

PEMANFAATAN APLIKASI *GOOGLE MEET* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA DARING

Elgi N.Hutagaol¹, Sri Yuliana S², Sumba Irawan³, Rosmawaty⁴
Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan
Universitas Negeri Medan

surel: [1elgihutagaol84@gmail.com](mailto:elgihutagaol84@gmail.com), [2sriyulianasitohang@gmail.com](mailto:sriyulianasitohang@gmail.com), [3sumbairawan20@gmail.com](mailto:sumbairawan20@gmail.com)

Abstrak

Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (*Covid-19*) adalah kasus kesehatan dunia yang terjadi pada semua dunia di saat ini. *Covid-19* adalah penyakit yang ditularkan melalui droplet, sebagai akibatnya buat mencegah penularan virus ke warga dan pemerintah mengikuti keadaan *physical distancing* dan membatasi aktivitas pada luar rumah dengan melaksanakan segala aktivitas secara online. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring di SMAN 1 Pantai Labu, 2) Mengetahui kelebihan & kelemahan pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring di SMAN 1 Pantai Labu. Serta metode pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Sedangkan subjek pada penelitian ini ialah siswa-siswi dan pengajar di SMAN 1 Pantai Labu dengan teknik pengambilan data memakai *google form* yang berupa kuisisioner. Kemudian untuk teknik analisis data memakai teknik *baca & catat*. *Google Meet* merupakan aplikasi yang sangat membantu di segala aktivitas perkantoraan, belajar mengajar di pandemi ini. SMAN 1 Pantai Labu memanfaatkan aplikasi *google meet* ini sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Walau dengan aplikasi ini dinilai kurang efektif daripada belajar tatap muka. Alhasil, belajar online dengan *google meet* tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Google Meet, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Daring

PENDAHULUAN

Covid-19 pertama kali ditemukan dalam akhir tahun 2019 pada Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Pemberitahuan mengenai adanya penyakit yg menyamai seperti *Pneumonia*, antara lain penyakit infeksi pernapasan yang akut serta menyerang paru-paru, namun penyebabnya belum diketahui secara yakin. Informasi yang didapatkan dari pihak yang memiliki wewenang, pedagang yang berkerja di pasar ikan Huanan adalah pasien yang terkena virus *Covid-19*. Penyakit *Coronavirus (Covid-19)* merupakan penyakit menular yg ditimbulkan dari virus baru yg dianggap dengan istilah novel corona virus yang terikat dengan famili virus yang sama melalui *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)* dan beberapa jenis flu biasa. Penularan virus *Covid-19* terjadi melalui cairan atau droplets yg datang dari batuk, bersin, dan hubungan eksklusif dengan orang yg terinfeksi virus *Covid-19* ataupun ketika menyentuh mata & hidung sehabis menyentuh benda atau permukaan yang terdapat virus.

Di Indonesia, virus *Covid-19* di diberitakan pada 2 Maret 2020 dengan total dua kasus. Total kasus yang terkonfirmasi ialah 1.528 kasus dan 136 kasus kematian dengan taraf kematian sebanyak 8,9 % yang merupakan teratas di Asia Tenggara pada data 31 Maret 2020. Oleh karena itu, wabah penyakit *Covid-19* ditetapkan menjadi pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan semua rakyat disarankan untuk selalu berada dirumah serta menjaga jarak fisik terhadap orang lain selama situasi pandemi. Alhasil, seluruh kegiatan sosial yg umumnya berjalan normal menjadi berhenti. Sebagian besar perusahaan & sarana pendidikan mulai mengikuti keadaan dengan memperkerjakan karyawan-karyawan dari rumah (*work from home*) dan menciptakan sistem belajar online buat anak didik dan mahasiswa. Ada aneka macam media pembelajaran yg bisa menunjang aktivitas bekerja dan belajar online antara lain seperti aplikasi *Google Meet*.

