

Implementasi Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Era Pandemi Covid-19 di Tingkat SMA

Afnan Raynold Panditung¹ Anita Yuliana², Sukarno³, Sukino⁴

^{1,2,3}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email: ¹afnanraypan@gmail.com, ²a.yuliana2120@gmail.com, ³anggakarna@gmail.com,
⁴smavet1skh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo di era pandemi Covid-19, baik itu dilihat dari kebijakan sekolah, media pembelajaran, maupun metode pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif diaman sumber data penelitian diambil menggunakan teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat dijumpai beberapa masalah di lapangan antara lain : (a) pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, (b) banyak siswa yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran daring, (c) kondisi finansial dan koneksi internet siswa yang berbeda-beda, dan (d) banyak siswa yang kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pihak sekolah mengeluarkan beberapa kebijakan antara lain: (1) penerapan jadwal pembelajaran per minggu, (2) penerapan aplikasi whatsapp sebagai media pembelajaran utama, (3) peran wali kelas sebagai pendamping pembelajaran siswa, serta (4) penerapan metode blended learning program untuk kelas unggulan. Kebijakan-kebijakan tersebut dikeluarkan agar implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SMA Veteran 1 Sukoharjo dapat berjalan dengan efektif.

Kata Kunci: Covid-19, Blended Learning, E-Leraning, Pembelajaran Jarak Jauh, Whatsapp.

Implementation of Distance Learning Activities at Senior High School

Afnan Raynold Panditung¹ Anita Yuliana², Sukarno³, Sukino⁴

^{1,2,3}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email: ¹afnanraypan@gmail.com, ²a.yuliana2120@gmail.com, ³anggakarna@gmail.com,
⁴smavet1skh@gmail.com

ABSTRACT

This study is to determine the Distance Learning (PJJ) activities that applied in SMA Veteran 1 Sukoharjo in the pandemic Covid-19 era on this year, whether it's school policy, learning media, and teaching methods that are applied. This research uses descriptive qualitative research methods where the source of the research data were taken using observation and interview techniques. Based on the results of the research that has been done, it can be found some problems in the school, that is: (a) the implementation of learning media that is not maximized, (b) many students feel bored with the online learning activities, (c) the difference of financial condition and internet connection students, and (d) many students not discipline in the learning activities. Therefore, the school issued several rules, that is: (1) the application of the schedule of lessons per week, (2) the application of the whatsapp application as a main learning media, (3) the role of the homeroom teacher as a companion to student learning, and (4) application of the method of blended learning programs for superior class. The rules has issued order for effectively implementation of Distance Learning (PJJ) in SMA Veteran 1 Sukoharjo.

Keywords: Covid-19, Blended Learning, E-Learning, Distance Learning, Whatsapp.

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* merupakan keadaan dimana berkembangnya masalah kesehatan yaitu penyebaran virus corona (*Covid-19*) dimana frekuensi dan penyebarannya saat ini terpantau sangat luas (Suntoro et al, 2020). Hal ini membuat pemerintah Indonesia mengambil kebijakan dan memberi himbauan kepada masyarakat untuk melakukan *physical distancing* atau jaga jarak guna meminimalisir penyebaran virus *Covid-19*.

Pandemi *Covid-19* tahun ini turut mempengaruhi kegiatan pembelajaran di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, sekarang dilakukan daring. Pembelajaran daring juga disebutkan di dalam Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*.

Karena pembelajaran dilakukan di era pandemi *Covid-19* maka desain pembelajaran harus dipilih berdasarkan pengetahuan, materi, tujuan pembelajaran, maupun karakteristik organisasi dimana pembelajaran terjadi (Kusumaningsih, 2019). Peningkatan kualitas pendidikan melalui perangkat atau media yang interaktif merupakan langkah yang tepat untuk memperkaya pendidikan dengan implementasi teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran (Alaby, 2020;

Septantiningtyas, 2018). Salah satu sistem yang muncul dari perkembangan teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di era pandemi *Covid-19*, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui dua metode yaitu *e-learning* dan *blended learning*. *E-learning* atau elektornik learning merupakan suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan internet dan fasilitas elektronik sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran (Hadi, 2015). *E-learning* dilakukan dengan menggunakan aplikasi daring sebagai media pembelajaran utama. Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) aplikasi yang sering digunakan antara lain *google classroom*, *zoom*, *edmodo*, *google meet* dan media pembelajaran lainnya.

Blended Learning berasal dari dua kata yaitu (*blended*) yang berarti campuran dan (*learning*) yang berarti pembelajaran. Oleh karena itu *blended learning* bisa didefinisikan sebagai pembelajaran campuran (Alaby, 2020). Yang dimaksud pembelajaran campuran adalah pembelajaran yang dilakukan dengan dua unsur utama, yakni pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran virtual dengan sistem daring dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran yang sesuai.

Selain desain pembelajaran yang tepat, di era pandemi *Covid-19* ini juga

memerlukan media pembelajaran yang tepat. Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar”. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar (Susilana et al, 2008).

