

PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU-GURU SMK KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

Nelly Armayanti^{1*}, Ainul Mardhiyah², Dodi Pramana³, Sabda Dian Nurani Siahaan⁴

Universitas Negeri Medan
dodipramana@unimed.ac.id

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah membantu para pendidik dalam mengatasi beberapa masalah yang sedang dihadapi perihal pembelajaran dalam jaringan. Masalah tersebut muncul disebabkan karena kondisi Covid 19 sekarang ini dan kebijakan pemerintah dalam melaksanakan kuliah daring. Masalah lain yang dihadapi pendidik adalah kurangnya pengembangan perangkat pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan pelatihan dan pendampingan sekaligus pengembangan perangkat pembelajaran dengan metode daring di program keahlian administrasi perkantoran pada tingkat SMK. Dalam mendukung kebijakan pemerintah untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring maka guru atau pendidik di tuntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengubah metode pembelajaran dan memanfaatkan media atau jaringan internet. Oleh karena itu pendidik dipandang perlu untuk mendapatkan pelatihan sekaligus pendampingan dalam merancang perangkat pembelajaran bagi guru-guru SMK. Untuk mencapai target dalam merancang perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran daring maka kegiatan pengabdian yang dilakukan antara lain; 1) Pelatihan Penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP) dengan metode daring; 2) Pendampingan penyusunan bahan ajar; 3) Pelatihan penggunaan media daring 4) Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Kata kunci: Pelatihan; Perangkat Pembelajaran; Guru SMK

1. PENDAHULUAN

Diakhir tahun 2019 dunia dihadapkan pada kasus *coronavirus disease* atau dikenal dengan istilah Covid 19. Berdasarkan data dari *World Health Organization* kasus terkonfirmasi sejumlah 23,752,965 jiwa dan kasus kematian 815,038 jiwa, per Rabu, 26 Maret 2020. Sedangkan kasus di Indonesia sendiri 160,000 kasus terkonfirmasi dan 6.944 jiwa meninggal dunia berdasarkan data dari Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid 19 per Rabu 26 Maret 2020. Tentunya hal ini menjadi kekhawatiran karena kasus ini akan terus membesar risikonya dan mengancam segala sektor termasuk dunia pendidikan. Ketika Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan tentang pencegahan Covid 19 pada satuan pendidikan pada 9 Maret 2020 pilihan bertindak cepat harus dilakukan. Atas dasar kebijakan tersebut sebagai upaya yang diambil untuk melakukan tindakan pencegahan dan mitigasi yang efektif atas wabah

yang kini telah menjadi pandemi global ini (Azhar et al., 2020).

Dari kebijakan tersebut perangkat satuan pendidikan mulai dari pendidik, kependidikan sejak awal Maret 2020 mengenal istilah *Work From Home (WFH)* bagi tenaga pendidik dan *Study From Home (SFH)* untuk para siswa untuk menjaga produktivitas kerja dan menjaga keberlangsungan pembelajaran bagi siswa. "Bekerja Dari Rumah" akan menjadi suatu pola kebiasaan bekerja dalam kondisi New Normal sekarang ini. Pendidik atau guru akan bekerja dari rumah dalam melaksanakan dan menjaga keberlangsungan proses pembelajaran dan merupakan rutinitas secara berkelanjutan. Tetapi tentunya para pendidik atau guru berpeluang tidak produktif bekerja dari lingkungan baru tanpa ada pengawasan dari pimpinan. Tentunya dari permasalahan tersebut guru harus mengantisipasi dan mengubah keadaan tersebut dengan melakukan perubahan pembelajaran secara kreatif, inovatif dan

mempergunakan media internet sebagai pendukung dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik harus pandai memanfaatkan waktu yang ada dalam proses pembelajaran dengan baik untuk menjaga dan meningkatkan keprofesionalan guru sebagai pendidik.

Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi covid-19 di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak kecuali di Indonesia (Aji, 2020). Peserta didik juga mengalami perubahan pola belajar yang dulunya konvensional atau tatap muka ke pola belajar dalam jaringan yang dilakukan dari rumah. Tentunya beban dan tanggung jawab profesi guru sebagai pendidik tidak serta merta pindah kepada orang tua. Dalam hal ini, para pendidik yang terbiasa dan profesional mengajar tatap muka, harus membiasakan diri dan mengupayakan kemampuan pedagogik dengan keterampilan teknologi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali dibidang pendidikan. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis informasi dan komunikasi yang bersifat offline maupun online, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pendidik. Oleh karena itu Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat memudahkan kita untuk belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi secara esensi merupakan pembelajaran tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga kemampuan guru dalam mengelola informasi yang akan disampaikan dan mengorganisasi lingkungan pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk lebih mudah untuk melakukan aktivitas belajar dalam kondisi saat ini. Penggunaan teknologi juga memiliki kekurangan dan kelebihan salah satu kekurangannya adalah peserta didik kurang merasakan pengalaman belajar, di sisi lain teknologi dapat menghemat biaya dan waktu, kekurangan itulah yang harus dilengkapi guru, guru dapat mengkolaborasi media teknologi dengan yang lainnya agar peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar tetapi tetap hemat biaya dan waktu (Suminar, 2019).

Untuk dapat memanfaatkan teknologi sekarang ini dan dalam meningkatkan mutu pendidikan dalam masa pandemi Covid 19 ini ada tiga hal yang harus diterapkan yaitu siswa dan guru harus sama-sama menguasai dan memiliki akses teknologi dan internet, memiliki perangkat pembelajaran yang berkualitas, pendidik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat teknologi dan sumber belajar digital untuk membantu peserta didik dalam mencapai

kompetensi yang dicapai.

Pada masa pandemi seperti ini pendidik harus mampu berkolaborasi dengan media digital untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran secara daring, Aktivitas tersebut dirancang melalui suatu perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, media pembelajaran dan LKPD yang sesuai dengan bidangnya. Permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik yaitu pendidik kurang memahami prinsip penyusunan silabus dan Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang harus disusun secara online yang merupakan tuntutan dari kondisi dan perkembangan teknologi saat ini. Perangkat pembelajaran berbasis digital harus dikembangkan secara efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan keaktifan siswa sehingga kompetensi pembelajaran tercapai. Saat ini banyak media e-Learning yang dapat digunakan seperti Edmodo, Google Classroom. Penggunaan media e-learning sangat penting dalam aktivitas kelas sebagai wadah bagi guru dan siswa untuk melakukan aktivitas kelas. Pengajar dan peserta didik dalam aplikasi ini dimungkinkan untuk berinteraksi melalui forum diskusi (stream) terkait dengan permasalahan materi dan jalannya pembelajaran secara interaktif. Bahkan di akhir-akhir ini pada aplikasi Google Classroom sudah include di dalamnya Google Meet yang memungkinkan untuk melakukan video teleconference (Rosali, 2020)

Dari penjelasan diatas maka dipandang perlu untuk melaksanakan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru SMK dalam menyusun perangkat pembelajaran daring yang berkualitas dan bermutu untuk menghadapi kondisi covid 19 saat ini.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring melalui Zoom Web Meeting dikarenakan kondisi pandemi covid 19 yang belum memungkinkan untuk menyelenggarakan kegiatan secara daring. Peserta dalam kegiatan ini merupakan guru-guru SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Dalam upaya meningkatkan kompetensi, profesional, kreativitas, dan motivasi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran daring, maka proses pelaksanaan kegiatan ini dilakukan sebagai berikut :

1. Analisis Situasi

Kegiatan ini diawali dengan melakukan analisis mengenai kondisi dan wawancara terhadap guru-guru SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Selain itu, tim pengusul juga berkordinasi dengan Pimpinan SMK dan Pimpinan Fakultas Ekonomi,

Universitas Negeri Medan.