Google meet adalah sebuah aplikasi video conference yg dipakai dalam hal proses meeting secara online yang dibentuk & dikembangkan *Google*. *Google meet* memungkinkan pengguna buat mengadakan rapat ketika di perjalanan, melaksanakan aktivitas belajar mengajar dan kelas training virtual, wawancara jarak jauh, serta masih banyak lagi. *Google meet* mempunyai fitur yang sanggup dimanfaatkan buat melakukan panggilan video berkualitas tinggi untuk kelompok dengan total mencapai 250 orang.

Disamping itu, di masa pandemik ini, semakin banyak yg memulai memanfaatkan aplikasi *google meet* pada saat bekerja atau belajar di rumah. Oleh karena itu, *google meet* sekarang ini telah menjadi satu fitur google yg mengalami kemajuan yang cepat. Angka pengguna harian aplikasi *google meet* semakin tinggi sampai 25 kali lipat dalam periode antara bulan Januari sampai Maret 2020.

Google meet adalah versi yg modern & lebih bertenaga dibandingkan menggunakan *Hangouts* pendahulunya lantaran *Google Meet* mempunyai fitur yg sanggup ditampilkan pada web, *android*, dan *iOS*. Disamping itu, aplikasi *Google Meet* ini mempunyai Interface atau antarmuka yang unik dan fungsional menggunakan berukuran ringan dan cepat, mengedepankan pengelolaan yang lebih efisien sebagai akibatnya gampang buat dipakai dan diikuti sang seluruh penggunanya. *Google meet* bisa dipakai menjadi media pembelajaran yg bisa menunjang proses pembelajaran anak didik yang berlangsung di rumah sekaligus mengajarkan anak didik dalam memanfaatkan teknologi semenjak dini hingga bisa menaruh pengalaman yang bermakna buat anak didik tersebut.

Pemanfaatan aplikasi *google meet* menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan dalam membangun keterampilan Bahasa Indonesia seperti keterampilan menyimak & berbicara pada saat memakai aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran yang berlangsung. Dalam penelitian ini mengangkat dua tujuan yaitu 1) Bagaimana pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam hal keterampilan dalam Bahasa Indonesia seperti keterampilan menyimak dan berbicara secara daring pada SMAN 1 Pantai Labu dan 2) Apa saja kelebihan & kelemahan pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dibidang keterampilan bahasa indonesia seperti keterampilan menyimak & berbicara yang secara daring di SMAN 1 Pantai Labu Terdapat beberapa penelitian yg menelaah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa Indonesia seperti keterampilan menyimak & berbicara. Penelitian pertama dilakukan sang Slamet Triyadi (2015) menelaah tentang “efektivitas penggunaan media audio-visual untuk mempertinggi keterampilan menyimak anak didik dalam mata pelajaran pendidikan bahasa Indonesia”. Penelitian ini mengimplementasikan efektivitas metode Brainstorming pada pembelajaran keterampilan menyimak & berbicara Bahasa Indonesia anak didik kelas XI SMAN 21 Kota Semarang dengan memakai output tes yaitu berupa kelas eksperimen rata-rata nilai pre-test dan post-test. Sedangkan penelitian yg peneliti tulis tentang pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya didalam pembelajaran keterampilan yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia seperti keterampilan menyimak dan berbicara serta juga pada mengumpulkan data memakai kuisisioner yang dibentuk dengan google form, dan pada akhirnya proses pengambilan data lebih gampang dilaksanakan dimanapun dan kapanpun, terutama ketika masa pandemi saat ini. Penelitian ketiga dilakukan oleh Tania Intan, dkk. (2018) yg berjudul “penelitian tindakan kelas terhadap anak didik paud ibu hajar melalui keterampilan menyimak, membaca, berbicara & menulis”. Dalam penelitian Tania Intan, dkk yg sebagai target pada penelitiannya merupakan anak-anak yg berusia dini (4-7 tahun). Tujuan penelitiannya merupakan untuk meningkatkan minat baca anak usia dini yang menjadi upaya peningkatan kualitas SDA dimasa yang akan datang.

