

PEMANFAATAN TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19

Melva Manurung¹, Wulan Dwi Kirana², Diah Eka Sari³

Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Negeri Medan

surel: ¹melvamanurung80@gmail.com, ²wulandwikirana57@gmail.com, ³ekasarium@yahoo.com

Abstrak

Pademi *Covid-19* telah mengganggu proses pembelajaran secara tatap muka. Maka diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Pembelajaran secara daring adalah salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut. Pembelajaran daring ditetapkan untuk memutus rantai penyakit menular yang tidak tahu kapan akan berakhir. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media teknologi pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19*. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian studi kasus menunjukkan pemanfaatan teknologi media pembelajaran yang sering digunakan yaitu, *Whatsapp*, *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Youtube*, dan *Ruang Guru*. Dalam persiapan media pembelajaran dibutuhkan kekreatifan setiap pendidik serta kerja sama mulai dari pendidik, orang tua dan peserta didik.

Kata Kunci: Teknologi, Studi Kasus, Pembelajaran Daring, Covid-19

PENDAHULUAN

Covid-19 pertama kali ditemukan di kota Wuhan, Cina, pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan cepat dan telah menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Virus *corona* adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Terdapat banyak kasus, virus ini tidak hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru dan lainnya. Untuk mencegah penularan *Covid-19*, pemerintah telah menindak tegas memberi himbauan kepada masyarakat untuk membatasi kegiatan di luar rumah dan menghimbau masyarakat untuk tidak berkerumun diluar rumah.

Penyebaran virus *Covid-19* yang semakin meningkat menyebabkan adanya perubahan-perubahan besar di berbagai bidang termasuk bidang Pendidikan. Hal ini menyebabkan pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, agar peserta didik, pendidik, kepala sekolah, wali murid, dan masyarakat sekitar tetap terjaga. Dengan menindaklanjuti surat edaran menteri pendidikan maka seluruh sekolah maupun perguruan tinggi harus melaksanakan perintah sesuai dengan surat edaran yang telah disepakati. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau yang sering disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring ini tidak akan lepas dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Ali, dkk, 2020). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mempertemukan siswa dengan guru serta mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017)). Pada pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, laptop, komputer, dan tablet. yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013).

Masa pandemi covid yang memaksa kita untuk jaga jarak antar sesama menyebabkan kegiatan pembelajaran di sekolah yang biasanya tatap muka diubah menjadi pembelajaran daring atau Pembelajaran Jarak Jauh. Pembelajaran daring atau PJJ diarahkan sebagai bentuk upaya memutus rantai penyebaran virus *Covid-19*. Mengingat kebijakan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yang berisi pernyataan tidak dianjurkan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah (kemendikbud.go.id, 2020). Meskipun sudah diinformasikan kembali kabar baru oleh Mendikbud yang menyatakan Juli 2021 KBM dilakukan tatap muka. Namun, melihat keadaan sekarang, *covid* kembali lagi menyerang dengan varian baru tentu hal tersebut sukar untuk di jalankan, dan kembali lagi untuk memutus rantai penyebaran dengan pembelajaran daring memanfaatkan teknologi media pembelajaran.

Menurut Tounder (dalam Selwyn, 2011) teknologi dalam pendidikan merupakan sarana pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Maka dari itu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring sangat diperlukan untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penggunaan teknologi memiliki peran dalam sumbangan besar pada lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Teknologi berperan besar dalam pembelajaran di situasi pandemi *Covid-19* seperti saat ini. Teknologi mampu memberikan kemudahan kepada tenaga pendidik maupun peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring. Berbagai macam platform atau aplikasi disediakan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran daring, diantaranya mempermudah tenaga pendidik dalam melakukan evaluasi terhadap peserta didik meskipun tidak dilakukan secara tatap muka dengan memanfaatkan berbagai platform seperti,

1. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam lingkup pendidikan yang mampu mempermudah pembelajaran yang sedang berlangsung terutama pada saat masa pandemi seperti sekarang ini (Roida, 2020). *Google Classroom* digunakan oleh setiap orang dari ruang lingkup/ jenjang pendidikan yang berbeda-beda baik dari tingkat TK, SD, SMP, SMA/SMK maupun Perguruan Tinggi. Disamping mudah di dalam menggunakannya *Google Classroom* juga sangat efisien dan tidak terlalu rumit pada saat kita akan mengakses dan menggunakannya untuk melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dosen masa pandemi ini. *Gmail, Youtube, Google Drive, Google Maps, dan Google Translate* merupakan fitur-fitur pendukung pada platform *Google Classroom*.

2. WhatsApp

WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang sudah tidak asing lagi untuk didengarkan kita bahkan sangat populer sekali serta merupakan platform yang kita gunakan saat ini baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial.