2. Identifikasi Masalah

Tahapan ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada guru-guru SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran selama melaksanakan proses pengajaran pada masa pandemi Covid 19. Setelah dilakukan identifikasi, maka di dapat beberapa poin diantaranya :

- a. Guru kurang memahami bagaimana menerapkan proses pembelajaran daring.
- b. Guru kurang memahami menyusun perangkat pembelajaran yaitu RPP dan silabus daring.
- c. Guru kurang memahami menyusun bahan ajar.
- d. Guru kurang memahami bagaimana menggunakan e-Learning sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran online seperti Google Classroom, Edmodo, dan lain-lain.
- e. Guru kurang memahami bagaimana cara penyusunan LKPD yang baik.
- f. Guru kurang berkreasi/variatif dalam melaksanakan pembelajaran daring.

3. Pertemuan awal (FGD)

Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengundang seluruh guru mata pelajaran Administrasi Perkantoran di Sumatera Utara untuk melakukan Focus Group Discussion (FGD) awal secara daring untuk memperoleh informasi dan teknis pelaksanaan kegiatan serta penyamaan persepsi. Diskusi pelaksanaan kegiatan diikuti oleh pihak terkait yaitu tim pelaksana.

4. Penyusunan Instrumen.

Penyusunan instrumen dilakukan oleh semua anggota tim dengan melakukan diskusi untuk memperoleh masukan. Dari hasil diskusi ini dirancanglah untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan guru-guru dalam menerapkan pembelajaran daring. Setelah instrumen selesai disusun, aktivitas selanjutnya adalah memberikan instrumen tersebut kepada para peserta sebagai bahan tes kemampuan awal para peserta pelatihan.

5. Penyusunan Bahan Pelatihan.

Penyusunan bahan dilakukan oleh semua tim yang bertujuan untuk saling memberikan masukan. Bahan pelatihan yang disusun adalah silabus dan RPP daring, dan langkah-langkah menggunakan berbagai media e-Learning dan fitur-fiturnya.

6. Open Class Daring

Kegiatan ini adalah pelaksanaan pada hari H yaitu melaksanakan pelatihan

pengembangan perangkat pembelajaran daring oleh tim pengusul kepada para mitra.

7. Technical Assistance (TA)

Kegiatan ini adalah pemberian penugasan (*assesment*) terhadap mitra yaitu membuat perangkat pembelajaran daring, dan menciptakan kelas dalam e-Learning, sehingga guru-guru sudah benar-benar mampu dalam menerapkan pembelajaran daring.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Seperti yang diketahui bahwasanya saat ini guru-guru harus mampu merancang pembelajaran yang inovatif terkhusus pada saat pembelajaran daring saat ini. Penekanan pada pengabdian ini adalah pelatihan terlihat bahwasanya ada interaksi antara guru dengan siswa. Ciri berikutnya RPP yang berorientasi pada guru dan siswa dapat dilihat dari model, metode pembelajaran, dan pendekatan yang diterapkan. Pendekatan pembelajaran kolaboratif yang bisa diterapkan diantaranya Saintifik atau STEAM, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Contextual learning*, dan juga *Blended Learning*. Selain itu metode pembelajaran yang dapat diterapkan yang berorientasi pada guru dan siswa adalah diskusi, tanya jawab, bermain peran, simulasi, demonstrasi, permainan, praktek, latihan, penemuan, atau eksperimen.

Selain itu, rancangan pembelajaran juga harus berorientasi *HOTS* yaitu (*Higher Order Thinking Skills*). *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. *HOTS* menekankan bahwasanya siswa harus memiliki pemahaman terhadap informasi dan bernalar (*reasoning*) dan bukan hanya sekedar mengingat informasi atau materi pelajaran. Rancangan pembelajaran yang berorientasi *HOTS* harus diterapkan pada RPP. Terdapat 6 level kemampuan berpikir yaitu C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. C1 = mengingat, C2 = memahami, C3 = Menerapkan, C4 = Menganalisis, C5 = Mengevaluasi, dan C6 = Mengkreasi. Pembelajaran yang berorientasi *HOTS* dimulai dari C4 sampai dengan C6, sementara C1 sampai dengan C3 disebut dengan *LOTS* (*Low Order Thinking Skills*). RPP yang bercirikan *HOTS* dapat dilihat pada rumusan tujuan pembelajaran. Berikut adalah contoh tujuan pembelajaran yang berorientasi *HOTS* yaitu melalui materi surat menyurat, siswa dapat membandingkan bentuk dan jenis-jenis surat dan penggunaannya dengan baik.