Dalam penelitian yg peneliti tulis yang menjadi target pada penelitian yaitu pengajar dan siswa pada SMAN 1 Pantai Labu dengan tujuan mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring yang dikaitkan dengan keterampilan Bahasa Indonesia antara lain keterampilan menyimak & berbicara dalam masa pandemi *Covid-19* di SMAN 1 Pantai Labu. Sehingga subjek yg dipakai pada penelitian ini lebih gampang dijangkau buat diteliti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan memakai jenis penelitian kualitatif dan memakai metode naratif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yg melibatkan pengumpulan dan analisis data non-numerik (contohnya teks) untuk tahu konsep, pendapat, atau pengalaman. Penelitian naratif kualitatif merupakan metode penyelidikan luas yg memakai metode pengumpulan data nir terstruktur, misalnya grup

fokus, observasi, atau dokumen (Moleong, Lexy: 2006). Teknik pengambilan data yg dipakai adalah memakai google form yg berupa kuisioner. Menggunakan google form lebih cepat dan luas buat membuat berita umum pada subjek. Di sisi lain lantaran adanya kebijakan social distancing maka tidak memungkinkan bila wawancara tatap muka dilakukan.

Subjek pada penelitian adalah siswa-siswi dan pengajar di SMAN 1 Pantai Labu. Adapun asal data pada penelitian ini terdiri berdasarkan dua, yaitu data utama dan data sekunder. Data utama pada penelitian ini merupakan hasil google form yang telah diisi oleh siswa-siswi dan pengajar di SMAN 1 Pantai Labu. Sedangkan data sekunder diperoleh berdasarkan penelitian ini merupakan beberapa artikel jurnal yg membahas tentang pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring. Teknik analisis data penelitian ini memakai teknik baca dan catat.

PEMBAHASAN

A. Memanfaatkan Aplikasi *Google Meet* menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring melalui keterampilan Bahasa Indonesia antara lain keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara dalam masa pandemi COVID 19 di SMAN 1 Pantai Labu.

Sebelum COVID19, kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasa, termasuk SMAN 1 Pantailabu. Guru dan siswa biasanya menyelesaikan kegiatan pembelajaran tatap muka lebih sering. Namun, sejak pemberlakuan pembatasan sosial, kebijakan sekolah menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan secara online atau berbasis e-learning. Sebagian besar sekolah di Indonesia, memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sebagai media belajar yang digunakan.

SMAN 1 Pantailabu adalah yang pertama menggunakan aplikasi *Google Meet* untuk aktivitas e-learning. Namun belum maksimal untuk mempresentasikan dan mendengar apa yang dikatakan guru kepada siswa sehingga para guru tidak dapat menindaklanjuti atau menjelaskan tugas yang diberikan secara rinci. Namun di sisi lain, penggunaan aplikasi *Google Meet* justru membantu siswa untuk mendengarkan dan untuk berbicara. Ada siswa yang belum pernah ke kelas dan tiba-tiba menjadi hiperaktif dan ingin berbicara dan memberikan pendapat. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan dua keterampilan bahasa sekaligus, yaitu kemampuan mendengar dan kemampuan berbicara sehingga menimbulkan Imajinasi dan ide pikiran.

Pada dasarnya, kedua keterampilan ini harus dilatih sejak usia dini. Keterampilan berbicara dan mendengarkan itu penting dan erat kaitannya di pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara dan mendengarkan memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus. Sejak awal, siswa harus mengetahui pentingnya berbicara dan mendengarkan. Sehingga mereka dapat mengekspresikan pikiran mereka dengan baik.

Aplikasi *Google Meet* menawarkan fitur yang memungkinkan guru sebagai peserta berbagi layar. Dengan kata lain, dapat mengubah layar utama menjadi file yang diperlukan untuk pembelajaran. Guru dapat menyajikan PowerPoint. Siswa dan guru juga dapat membagikan video yang ingin dilihat, dan siswa dapat mendengarkan video yang dibagikan oleh guru melalui *google meet*. Biasanya pembelajaran di kelas dengan alat bantu pengajaran, seperti slide PowerPoint oleh guru. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi yang disajikan. Tentu saja ini sangat berguna untuk guru dan siswa.