Aplikasi yang satu ini, hampir dimiliki oleh semua pengguna gadget. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan jarak jauh, platform ini juga bisa digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran seperti pada masa pandemi seperti sekarang ini. Platform ini merupakan alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh berupa percakapan baik menggunakan tulisan, gambar, suara maupun video.

WhatsApp mampu terhubung dengan teman serta keluarga kita yang ada di manapun dan kapanpun ketika kita memiliki jaringan yang baik yang mampu menjadi pendukung untuk kita mengaksesnya (Roida, 2020).

3. Zoom

Zoom adalah aplikasi pertemuan dengan video dan berbagi layar dengan jumlah peserta hingga 100 anggota bahkan sampai 1000 lebih anggota yang dapat bergabung di dalam aplikasi ini. Aplikasi video conference ini memiliki durasi waktu saat kita melakukan meeting dengan yang orang lain. Meskipun demikian, aplikasi ini sangat membantu untuk mereka yang ingin melakukan diskusi secara langsung menggunakan ruang virtual karena memiliki kapasitas ruang yang cukup besar dalam sekali pertemuan.

Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video sehingga pada saat digunakan untuk proses pembelajaran maka kita akan merasa bahwa kita sedang tatap muka secara langsung karena kita mampu melihat orang yang jauh dengan menyalakan kamera yang kita miliki di dalam menggunakan platform *Zoom* ini (Astini, 2020).

4. Google Meet

Google Meet merupakan aplikasi pertemuan dengan video dan berbagai layar dengan jumlah peserta 100 orang hingga lebih. Aplikasi ini hampir sama dengan aplikasi *Zoom* namun kelebihan dari aplikasi ini ialah bisa mengadakan diskusi hingga 60 menit.

5. Ruang Guru

Platform ini juga sering digunakan atau sebagai alternatif pembelajaran lainnya untuk mendapatkan informasi pembelajaran lain di luar dari sekolah. *Platform* ini dinilai sangat efektif sebagai media pembelajaran.

Ruang guru menawarkan *platform* pembelajaran berbasis kurikulum sekolah melalui video tutorial interaktif oleh guru dan animasi di aplikasi ponsel dan komputer. Perusahaan ini didirikan oleh Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Iman Usman pada April 2017 dan telah memiliki 15 juta pengguna hingga tahun 2019.

Teknologi sendiri memiliki peran penting dalam pembelajaran daring, sebab pembelajaran daring tidak lepas dari penggunaan teknologi sebagai media pembelajarannya. Maka dari itu peran teknologi dalam pembelajaran daring, yakni :

1. Teknologi sebagai alat atau media pendukung desain pengetahuan untuk melaksanakan pembelajaran,
2. Teknologi sebagai media dalam memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*,
3. Teknologi pendidikan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19*,
4. Teknologi pendidikan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan di masa pandemi *Covid-19*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah. Peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara kualitatif, dan analisis data bersifat induktif/kualitatif.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui dan menjelaskan permasalahan yang awalnya peneliti hanya memahami permasalahan yang ada secara umum, baru kemudian peneliti melakukan penelitian. Metode penelitian menggunakan studi literatur yaitu peneliti menelaah secara tekun akan kepustakaan yang diperlukan dalam penelitian (Nazir, 2014: 79).

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang (Sugiyono, 2014: 13). Obyek dalam penelitian ini adalah bagaimana studi kepustakaan teknologi media pembelajaran daring.

Adapun data yang dilaporkan adalah data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpulan data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data. Data diperoleh dari referensi melalui studi kepustakaan, seperti buku-buku referensi, jurnal, artikel, dan sumber lainnya yang relevan dengan penelitian.

Analisis Data dilakukan dengan studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan membaca sumber-sumber kepustakaan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan langkah-langkah berikut. Nazir (2014: 88) dan Arikunto (2013: 66):

1. Membaca segala keterangan pada penelitian apakah tersedia keterangan-keterangan sesuai dengan latar belakang permasalahan penelitian (Nazir, 2014: 88).
2. Mengumpulkan sumber bahan kajian yang relevan dengan masalah penelitian (Arikunto, 2013: 66).
3. Mengutip informasi yang ada pada bacaan tersebut baik berupa kutasi (mengutip secara langsung), parafrase (menggunakan kata-kata sendiri) (Nazir, 2014: 88)
4. Mencatat hal-hal penting (Nazir, 2014: 88).
5. Menyimpulkan hasil yang diperoleh.
6. Melakukan interpretasi atas hasil yang diperoleh

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Covid-19 adalah virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Wabah ini adalah jenis wabah yang tingkat penyebarannya tinggi. Pencegahannya adalah menghindari interaksi

secara langsung dengan orang yang terinfeksi. Penyebaran virus *Covid-19* ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Terlebih, sudah terdapat varian jenis baru yang penyebarannya lebih mudah tersebar. Hal tersebut, membuat segala sistem pendidikan dengan daring atau *online*.