Bahan ajar adalah materi yang ditulis, atau difasilitasi oleh guru/ instruktur yang dapat digunakan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk informasi yang bisa dijadikan pedoman perkembangan capaian siswa.

Dalam penelitiannya, (Arsanti, 2018) mengatakan bahwasanya ketersediaan bahan ajar dalam pembelajaran mutlak diperlukan. Pada materi ini terdapat beberapa poin yang disampaikan oleh narasumber yaitu tujuan pembuatan bahan ajar, manfaat bahan ajar, tahapan penyusunan bahan ajar, cakupan/sruktur bahan ajar, dan komponen kelayakan bahan ajar yang terdiri dari kelayakan komponen konten, bahasa, penyajian dan grafis.

Dalam proses pembelajaran, guru tentu saja harus memiliki bahan ajar. Bahan ajar menurut bentuknya dapat diklasifikasikan menjadi bahan cetak, audio, visual, audio visual, dan multimedia. Bahan ajar cetak dapat berupa buku atau modul, bahan ajar audio dapat berupa kaset, audio CD. Selain itu bahan ajar visual dapat berupa foto atau gambar dan bahan ajar audio visual dapat berupa video. Dalam proses pembelajaran daring, guru tentu saja tidak dapat hanya menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, namun harus menggunakan bahan ajar daring seperti modul, buku online, video pembelajaran ataupun gambar. Guru harus rajin membuat PPT sebagai salah satu bahan ajar, dan juga mencari referensi bahan ajar lainnya. Jika memungkinkan, guru harus mampu menciptakan video pembelajaran tutorial agar dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran, guru dapat memadukan bahan ajar elektronik berupa modul atau PPT dengan video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut tentu saja sangat membantu siswa dalam proses belajar karena video pembelajaran merupakan bahan ajar yang menarik sebab video diiringi dengan audio suara atau musik, dan media visual lebih mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak materi.

Media pembelajaran merupakan wadah bagi guru untuk mengupload bahan ajar, tugas, dan absensi kelas. Guru seyogyanya jangan hanya menggunakan Whatsapp Grup sebagai media untuk melaksanakan aktivitas kelas. Melalui media pembelajaran, siswa dapat mendownload materi yang sudah diupload oleh guru, mengupload tugas dan mengisi absensi kelas. Selain itu, media pembelajaran merupakan wadah bagi guru dengan siswa untuk melakukan Live Chat atau forum diskusi. Dengan menggunakan media pembelajaran, semua aktivitas kelas menjadi teratur, dapat terlihat secara teratur mulai dari pertemuan 1 sampai dengan akhir semester karena semua terekam dengan baik pada media e-Learning. Tersedianya fasilitas e-Learning di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu (Mohammad Yazdi, 2012). Melalui kegiatan pengabdian ini, para guru juga diajari mengenai

teknis penggunaan media pembelajaran, mulai dari mendaftarkan akun, membuat kelas, lalu mengelola kelas. Terdapat dua media pembelajaran yang dijelaskan yaitu Google Classroom dan Edmodo

B. PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran daring bagi Guru-guru SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran memberikan dampak yang besar bagi guru-guru SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Pada awalnya, masih banyak guru yang belum memahami sepenuhnya bagaimana menyusun rancangan pembelajaran yang inovatif dan berbasis daring. Masih banyak guru yang menerapkan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, atau siswa. Setelah mengikuti pelatihan ini, guru-guru semakin memahami bagaimana merancang proses yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad 21 yaitu 4C (Comunication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity) dengan menerapkan metode TPACK, STEAM, dan HOST yang tentunya harus mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari semangat dan antusiasme guru ketika bertanya. Para guru juga termotivasi dan untuk menerapkan rancangan pembelajaran inovatif tersebut.