Menggunakan teknologi tentu membutuhkan akses Internet untuk menggunakan aplikasi. Beberapa dari siswa menggunakan laptop atau telepon genggam untuk memungkinkan bergabung menggunakan aplikasi *Google Meet*. Aplikasi ini membutuhkan spesifikasi berbeda untuk setia perangkat. Akses Internet hanya tersedia jika siswa dan guru memiliki *Wi-Fi* atau kuota Internet. Tentu saja semua akses Internet dibayar. Khususnya untuk bergabung kedalam aplikasi berbasis panggilan video seperti *Google Meet* menghabiskan banyak Internet. Hal ini dapat menjadi beban bagi siswa yang tidak

mampu. Untungnya, masalah ini diselesaikan oleh Sekolah yang menawarkan biaya belajar dapat diperoleh dari sekolah dan siswa sekarang dapat menggunakan aplikasi *googlemeet* secara gratis tanpa takut mengeluarkan uang.

B. Kelebihan dan kelemahan aplikasi *google meet* sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring di SMAN 1 Pantai Labu khususnya dalam keterampilan menyimak dan berbicara.

Setelah dilakukan survei terhadap penggunaan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bidang keterampilan Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara secara daring pada masa pandemi *Covid-19* di SMAN 1 Pantai Labu memperoleh beberapa manfaat dari *google meet*:

1. Seorang siswa yang sebelumnya kurang aktif bertanya dan menjawab di sekolah, tetapi sekarang lebih aktif.

Faktanya, siswa menemukan pembelajaran *online* atau daring lebih nyaman untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Belajar di rumah mengurangi tekanan psikologis teman sebaya yang sering siswa hadapi ketika berpartisipasi dalam pembelajaran tatap muka. Ketidakterlibatannya guru secara langsung atau fisik juga memungkinkan siswa untuk bebas mengekspresikan ide. Ruang dan waktu yang tidak terbatas membantu siswa berkomunikasi dengan lebih bebas. Dengan kata lain, pembelajaran *online* menghilangkan rasa malu dan siswa akhirnya mengajukan pertanyaan dan berani berbicara dengan bebas mengungkapkan pendapat mereka.

2. Kegiatan belajar mengajar yang lebih fleksibel, dapat dilakukan kapan saja, di mana saja.

Guru dapat menyediakan media dan spreadsheet melalui aplikasi obrolan seperti WhatsApp dan Gmail dan mengaksesnya kapan saja, di mana saja. Tidak ada hubungannya dengan ruang dan waktu.

3. Memberikan pengalaman belajar lebih dari melalui teks, audio, video dan animasi untuk menyampaikan informasi.

Kegiatan belajar mengajar *online* dapat digunakan untuk melatih siswa dan akan meningkatkan sistem belajar mengajar di masa depan.

Selain itu, manfaat aplikasi *google meet* menurut Dara Sawitri (2020) antara lain yaitu:

1. Terdapat fungsi *whiteboard* dimana berfungsi untuk menjelaskan sesuatu dengan menggunakan gambar atau angka. Tanpa menjelaskan secara lisan.
2. Gratis untuk diunduh, aplikasi *Google Meet* tersedia di *Play Store* atau *App Store*.
3. Tampilan video lebih jernih dengan tampilan video *High Definition* (HD) dan tampilan video didukung oleh resolusi lain.
4. Akses sederhana dan mudah.
5. Memiliki layanan penyandian video yang dapat mencegah data pribadi yang disimpan dalam aplikasi disalahgunakan oleh pencurian atau pertukaran data.
6. Pilihan tampilan bervariasi dan menarik, Tampilan video dapat diatur sesuai kebutuhan, dan Menampilkan tata letak video dan perubahan latar belakang.
7. Dengan mendaftar di *google suite*, Anda dapat mengundang hingga 250 peserta.

