

PELATIHAN PENGOPERASIAN PLATFORM PEMBELAJARAN ONLINE DALAM MASA PANDEMI COVID-19 BAGI ANAK-ANAK DESA BATUAJI KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI

TRAINING OF ONLINE LEARNING PLATFORM OPERATIONAL PROCEDURE FOR CHILDREN IN BATUAJI, KEDIRI, DURING THE COVID- 19 PANDEMIC

Riska Aprilia¹, Tri Intan Damayanti, Ninik Yustina Sari, Lifa Rosiana Putri

¹Corresponding author, Email: riskaaprilias919@gmail.com

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65141, Indonesia

Paper received: 25-05-2022; revised: 18-06-2022; accepted: 22-08-2022; published: 30-04-2023

How to cite (APA Style): Aprilia, R., Damayanti, T. I., Sari, N. Y., & Putri, L. R. (2023). Pelatihan pengoperasian platform pembelajaran online dalam masa pandemi COVID-19 bagi anak-anak Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 6(1), 10-17. DOI: 10.17977/um022v6i1p10-17

Abstract

Online learning is commonly carried out. Especially during the COVID-19 pandemic, online learning is implemented to prevent the extensive spread of COVID-19. However, during its implementation, online learning faces a number of hindrances, such as the student's inability to operate the online learning platform, which reflects the unpreparedness for online learning. Therefore, we conducted training on online learning platform operations for children from Batuaji, Kediri, Indonesia. This training aimed to help students operate a number of online learning platforms, such as google classroom, zoom, google meet, edmodo, quizizz, and whatsapp. The elementary school and junior high school-age children participated in this training. The training process was initiated by introduction, short material delivery related to the online learning platforms, quizzes, and evaluation. This training is helpful for the participants, as reflected by their great enthusiasm during the training activities and great understanding of online learning platforms' operation procedures after attending the training.

Keywords: COVID-19 pandemic; platform operation; online learning

Abstrak

Pembelajaran *online* merupakan kegiatan yang sedang dilaksanakan selama pandemi COVID-19. Hal ini dilakukan guna menghindari penyebaran COVID-19 yang semakin meluas. Sesuai dengan praktiknya kegiatan pembelajaran *online* menemui beberapa hambatan, salah satunya yakni banyaknya anak-anak yang belum menguasai penggunaan platform pembelajaran online sehingga menimbulkan ketidaksiapan dalam pembelajaran *online*. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi dengan mengadakan pelatihan pengoperasian platform pembelajaran *online* dalam masa pandemi COVID-19 bagi anak-anak di Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri guna membantu agar mereka memahami cara mengoperasikan beberapa platform pembelajaran online seperti *google classroom*, *zoom*, *google meet*, *edmodo*, *quizizz* dan *whatsapp*. Pelatihan ini dilakukan bagi anak-anak SD dan SMP dengan rangkaian kegiatannya diawali pengenalan, pemaparan materi tentang platform pembelajaran *online* secara singkat, praktik kuis, dan evaluasi pelatihan. Hasil pelatihan ini sangat bermanfaat, bahkan semua peserta pelatihan sangat antusias selama kegiatan berlangsung serta mereka juga memahami beberapa aplikasi yang baru mereka kenal selama pelatihan.