Dari segi penguasaan terhadap e-Learning masih ada beberapa guru yang belum sepenuhnya mahir dalam mengoperasikan media pembelajaran, hal tersebut dilihat dari pertanyaan-pertanyaan guru tentang teknis penggunaan e-Learning. Selain itu guru-guru juga bertanya mengenai kendala yang sering mereka hadapi ketika mengoperasikan e-Learning misalnya error system dalam pengumpulan tugas siswa. Terkadang, error system terjadi ketika siswa ingin mengumpulkan tugas namun gagal dalam mengupload tugas. Hal tersebut bisa terjadi karena batas ukuran file yang tidak sesuai, sinyal yang bermasalah, dan batas waktu pengumpulan sudah selesai.

Selain itu dengan adanya kegiatan ini membantu guru untuk memahami pembuatan soal-soal latihan atau LKPD siswa yang berorientasi HOTS. Dalam kondisi pandemi yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran secara daring ini, maka penyusunan LKPD juga menjadi hal yang sangat penting untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi. Penerapan LKPD yang berorientasi menjadi hal yang penting juga agar siswa benar-benar menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis dan bukan hanya sekedar copy paste jawaban dari bahan ajar. Penerapan LKPD yang berorientasi LOTS tentu saja akan memudahkan siswa dan tidak

merangsang siswa untuk berfikir dan menganalisis. LKPD berbasis HOTS dapat diterapkan dalam bentuk soal essay ataupun pilihan ganda. Soal pilihan ganda cukup efektif untuk diterapkan karena system dapat mengoreksi otomatis jawaban siswa, tentu saja dengan men-setting jawaban yang benar terlebih dahulu pada system. Hal ini memudahkan guru dalam melakukan proses penilaian karena nilai skor siswa akan tertera di sistem dan murid-murid juga akan merasa puas karena dapat mengetahui skor masing-masing. Pelaksanaan kuis dengan LKPD ini dapat diterapkan melalui e-Learning yang digunakan masing-masing. Para guru memberikan pertanyaan mengenai contoh soal yang berorientasi HOTS pada mata pelajaran Otomasi Teknik Keahlian Perkantoran (OTKP) mendakan bahwa para guru antusias dan bersemangat dalam menambah pemahaman dalam menyusun soal LKPD yang berorientasi HOTS.

Kegiatan pengabdian ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan yaitu selama 2 hari dan berjalan dengan baik dan efektif. Pelaksanaan secara daring cukup efektif untuk menjangkau para peserta dari berbagai daerah. Guru-guru SMK sangat antusias sehingga para peserta dari berbagai daerah pun mengikuti acara ini sampai dengan selesai. Para guru- guru SMK yang telah mengikuti pelatihan ini diberikan tagihan yaitu membuat RPP daring, bahan ajar, dan LKPD sesuai dengan poin-poin yang sudah disampaikan oleh narasumber.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan pada kegiatan ini terdiri dari 4 poin yaitu Rancangan Perangkat Pembelajaran (RPP) daring, bahan ajar, penggunaan media pembelajaran, dan juga penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
2. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui Zoom dan dihadiri oleh 80 orang peserta yang terdiri dari guru-guru SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dari berbagai daerah di Sumatera dan Jawa.
3. Kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan perangkat pemberlajaran daring bagi guru-guru SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sangat bermanfaat dan memberikan pemahaman kepada guru-guru SMK tentang bagaimana merancang pembelajaran daring yang inovatif di kelas agar pelaksanaan pembelajaran daring tidak mengurangi kualitas belajar, hasil belajar dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.1531>
- 4 Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90.
<https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Azhar, E. I., Hui, D. S. C., Memish, Z. A., Drosten, C., Zumla, A., & KEMDIKbud RI. (2020). Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia. *Infect Dis Clin North Am*, 33, 1–5.
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, E. (2019). Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru SOSHUM Setingkat SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291–298.
- Miyarso, E. (2019). Perancangan Pembelajaran Inovatif. *Modul 4*, 1–142.
- Mohammad Yazdi. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*, 2 (1)(1), 143–152.
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34.
<https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Retnoasih, N. (2018). Implementasi Pembelajaran HOTS (Higher Order Thinking Skill) IPA Menggunakan Alat Sederhana. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2).
- Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21–30.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.
- WHO. (2020). Coronavirus disease (COVID-19) outbreak situation. (Online) Tersedia : <https://Covid19.who.int/> (Diakses : 10 Oktober 2020)