C. Kekurangan yang terdapat dalam pemanfaatan aplikasi *google meet* khususnya dibidang keterampilan Bahasa Indonesia seperti keterampilan menyimak dan berbicara secara daring di masa pandemi COVID 19 di SMAN 1 Pantalabu, yaitu:

1. Pembelajaran daring memiliki tantangan khusus. Di lokasi terpisah, guru tidak dapat memantau langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Tidak ada jaminan bahwa akan benar-benar mendengarkan diskusi tentang materi yang disampaikan guru.
2. Melalui pembelajaran *online*, siswa dapat belajar seperti biasanya, karena waktu lebih fleksibel. Namun, beberapa percaya bahwa pelajaran *online* lebih sulit daripada pembelajaran tatap muka. Materi yang dibagikan sulit dipahami secara mandiri yang menjadi beban bagi siswa.

3. Harus ada alokasi Internet setiap saat, kondisi jaringan harus tetap stabil, dan alat e-learning seperti komputer dan laptop harus tersedia. Jika seorang siswa menghadapi konflik penjadwalan, disebabkan oleh perubahan program yang tiba-tiba.
4. Pembelajaran online memungkinkan siswa untuk dibagi menjadi konsentrasi berdasarkan kondisi keluarga dan lingkungan yang berbeda.
5. Dari siswa sendiri, karena tidak jarang siswa mengikuti kursus online hanya untuk melihat hadir dan kemudian melakukan kegiatan non-akademik lainnya di sekolah. Sebagian besar dari siswa melaporkan bahwa memiliki laptop karena alasan tersebut bahwa tidak selalu mendaftar atau menghabiskan waktu bersama keluarganya. Akibatnya, menyia-nyiakan waktu ketika diminta mengirim latihan. Pekerjaan itu dijadwalkan selesai dalam jam, tetapi tertunda karena kedisiplinan siswa dalam melakukan tugas yang diberikan kepada guru. Akibatnya, latihan yang dikumpulkan mungkin tidak akan selesai sampai, dan mungkin tampak terburu-buru. Hal ini dapat mempengaruhi nilai siswa pada Ujian Akhir Sekolah (UAS) berikutnya karena tidak memberikan materi yang sangat baik dan tidak tampil maksimal.
6. Komunikasi dapat terjadi secara asinkron, sehingga menyulitkan sebagian siswa untuk bertanya selama proses pembelajaran.
7. Tidak semua guru dan siswa siap menjalankan sistem e-learning mereka dengan cepat termasuk juga menyiapkan materi pembelajaran dan dokumen digital. Bahkan guru pun banyak yang tidak mengerti cara mengaplikasikannya.

Selain itu, kekurangan aplikasi *Google Meet* menurut Dara Sawitri (2020), antara lain yaitu:

1. *Google Meet* versi gratis atau open source hanya dapat mengundang hingga 25 orang.
2. Tidak ada fungsi penyimpanan data yang dapat digunakan selama panggilan.
3. Tidak semua properti adalah *open source*.

Pengguna harus membeli paket suite *Google* sebelum menggunakan fungsionalitas yang semakin komprehensif. Oleh karena itu, pengguna tidak gratis dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.

4. Membutuhkan internet yang cepat dan stabil. Kualitas jaringan yang buruk akan mengurangi Resolusi Dan Kecepatan video.