Keberadaan kemajuan teknologi media daring membuat proses pembelajaran daring atau *online* menjadi sangat mudah karena banyaknya aplikasi dan *platform* belajar *online*. Khususnya dalam pembelajaran sehingga dapat menunjang proses pembelajaran daring di masa pandemi ini. Peran teknologi informasi pada pembelajaran daring sangatlah banyak sekali, salah satunya sebagai media pendidik untuk memberikan materi dan memberikan tugas kepada peserta didik (Nadya, dkk, 2020). Pemanfaatan teknologi media daring dalam pembelajaran bergantung pada peran pengajar dalam menyiapkan, memandu, mengkonfirmasi atau disebut pengajar sebagai fasilitator (Hanum, 2013).

Kemajuan teknologi tersebut berupa aplikasi teknologi media daring dalam pembelajaran daring yang paling populer diantaranya *WhatsApp*, *YouTube*, *Zoom*, *Google Classroom*, *Quizizz*, ruang guru dan masih banyak lagi aplikasi atau *platform* pembelajaran *online* lainnya. (Nadya, Dkk, 2020). Aplikasi tersebut membantu interaksi tatap muka tidak langsung antara suatu individu dengan individu lain dan dalam suatu kelompok.

Fungsi *platform* tersebut bisa digunakan untuk mengirim gambar, video, dokumen dan lain sebagainya. *Platform* ini juga memudahkan pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik untuk menyampaikan pembelajaran, supaya bisa dengan mudah di mengerti oleh peserta didik. Dalam hal penyampaian materi, pendidik harus lebih dahulu bisa mengemas materi yang akan disampaikan dengan kreatif mungkin, supaya peserta didik tidak merasa bosan. Meskipun, peserta didik saat ini belajar di rumah masing-masing, mereka dapat merasa bahwa belajar di rumah juga menyenangkan dan menarik. Pembelajaran lewat *platform* yang menarik dan menyenangkan dapat menambah semangat dan motivasi peserta didik di dalam proses belajar yang dilakukan dari rumah masing-masing menggunakan fasilitas penunjang yang telah disediakan secara pribadi tersebut.

Tidak semua sekolah di Indonesia mengenal *platform* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, namun adanya pandemi, beberapa *platform* pembelajaran tersebut sudah tidak asing karena semakin banyak instansi pendidikan yang menggunakannya untuk proses pembelajaran jarak jauh atau daring.

Pembelajaran daring dengan pemanfaatan teknologi media pembelajaran daring di lingkungan Kampus Universitas Negeri Medan jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Sendiri menggunakan beberapa teknologi pembelajaran daring diantaranya, yaitu: *E-learning*, *Google Class*, *Google Meet*, *WhatsApp Group*, *Youtube* dan *Zoom*. Mahasiswa ketika dilakukan diskusi melalui di grup *WhatsApp* ataupun melalui aplikasi *Zoom*, terdapat komunikasi dua arah antara mahasiswa dan dosen pada saat kelas mengadakan tatap muka secara virtual. Juga terlihat keinginan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas yang dapat dilihat dari minat mahasiswa dalam mengerjakan tugas atau latihan melalui pemanfaatan penggunaan *Google Class*, sementara *Youtube* sendiri digunakan untuk menambah referensi pembelajaran.

Pembelajaran daring dengan pemanfaatan teknologi pada siswa SD pada saat program kampus mengajar berdasarkan penulis sendiri, siswa kebanyakan menggunakan *WhatsApp*. Peserta didik dengan pendidik menyampaikan materi lewat *WhatsApp*, pendidik memandu, menyampaikan materi sampai memberi tugas lewat *WhatsApp*. Hanya menggunakan *WhatsApp*, dikarenakan fasilitas yang kurang. Peserta didik harus berbagi dengan saudaranya, orang tua, bahkan dengan orang lain.

Pada tingkat SMP juga menggunakan WAG, dan untuk anak SMA dan SMK dengan *platform* *Zoom Cloud* dan *Moodle LMS*, dan dapat disimpulkan bahwa yang paling banyak digunakan adalah WAG karena *platform* ini sudah sering digunakan hampir oleh semua pengguna gadget (Salsabilah, Dkk, 2020). Hal ini menjadi pengalaman baru untuk lebih dekat dengan teknologi dan mampu menggunakan teknologi tersebut.