Kata kunci: pandemi COVID-19; pengoperasian platform; pembelajaran online

PENDAHULUAN

Keadaan yang terjadi di luar perkiraan manusia yang berupa wabah penyakit *COVID-19* telah memberi dampak yang luar biasa di berbagai bidang kehidupan, tanpa terkecuali di bidang pendidikan. WHO menganjurkan agar kegiatan-kegiatan yang memiliki potensi menimbulkan kerumunan massa untuk dihentikan hingga waktu yang tidak ditentukan (Firman & Rahayu, 2020; Pane, 2021; Pujaningsih, 2020). Salah satu kegiatan yang menimbulkan kerumunan massa adalah pembelajaran secara konvensional, karena pembelajaran ini mengumpulkan banyak siswa di dalam satu ruangan. Menanggapi anjuran dari WHO pemerintah telah mengeluarkan peraturan mengenai pelaksanaan belajar yang akan dilaksanakan secara *online*. Kegiatan Belajar dan Mengajar yang dilakukan secara *online* tak selalu berjalan dengan baik. Pada kenyataannya masih terdapat banyak kendala dalam pelaksanaannya baik kendala yang berasal dari siswa, orang tua/wali murid maupun pendidik. Hal ini diperkuat oleh penelitian-penelitian terdahulu bahwa adanya keputusan mendadak untuk mengubah kegiatan belajar mengajar dari yang semula konvensional/tatap muka menjadi kegiatan belajar mengajar secara *online* menimbulkan banyak hambatan bagi pendidik (Anugrahana, 2020; Emeilia & Muntazah, 2021; Firdaus, 2020; Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan, & Paujiah, 2020; Rigianti, 2020).

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, serta kemampuan individu ataupun kelompok untuk memunculkan interaksi pembelajaran (Firman & Rahayu, 2020). Kelas virtual yang menggunakan layanan dari *edmodo*, *schoolology*, dan *google classroom* juga turut andil agar terlaksananya pembelajaran secara online. Selain daripada itu pembelajaran *online* juga bisa dilaksanakan melalui *whatsapp*, *instagram* serta *facebook* (Firman & Rahayu, 2020). Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan dari proses belajar *online* salah satunya adalah tersedianya sarana dan prasarana (Pangondian, Santosa, & Nugroho, 2019; Rohmah & Azizah, 2022). Oleh karena itu, kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan platform pembelajaran *online* adalah salah satu sarana dan prasarana pendukung dari keberhasilan dari proses belajar *online* sangatlah penting.

Perkembangan platform pembelajaran online yang semakin berkembang pesat mulai dari *google classroom*, *zoom*, *google meet*, *edmodo*, *quizizz* hingga *whatsapp* (Monica & Fitriawati, 2020). Pelajar sekolah menengah pertama telah sering menggunakan *google classroom*. Penggunaan *google classroom* ini cukup efektif dan mudah dipelajari, sehingga pelajar maupun mahasiswa dapat memanfaatkan *google classroom* dengan mudah (Sudarsana, Putra, Astawa, & Yogantara, 2019). Penggunaan *google classroom* ini juga dinilai efisien sebab dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga baik pendidik maupun peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton di dalam kelas. Nurhayati, Az-Zahra, dan Herlambang (2019) menjelaskan bahwa *google classroom* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar di kelas serta menciptakan ruang kertas tanpa kertas, yang artinya dapat menghemat sampah kertas. Perlu dipahami saat ini sudah banyak platform pembelajaran *online* yang dapat memudahkan penyampaian materi pendidik pada peserta didik. Tetapi, dalam pembelajaran *online* tentunya juga ada beberapa kendala yang dirasakan oleh peserta didik maupun pendidik,

Kendala dalam pembelajaran *online* yang dirasakan oleh peserta didik antara lain seperti terbatasnya kuota, banyaknya tugas, penguasaan IT yang masih terbatas, jaringan yang tidak stabil, ketidaksiapan anak dan orang tua dalam mengoperasikan *platform* pembelajaran, serta kurang tersedianya sarana dan prasarana. Masalah atau kendala yang dialami peserta didik di berbagai daerah hampir sama, seperti jaringan yang tidak stabil akibat kondisi geografi yang berbeda-beda. Gangguan dalam jaringan dapat menghambat proses pengiriman tugas. Selain itu, penguasaan IT yang masih terbatas juga dapat menjadi salah satu kendala dalam kegiatan belajar mengajar sehingga orang tua sulit untuk mendampingi anaknya dan tidak dapat memberikan fasilitas berupa pengajaran yang maksimal.