SIMPULAN

Berdasarkan output penelitian dan pembahasan yg dilakukan dalam penelitian di atas, bisa disimpulkan bahwa 1) Pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring di masa pandemi *Covid-19* pada siswa-siswi dan pengajar di SMAN 1 Pantai Labu sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran antar pengajar & siswa. Peserta didik merasa proses aktivitas pembelajaran secara tatap muka atau berada di kelas dipercaya lebih optimal dan penyampaian materi yg diberikan sang pengajar jauh lebih cepat dipahami. Pengajar yg menjadi motivator sangat mempunyai kedudukan penting dalam memanfaatkan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia akibatnya siswa-siswi tak bosan dan pembelajaran sebagai lebih efektif dan menarik. Tidak hanya itu, dengan pemanfaatan *google meet* bisa juga dianggap sebagai tolak ukur perkembangan pendidikan antara pengajar dan peserta didik. 2) Terdapat kelebihan dan kelemahan terhadap pemanfaatan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring di masa pandemi *Covid-19* pada pengajar dan peserta didik di SMAN 1 Pantai Labu. Adapun kelebihan aplikasi *google meet* yaitu anak didik yg sebelumnya kurang aktif menjadi lebih aktif, durasi dan tempat yg dipakai lebih fleksibel, menaruh pengalaman belajar yg lebih banyak tentang pemanfaatan aplikasi *online* misalnya *google meet*, dan bisa dipakai menjadi latihan anak didik & perbaharuan sistem belajar mengajar pada masa depan.

Adapun kelemahan *google meet* yaitu ketersediaan kuota internet, jaringan yang terkadang tak stabil, dan alat penunjang misalnya komputer atau laptop, tak ada agunan bahwa anak didik benar-benar mendengarkan materi yg diberikan sang pengajar, adanya jadwal yg berbenturan lantaran terdapat perubahan jadwal yg mendadak, kurangnya motivasi dalam mengerjakan tugas, dan sebagainya.

Diharapkan sebisa mungkin anak didik memusatkan perhatian pada materi yg disampaikan sang pengajar. Apabila terdapat kesalahan teknis misalnya jaringan yg tak stabil atau perangkat yg tak hidup secara tiba-tiba, sebaiknya jangan panik dan tetap rileks.

Tunggu sampai perangkat hidup lagi dan jaringan stabil, Tanyakan ke kawan apabila terdapat poin-poin yg tak dimengerti atau sanggup mengadakan diskusi grup beserta kawan-kawan lainnya supaya bisa lebih tahu materi. Saat mengerjakan tugas grup, seharusnya siswa-siswi disiplin saat mengerjakan dan bertanggung jawab buat menyelesaikannya dengan baik.

Keberhasilan sistem pembelajaran berbasis online ditentukan oleh beberapa komponen baik itu siswa-siswi, pengajar-pengajar, asal materi atau bahan ajar, juga teknologi informasi. Jika pembelajaran berbasis *online* dijalankan terus menerus dalam jangka waktu panjang tanpa diselingi menggunakan cara pembelajaran lain tentunya bisa mengakibatkan rasa jenuh. Diperlukan cara pembelajaran daring yg lebih variatif menjadi cara lain yg bisa dipakai dimasa mendatang supaya pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik sebagai akibatnya tujuan pendidikan bisa tercapai. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis online dievaluasi sempurna untuk diterapkan dalam masa pandemi *Covid-19* lantaran berkaitan menggunakan protokol kesehatan. Diharapkan pandemi *Covid-19* ini segera berlalu supaya siswa-siswi & warga luas bisa menjalankan aktivitasnya seperti biasanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, D. Y. 2020. "Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia". PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia, 1–6.
- Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., dkk. 2021. Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan. Yayasan Kita Menulis, diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=P9kWEAAAQBAJ>.
- Astini, Suni. 2020. Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa *Covid-19*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3.
- Intan, Tania, dkk. 2018. Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa PAUD Bunda Hajar Melalui Keterampilan Menyimak, Membaca, Berbicara Dan Menulis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol.2 No.1.
- Kaunang, F. J., Karim, A., dkk. 2021. Konsep Teknologi Informasi. Yayasan Kita Menulis.
- Kemp, S. 2021. "Digital 2021: Global Overview Report". Diambil 1 Maret 2021, dari <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>.
- Liana, Ade. 2013. Penggunaan Media Audiovisual Film Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas V SDN Inpres Cikahuripkabupaten Bandung Barat. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Moleong, Lexy.J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Karya
- Sawitri. 2020. Penggunaan *google meet* untuk work from home di era pandemic coronavirus disease 2019 (*COVID-19*). Medan: Teknik Informatika Univesitas Harapan.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Triyadi, Slamet. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Vol.3 no.2.