative sistem pendidikan dikarenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perangkatnya sangat mendukung terciptanya fasilitas untuk pembelajaran digital.

Pembelajaran digital ini prospeknya memiliki manfaat yang sangat cukup dirasakan oleh masyarakat dengan menggunakan pembelajaran berbasis online yang baik digunakan oleh siapapun, kapanpun dimanapun. Di masa pandemi ini pembelajaran online sangat mendukung kondisi saat ini yang dapat memberikan manfaat bagi pembelajar dan pengajar yaitu dapat menyampaikan materi yang diakses melalui internet. Seperti pada model Computer based learning yang dikembangkan melalui e-learning menjadi salah satu pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran yang bertujuan untuk pendidikan yang lebih baik, waktu yang singkat dan biaya yang memadai.

Selain itu prospek pada program-program pembelajaran online sudah banyak diselenggarakan dan diterapkan oleh lembaga pendidikan, lembaga pemerintah, dll. Banyak pengajar yang sudah bisa mengaplikasikan pembelajaran dengan membuat akun belajar, blog pribadi, portal belajar yang dapat diakses dengan mudah oleh pembelajar. Diprediksikan di tahun pertengahan tahun 2020 hingga saat ini perkembangan pembelajaran melalui online semakin meningkat signifikan. Disebabkan prospektif pembelajaran digital dengan sarana internet sangat diharapkan terus mengalami perkembangan sesuai dengan kecenderungan di era globalisasi ini.

Berdasarkan pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di masa pandemic memiliki prospek yang sangat baik. Terutama dalam meningkatkan kreatifitas guru dalam belajar di masa kini, strategi pembelajaran dan model

pembelajaran digital yang tepat yang digunakan saat proses pembelajaran pandemi. Harapan yang ingin ditingkatkan adalah kompensasi guru dalam mengajar dan minat siswa dalam belajar semakin meningkat, harapan pada aplikasi pembelajaran digital dengan memilih platform yang tepat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan interaksi yang aktif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran dan teknologi yang dikembangkan harus mampu mengangkat nilai-nilai kemanusiaan dengan terciptanya layanan pendidikan yang lebih bermutu dan efisien, sehingga dapat memenuhi kebutuhan di zaman digital yang berkompetitif ini.

Simpulan

Berdasarkan kajian diatas menyikapi persoalan dalam pembelajaran digital ini pendidik memiliki peran penting dalam mengajar, membimbing, melatih, memotivasi, dan peningkatan hasil belajar. Peran pendidik ini tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, perlu latihan dan kreativitas guru dalam mengajar terkait kondisi belajar yang mengalami perubahan dari pembelajaran *face to face* menjadi pembelajaran online.

Dari hasil penelitian ini memberikan sebuah bentuk analisis pemanfaatan media dan teknologi digital yang menjadi *pertama*, memahami kondisi pembelajaran online/digital baik peserta pembelajar/peserta didik maupun pengajar/pendidik sehingga dengan memahami menjadi kenal, mengakrabkan diri dengan pembelajaran daring. dan terlatih dalam penggunaan media belajar online. *Kedua*, memiliki kemampuan dalam menguasai *model blended learning* yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis dan memahami komponen dalam model *blenden learning*. *Ketiga*, memiliki strategi pembelajaran online yakni dengan menerapkan strategi kooperatif, strategi dengan webinar, strategi *PCT* (*Purposive Creative Thinking*), *strategi P2P* (*Peer to Peer Interaction*) dan sebagainya. Strategi yang digunakan harus memahami prinsip penggunaannya dengan berorientasi dengan tujuan, aktivitas, individualitas dan integritas. *Keempat*, menerapkan sistem pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya dengan aplikasi LMS pada google classroom, Edmodo, Moodle, Schoology serta SEVIMA yang bertujuan bertujuan dapat memicu kreativitas guru untuk berinovasi dalam menyiapkan