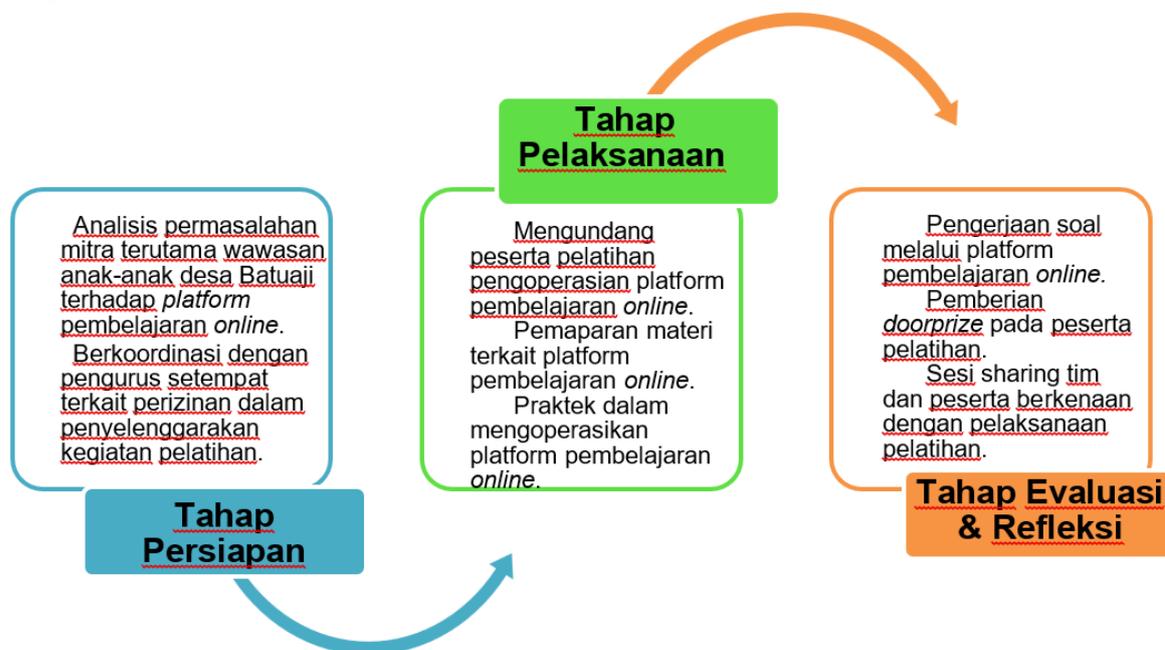
Permasalahan dalam pembelajaran secara *online* turut dirasakan oleh Anak-anak Desa Batuaji. Adapun permasalahan yang dialami oleh anak-anak di Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri seperti yang telah dipaparkan, di antaranya adalah: (1) adanya keterbatasan kuota; (2) banyaknya tugas; (3) penguasaan IT yang masih terbatas; (4) jaringan yang tidak stabil; (5) ketidaksiapan anak dan orang tua dalam mengoperasikan platform pembelajaran; dan (6) kurang tersedianya sarana dan prasarana. Fokus permasalahan dalam pengabdian ini adalah ketidaksiapan anak dalam mengoperasikan *platform* pembelajaran *online* di Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri.

Solusi untuk mengatasi fokus permasalahan berupa ketidaksiapan anak dalam mengoperasikan *platform* pembelajaran *online* adalah dengan memberikan bimbingan dan pelatihan mengenai cara mengoperasikan *platform* pembelajaran *online* baik berupa *google classroom*, *zoom*, *google meet*, dan *platform* belajar lainnya. Harapannya dengan diadakannya kegiatan tersebut anak-anak di Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri mampu untuk mengoperasikan *platform* pembelajaran *online* dengan sebaik mungkin sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Artikel ini dibuat guna mendeskripsikan lebih lanjut mengenai pengertian dari *platform* pembelajaran *online*, permasalahan yang dialami anak-anak di Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri dalam menggunakan *platform* pembelajaran *online*. Hasil yang diperoleh setelah terjun langsung di Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri digunakan untuk memberikan bimbingan dan pelatihan mengenai cara mengoperasikan platform pembelajaran *online* baik berupa *google classroom*, *zoom*, *google meet* dan *platform* belajar lainnya.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dalam pengoperasian *platform* pembelajaran *online*. Metode pelaksanaan mengikuti standar tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Wiradimadja, Kurniawan, & Sukanto, 2019). Kegiatan pelatihan dalam pengoperasian *platform* pembelajaran dilakukan dengan tahapan-tahapan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan-Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Tahap Persiapan