Selain itu, adanya teknologi seperti *Youtube*, *Google*, dan lain-lain dimanfaatkan dengan baik oleh mahasiswa untuk mencari referensi pembelajaran sehingga meminimalisir kerumunan di perpustakaan (Ratih dan Kusumahningrum, 2020). Tentu apabila kita pergi ke perpustakaan, hal tersebut menimbulkan interaksi langsung, baik dengan pihak perpustakaan ataupun dengan pihak sebelum tiba di perpustakaan.

Dalam pembelajaran daring, sangat dibutuhkan peran pengajar, siswa dan orang tua dalam terlaksananya pembelajaran daring. Pengajar menyiapkan pembelajaran kreatif mungkin, siswa bersiap

menerima pembelajaran dan orang tua mendukung kegiatan daring dengan mendampingi peserta didik belajar, berbagi *handphone*, memastikan kelancaran jaringan internet. Tidak kalah pentingnya juga memberikan motivasi kepada peserta didik agar terus mau mengikuti pembelajaran (Zulfitri, dkk, 2020).

Pembelajaran dengan sistem dalam jaringan atau daring dengan memanfaatkan teknologi media daring memiliki kelebihan tersendiri. Seperti materi-materi pembelajaran dan diskusi dalam teknologi media daring yang digunakan dapat diakses kapan saja dan jika membutuhkan materi tersebut dapat dilihat kembali. Kemudian, efisiensi tempat karena dapat dilakukan dimana saja selagi tersedia jaringan seluler. Namun, dalam pembelajaran daring yang dirasakan mahasiswa yaitu, sering tidak konsentrasi dalam menyimak materi saat pembelajaran, hal ini dikarenakan perkuliahan dilakukan di rumah sehingga mahasiswa terkadang terfokus dengan kegiatan lain. Selain itu, kecakapan dalam berbicara di depan publik tidak dapat diperoleh dalam pembelajaran daring karena proses diskusi dilakukan melalui teknologi media daring, pemahaman materi perkuliahan juga terkadang sulit dipahami karena keterbatasan yang ada, seperti buruknya jaringan atau keterbatasan media.

SIMPULAN

Dengan adanya teknologi yang sekarang sedang berkembang sangat pesat, mampu digunakan untuk menjadi penunjang proses belajar mengajar secara jarak jauh dan mampu tetap berjalan dengan baik di masa pandemi ini. Dengan begitu teknologi akan lebih memiliki manfaat yang luas selain digunakan sebagai hiburan namun, juga mampu kita gunakan untuk mengakses setiap pembelajaran menggunakan *platform*. *Platform* yang biasa digunakan untuk menunjang efektivitas pembelajaran daring yakni sebagai berikut.

1. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam lingkup pendidikan yang mampu mempermudah pembelajaran yang sedang berlangsung terutama pada saat masa pandemi seperti sekarang ini (Roida, 2020).

2. WhatsApp

WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang sudah tidak asing lagi untuk didengarkan kita bahkan sangat populer sekali serta merupakan *platform* yang kita gunakan saat ini baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial.

3. Zoom

Zoom adalah aplikasi pertemuan dengan video dan berbagi layar dengan jumlah peserta hingga 100 anggota bahkan sampai 1000 lebih anggota yang dapat bergabung di dalam aplikasi ini.

4. Google Meet

Google meet merupakan aplikasi pertemuan dengan video dan berbagai layar dengan jumlah peserta 100 orang hingga lebih. Aplikasi ini hampir sama dengan aplikasi *Zoom* namun kelebihan dari aplikasi ini ialah bisa mengadakan diskusi hingga 60 menit.

5. Ruang Guru

Platform ini juga sering digunakan atau sebagai alternatif pembelajaran lainnya untuk mendapatkan informasi pembelajaran lain di luar dari sekolah. *Platform* ini dinilai sangat efektif sebagai media pembelajaran.

Semoga kedepannya teknologi akan memiliki manfaat yang lebih dalam sektor pendidikan dan setiap pendidik sebagai fasilitator harus mampu menguasai kemajuan media teknologi agar proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media teknologi pada pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi dunia pendidikan. Selain itu, diharapkan kerja sama antara pendidik, orang tua, dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atsani, K. L. G. M. Z. 2020. Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Elyas, A. H. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran *E-learning* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, (56).
- Hanum, N. S. 2013. Keefektifan *E-learning* sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, (92).
- Hasanah, dkk. 2020. Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Nadya, Lufthi, & Astri. 2020. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Perseda*, 3(3).
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440.
- Ratih dan Kusumaningrum. 2020. Analisis Pemanfaatan Media teknologi, informasi dan komunikasi pada pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal pendidikan Dasar*, Vol 4 (2)
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (*Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic*). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Salsabilah, Lestari, Habibah, Andaresta, dan Yulianingsih. 2020. Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol2(2).
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Zulfitria, Z., Ansharullah, A., & Fadhillah, R. (2020, October). Penggunaan Teknologi dan Internet sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).