pembelajaran. *Kelima*, ada harapan yang dapat diberikan melalui pembelajaran digital yakni, sistem pendidikan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perangkatnya sangat mendukung terciptanya fasilitas untuk pembelajaran digital. Dan media pembelajaran dan mampu mengangkat nilai-nilai kemanusiaan dengan terciptanya layanan pendidikan yang lebih bermutu, efisien dan berkompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nurcahyo, Dkk. 2020. "Pelatihan LMS Schoology Sebagai Solusi Pembelajaran Daring Bagi Guru Muhammadiyah Se-Kabupaten Klaten." *Seminarr Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat* (November): 217–28.
- Brahma, Ismail Akbar. 2020. "Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi Dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN Di STKIP Kusumanegara Jakarta." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 06(02 Mei): 97–102.
- Darmalaksana, Wahyudin, R. Yuli Ahmad Hambali, Ali Masrur, and Muhlas. 2020. "Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 Sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21." *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*: 1–12. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30434/1/11042020> 15.30 KTI.pdf.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Yogyakarta: Gava Media.
- Ehrvina Evrianthy Tangkelangi, Ruth Megawati, Maik Akobiarek. 2021. "Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Dalam Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19." *Celebes Biodiversitas* 4(1): 25–32.
- Fitriani, Yuni. 2020. "Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19." *Journal of Information System, Informatics and Computing* 4(2): 1.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. ed. Zaid Su'di. Yogyakarta: Insan Madani.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Kuswanto Heru. 2020. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hidayat, Muhammad Taufik, Teuku Junaidi, and Muhammad Yakob. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh." *Jurnal Mimbar Ilmu* 25(3): 401–10.
- Kemdikbud RI. 2020. "Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan." <http://Kemdikbud.Go.Id/> (Mei). <http://kemdikbud.go.id/main/?lang=id>.

- Kurniawan, Haris, Eva Susanti, and Nurfisi Arriyani. 2021. "Menjadi Guru Yang Siap Di Masa Pandemi Covid-19 , Melalui Workshop Penggunaan Edmodo Dan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring." *Publikasi Pendidikan* 11(November): 63–67.
- Kutsiyah. 2021. "Analisis Fenomena Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Harapan Menuju Blended Learning)." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4): 1460–69.
- Magdalena, Ina, and Rika Nadya. 2020. "Pengelolaan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19 Dengan Blended Learning." *Jurnal Edukasi dan Sains* 2(No. 3 Oktober): 401–9. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mendikbud RI. 2020. "Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia."
- Mulatsih, Bakti. 2020. "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19." *ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5(1): 16–26. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/129>.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. I. ed. Ahmad yukron Surur Ruswandi, Riyana Firly. Bandung: Alfabeta.
- Nasution. *Teknologi Pendidikan*. 6th ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nelius Harefa, Sumiyati. 2020. "Persepsi Siswa Terhadap Google Classroom Sebagai LMS Pada Masa Pandemi Covid-19." *Science Education and Application Journal (SEAJ)* 2(2): 88–100.
- Nursapia Harahap. 2014. "Penelitian Kepustakaan." *Jurnal Iqra'* 08(01): 68–73.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R& D)*. 3rd ed. ed. Apri Nuryanto. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, Evi. 2020. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa Dalam Menganalisis Video Pembelajaran Melalui Strategi Pembelajaran Webinar." *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 13(2): 145.
- Syarifudin, Albitar Septian. 2020. "Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing." *Jurnal*

- Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua* 5(1): 31–34.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/7072>.
- Wardani, Deklara Nanindya, Anselmus J.E. Toenlioë, and Agus Wedi. 2018. “Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)* 1(1): 13–18.
<https://core.ac.uk/download/pdf/287323676.pdf>.
- Wicaksono, Muhammad Denny. 2020. “Pemanfaatan Google Classroom Dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII Muhammad Denny Wicaksono.” *Jurnal Ilmu Ilmu Sosial* 17(1): 234–42.
- Yuangga, Kharisma Danang, and Denok Sunarsi. 2020. “Pengembangan Media Dan Strategi Pembelajaran Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Pandemi Covid- 19.” *JGK (Jurnal Guru Kita)* 4(3): 51–58.
- zahiah binti kassim & abdul Razaq bin Ahmad. 2010. “E-Pembelajaran: Evolusi Internet Dalam Pembelajaran Sepanjang Hayat.” In *Proceedings of Regional Conference on Knowledge Integration in ICT 2010*, , 209–18.
- Zamzami, Didik Siswanto, Muhammad Sadar. 2021. “Pelatihan Installasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Daring Menggunakan MLS Moodle Aplikasi.” *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1): 65–71.