Tim pengabdian melakukan analisis situasi dan permasalahan yang muncul di lapangan. Hal tersebut merupakan dasar yang digunakan dalam memetakan permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahapan ini diawali dengan survei ke lapangan dan mewawancarai pengurus setempat serta beberapa orang tua yang memiliki anak usia sekolah SD-SMP dengan untuk menggali permasalahan yang muncul. Kemudian, melakukan pemetaan permasalahan dan solusi yang akan diterapkan.

Tahap Pelaksanaan

Tim memberikan undangan untuk mengikuti pelatihan pengoperasian *platform* pembelajaran *online* ini. Tim dalam pelaksanaan pelatihan ini mengingatkan pada semua peserta untuk mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, mencuci tangan atau menggunakan *handsanitizer*, dan menjaga jarak selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, tim mengajak para siswa tingkat SD/SMP untuk berkenalan terlebih dahulu dan juga mengenalkan diri masing-masing kepada mereka melalui video *TikTok* agar lebih menarik peserta. Kegiatan pun dilanjutkan dengan pemaparan materi mengenai media atau platform pembelajaran *online* dimasa pandemi COVID-19, serta beberapa media lainnya yang akan dipaparkan secara singkat terhadap kepada siswa. Tim pun di sela-sela pemaparan materi juga memberikan motivasi belajar dan dorongan kepada para siswa untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar.

Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tim mengarahkan peserta untuk mengaplikasikan secara langsung penggunaan *platform* pembelajaran *online* dengan mengajak bermain game melalui salah satu aplikasi pembelajaran *online* yaitu *quizizz*. Selain itu, tim juga memberikan *reward* atau hadiah kepada peserta yang mendapat nilai atau poin tertinggi dalam permainan tersebut. Kegiatan evaluasi dan refleksi yang terakhir dalam pelatihan platform pembelajaran *online* ini yaitu memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya atau berkonsultasi secara berkelompok dengan tim berkenaan dengan pemaparan dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yang diawali pada hari Minggu 4 Oktober 2020 di Desa Batuaji Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Pertemuan kedua secara *online* melalui *virtual meeting* pada hari Minggu 25 Oktober 2020 dan yang terakhir sebagai penutup pelatihan dilaksanakan secara *offline* pada hari Minggu 15 November 2020.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan Pengoperasian Platform Pembelajaran Online

No	Waktu	Kegiatan	Tempat
1	Minggu, 04 Oktober 2020	Pembukaan acara oleh panitia pelaksana pelatihan media pembelajaran <i>online</i> . Pemaparan serta penjelasan materi oleh salah satu panitia pelatihan media pembelajaran <i>online</i> . Motivasi belajar oleh tim pelaksana Praktek pengoperasian <i>platform</i> pembelajaran <i>online</i> . Penutupan.	Dsn. Batuasih RT/RW. 17/05 Ds. Batuaji Kec. Ringinrejo Kab. Kediri.
2	Minggu, 25 Oktober 2020	Masa penugasan oleh tim didalam media pembelajaran.	Secara <i>online</i>
3	Minggu, 15 November 2020	Evaluasi dan Refleksi kegiatan pelatihan.	Dsn. Batuasih RT/RW. 17/05 Ds. Batuaji Kec. Ringinrejo Kab. Kediri

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Pelatihan

Persiapan pelaksanaan pelatihan *platform* pembelajaran *online* ini dimulai dengan mengamati permasalahan yang dialami mitra dan dilanjutkan membuat perizinan kepada wali siswa untuk mengikuti kegiatan pelatihan, setelah beberapa siswa mendapat izin, persiapan selanjutnya adalah menyiapkan materi pada *power point*, video perkenalan singkat dan latihan soal. Setelah persiapan pelaksanaan pelatihan sudah matang, tim pun melaksanakan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Pelaksanaan Pelatihan dan Hasil yang Diperoleh

Berdasarkan masalah yang terjadi pada anak-anak di Desa Batuaji, Kecamatan Ringinrejo, Kabupaten Kediri, tim berinisiatif untuk melakukan pengabdian dalam rangka membantu anak-anak Desa Batuaji untuk mengoperasikan *platform* pembelajaran *online* melalui kegiatan pelatihan. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap diantaranya yaitu, pada pelatihan pengoperasian *platform* pembelajaran *online* tahap satu, jumlah peserta pelatihan sekitar sepuluh anak. Tim pengabdian membatasi jumlah peserta karena kondisi pandemi COVID-19 yang mengharuskan mematuhi protokol kesehatan selama kegiatan dengan memakai masker, mencuci tangan atau menggunakan *handsanitizer*, dan menjaga jarak.

Pelatihan tahap pertama yang dilaksanakan pada tanggal 04 Oktober 2020, Sebelum melakukan kegiatan pelatihan, peserta pelatihan diarahkan untuk selalu memakai masker dan menjaga jarak minimal satu meter selama proses kegiatan. Kegiatan pada tahap satu ini dilakukan dengan perkenalan melalui video singkat, dan penjelasan materi tentang berbagai macam *platform* pembelajaran *online*. Selama kegiatan tim berusaha mengajak komunikasi dua arah dengan peserta, pada dasarnya kegiatan ini juga sebagai wadah *sharing* antara tim pelaksana pengabdian dengan peserta. Hal tersebut juga menjadikan suasana pelatihan agar tidak ada ketegangan selama kegiatan berlangsung.

Hasil *sharing* dalam kegiatan hari pertama beberapa peserta mengatakan bahwa mereka lebih sering menggunakan *platform* belajar *whatsapp*. Hal tersebut didukung oleh pendapat Daheri, Juliana, Deriwanto, dan Amda (2020) yang menyatakan bahwa mayoritas pengguna *whatsapp group* sebagai *platform* pembelajaran adalah peserta didik tingkat sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena selain lebih efektif biaya, penggunaannya pun juga mudah. Selain pesan teks, *whatsapp* juga dilengkapi dengan *voice note*, *video*, dan *camera* sehingga lebih memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar melalui pesan suara, video, dan pengiriman gambar. Meskipun demikian, beberapa diantaranya mengaku sering menggunakan *platform google form* untuk berdiskusi bersama teman sekelompoknya, serta untuk mengumpulkan tugas. Kemudian dari sekian peserta pelatihan, ada salah satu peserta yang mengaku pernah menggunakan *platform zoom cloud meeting*. Salah satu peserta tersebut merasa asing dan kebingungan dalam mengoperasikan aplikasi *zoom cloud meeting*. Selain itu, peserta pelatihan juga diajak untuk bermain sambil menjawab soal yang telah disiapkan sebelumnya melalui *platform "quizizz"*.

Berdasarkan interaksi tim dengan peserta, mereka mengaku bahwa *platform quizizz* ini masih sangat asing bagi mereka, sebab mereka belum pernah diberi tugas melalui *platform quizizz* selama KBM *online* berlangsung. Pengoperasian *quizizz* oleh peserta pelatihan tetap didampingi oleh tim pengabdian dengan diberikan arahan mengenai langkah-langkahnya, mulai dari membuka laman *quizizz*, memasukkan kode, memberi nama, dan sebagainya. Pelatihan menggunakan *platform quizizz* ini bertujuan agar peserta pelatihan tidak bingung lagi ketika pendidik membagikan soal melalui *platform quizizz*. Pelatihan *platform* pembelajaran *online* bagi peserta ternyata juga membawa sebuah kesan tersendiri bagi mereka apalagi ketika

menggunakan *quizizz*. *Quizizz* dengan beberapa fiturnya membuat peserta pelatihan antusias dalam mengerjakan soal yang telah diatur. Hal tersebut dikarenakan dalam *quizizz* ada poin atau bahkan pemeringkatan yang dapat memacu semangat tersebut. Menurut Wiradimadja *et al.* (2019), *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain kedalam kelas sehingga membuat latihan menjadi lebih interaktif dan menarik. Karakteristik *quizizz* sengaja dibuat seperti permainan, dan dilengkapi dengan musik sehingga terkesan lebih santai dan mengurangi ketegangan dalam mengerjakan kuis. Platform *quizizz* sangat cocok untuk diterapkan ketika ujian harian, *middle test* atau sekedar *pre-test*. Salah satu kelebihan *quizizz* ini, pendidik dapat memantau kegiatan proses pengerjaan soal secara langsung dan dapat mengunduh hasilnya setelah kuis selesai serta menyimpan dalam bentuk *spreadsheet* (Sari & Rini, 2020). Selain itu, peserta didik juga dapat mengetahui hasil skor/nilainya secara langsung setelah selesai mengerjakan kuis. Dalam pembuatan soal, pendidik dapat menyisipkan gambar kedalam soal, sehingga mampu mendukung maksud dari soal yang telah disiapkan oleh pendidik.

Berakhirnya pelatihan pada tahap satu menandakan dimulainya pelatihan tahap dua. Pelatihan tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 1 November 2020 secara *online*, karena pelatihan tahap dua ini membantu peserta dalam menggunakan platform *google meet* dan *zoom cloud meeting*. *Zoom cloud meetings* merupakan aplikasi serupa dengan *google meet* yang menawarkan media audio visual. *Google meet* merupakan bagian dari layanan pengembangan dari *google* (Hasanah, 2020). Adapun pelaksanaan pelatihan dalam mengoperasikan *google meet* diawali dengan menyiapkan materi guna menambah wawasan peserta pelatihan, lalu membuat *room zoom cloud meetings*, kemudian peserta diarahkan untuk bergabung melalui link yang sudah dibagikan. Peserta dibantu menyalakan/mematikan kamera, menyalakan/mematikan mikrofon, *chat* forum, melambaikan tangan (*raise hand*), dan sebagainya. Langkah serupa juga dilakukan dalam pelatihan mengaplikasikan platform *google meet*. Selain itu, peserta juga diberikan pembekalan materi berupa cara cepat menghitung matematika dan bahasa Inggris untuk menambah wawasan mereka. Adapun tujuan pelatihan melalui *google meet* dan *zoom cloud meetings* ini supaya peserta pelatihan dapat mengikuti KBM yang dilakukan menggunakan platform *zoom* ataupun *google meet*. Aplikasi ini termasuk dalam media *audio visual*, sehingga dapat memungkinkan penggunaannya untuk dapat berkomunikasi secara virtual dengan disertai unsur suara dan gambar/video (Iskandar & Syarifudin, 2020).

Setelah pelatihan pada tahap dua selesai, tim melanjutkan pelatihan pada tahap tiga. Pelatihan tahap ketiga dilaksanakan pada tanggal 15 November 2020 dan bertempat di Desa Batuaji, Kecamatan Ringinrejo, Kabupaten Kediri. Kegiatan pada tahap ketiga ini dilakukan kembali secara *offline* dengan datang langsung ke lokasi pengabdian. Pelatihan tahap tiga ini merupakan penutupan dari rangkaian acara kegiatan pelatihan pengoperasian platform pembelajaran *online*. Persiapan menuju pelatihan dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan melalui *google form* mengenai kesan dan pesan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Hasil dari *google form* menyatakan bahwa seluruh peserta senang dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini, bahkan mereka berharap ada pelatihan series 2 nantinya. Selain itu, tim berharap dengan berakhirnya rangkaian kegiatan pelatihan series 1 peserta didik mampu mengaplikasikan platform belajar *online* yang telah disediakan dan ditugaskan oleh pendidik mereka tanpa khawatir dan bingung lagi.

Tahap Evaluasi dan Refleksi

Kegiatan yang terakhir adalah tahap evaluasi dan refleksi terhadap pelatihan media atau platform pembelajaran online ini. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya atau berkonsultasi secara berkelompok terkait pemaparan dan kegiatan yang telah terlaksana. Selain itu, pada tahap ini, *reward* atau hadiah diberikan kepada

peserta yang mendapat nilai tertinggi dalam *quizizz* agar mereka bisa lebih bersemangat dan antusias dalam menghadapi pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah mereka lakukan.

KESIMPULAN

Pelatihan yang telah dilakukan merupakan pelatihan pengenalan dan pengoperasian *platform* pembelajaran *online*. Adapun *platform* yang dikenalkan yaitu *edmodo*, *google classroom*, *quizizz*, *google meet*, dan *zoom*. Setiap *platform* pembelajaran tersebut memiliki fungsi, fitur, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Hasil dari kegiatan ini peserta telah mulai mengenal berbagai *platform* pembelajaran dan telah mengenal fitur dalam beberapa aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas whatsapp sebagai media belajar daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783.
- Emeilia, R. I., & Muntazah, A. (2021). Hambatan komunikasi dalam pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Akrab Juara*, 6(2), 155–166.
- Firdaus, F. (2020). Implementasi dan hambatan pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 6(2), 220–225.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Hasanah, Q. (2020). Pemanfaatan aplikasi whastapp sebagai media e-learning masa Covid-19 pada mata kuliah biomolekul dan metabolisme di Tadris IPA IAIN Bengkulu. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 225–236.
- Iskandar, M. R., & Syarifudin, S. (2020). Pembelajaran keterampilan berbahasa dengan media audio visual melalui zoom cloud meeting di Fakultas Tarbiyah IAI Qamarul Huda Bagu. *Jurnal El-Huda: Study Islam*, 11(2), 71–80.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: Hambatan, solusi dan proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 5(2), 1–10.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640.
- Nurhayati, D., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi user experience pada edmodo dan google classroom menggunakan technique for user experience evaluation in e-learning (TUXEL) (Studi pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 3(4), 3771–3780.
- Pane, M. D. (2021). Potensi ancaman pidana melakukan kerumunan di tengah pandemi Covid 19 di Indonesia. *LITIGASI*, 22(2), 230–241.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 56–60. Medan.
- Pujaningsih, N. N. (2020). Penerapan kebijakan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PKM) dalam penanggulangan wabah Covid-19 di Kota Denpasar. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 6(3), 458–470.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 297–302.
- Rohmah, H., & Azizah, N. H. (2022). Analisis faktor pendukung dan penghambat pembelajaran online saat pandemi di MA Midanutta'lim Mayangan Jogoroto. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(4), 28–32.
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan teknis pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizizz* bagi guru sekolah dasar pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 213–217.

Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)

April, 2023, Vol. 6, No. 1, hal. 10-17

Sudarsana, I. K., Putra, I. B. M. A., Astawa, I. N. T., & Yogantara, I. W. L. (2019). The use of google classroom in the learning process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 12165. IOP Publishing.

Wiradimadja, A., Kurniawan, B., & Sukamto, S. (2019). Pelatihan PTK bagi Guru IPS SMP/MTs Malang Raya. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 2(1), 6–12.