(Nurseto, 2012) Mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran, dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) sebagai sarana atau alat bantu yang berguna untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (2) sebagai salah satu komponen yang berhubungan dengan komponen lainnya dalam upaya mewujudkan situasi belajar yang diharapkan, (4) mempercepat pembelajaran, (5) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berikut macam-macam media pembelajaran yang digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) era *Covid-19* : (1) *Whatsapp*. Sebagai media sosial yang populer di Indonesia, *whatsapp* digunakan hampir seluruh lapisan masyarakat baik itu tua maupun muda. *WhatsApp* memiliki berbagai fungsi yaitu mengirim pesan, foto, video, maupun dokumen (Sahidillah et al, 2019). Karena fungsi yang cukup fleksibel, *whatsapp* sering digunakan sebagai media

pembelajaran utama di era pandemi *Covid-19*. Di era pandemi ini, *whatsapp* memiliki fungsi tambahan sebagai “kelas virtual” untuk kegiatan pembelajaran. Guru biasanya akan membuat grup yang berisi siswa-siswi per kelas untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Seperti pola kegiatan pembelajaran pada umumnya, kelas biasanya akan diawali dengan salam, presensi, penyampaian materi hingga penugasan siswa.

Selain itu *whatsapp* juga berfungsi sebagai perantara media pembelajaran lainnya. *Whatsapp* digunakan sebagai media untuk membagikan tautan media pembelajaran lainnya seperti *google classroom*, *zoom*, *edmodo*, *google meet* dan media pembelajaran lainnya. Hal ini disebabkan *whatsapp* lebih mudah diakses siswa daripada aplikasi media pembelajaran lainnya. Dengan mengirimkan tautan di *whatsapp*, maka informasi kegiatan pembelajaran melalui media lainnya akan berjalan dengan baik. (2) *Google Classroom*. *Google classroom* merupakan aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan ruang kelas secara maya (Putri et al, 2019). Selain menciptakan kelas maya. *Google classroom* juga memiliki fungsi sebagai sarana distribusi dan pengumpulan tugas. *Google classroom* memiliki keunggulan yaitu guru dapat memberikan kuis, soal dan juga memberikan respon serta penilaian tugas siswa secara langsung. *Google classroom*

dapat diakses secara gratis tanpa dipungut biaya. Aplikasi ini memiliki dua jalur untuk mengaksesnya yaitu untuk murid dan juga untuk guru. Guru memiliki akses lebih untuk dapat mengelola kelas maya di *google classroom*. (3) *Edmodo*. *Edmodo* merupakan aplikasi yang memiliki banyak fitur untuk mendukung pembelajaran secara daring maupun campuran. *Edmodo* dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code* (Ekayati, 2018). *Edmodo* dapat digunakan secara gratis tanpa perlu melakukan pembayaran. Sama seperti *google classroom*, aplikasi *edmodo* juga memiliki pembagian akses siswa, guru dan memiliki akses tambahan untuk orang tua siswa.

(4) *Google Meet*. *Google meet* merupakan aplikasi video konferensi yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seminar dan kegiatan lainnya yang berbasis video. *Google meet* memiliki fitur panggilan antarmuka yang fungsional dan juga unik dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan efisien, dan mudah digunakan oleh seluruh peserta konferensi (Sawitri, 2020). Aplikasi ini menggunakan layanan internet dengan kemampuan panggilan kelompok dengan banyak orang secara gratis. Sebagai media pembelajaran, aplikasi *google meet* digunakan guru untuk melakukan pembelajaran melalui panggilan video

antarmuka dengan siswa. Penggunaan aplikasi berbasis video konferensi ini lebih bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyata walaupun dilakukan secara daring karena guru dapat mengetahui respon siswa secara langsung. (5) *Zoom Meeting*. *Zoom Meeting* juga merupakan aplikasi yang berbasis video konferensi. Perbedaan dengan aplikasi *google meet* terletak pada penggunaannya. *Zoom meeting* memiliki kapasitas peserta yaitu seratus orang saja dan juga untuk penggunaan secara gratis hanya dibatasi 40 menit saja (Putra, 2020). Walau demikian banyak lembaga yang tetap menggunakan aplikasi ini karena fiturnya beragam dengan kualitas yang baik walaupun harus membayar demi durasi penggunaan yang lebih panjang. Penggunaan *zoom meeting* sebagai media pembelajaran sama halnya dengan *google meet* yaitu dengan melakukan panggilan video antarmuka antara guru dengan siswa. Aplikasi ini memiliki keunggulan lain yaitu dapat merekam jalannya pembelajaran saat itu juga. Selain itu fitur rekam layar pada aplikasi ini juga sering digunakan oleh guru untuk membuat video pembelajaran.

Salah satu yang lembaga pendidikan yang terdampak adalah SMA Veteran 1 Sukoharjo. SMA Veteran 1 Sukoharjo merupakan sekolah menengah atas atas yang terletak di Kabupaten Sukoharjo. SMA Veteran 1 Sukoharjo dinaungi oleh Yayasan YPP Veteran Sukoharjo dan memiliki tiga

juruan yaitu MIPA, IPS serta Bahasa dan Budaya. Pandemi *Covid-19* menyebabkan pola pembelajaran di sekolah ini berubah drastis dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Tentu saja hal ini menimbulkan beberapa masalah baik itu dari bidang administratif, kesiswaan, kurikulum, kegiatan pembelajaran dan berbagai hal lain. Penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo di masa pandemi *Covid-19* dilihat dari kebijakan sekolah, media pembelajaran maupun metode pembelajaran yang digunakan.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan yaitu karya Widya Sari dan kawan-kawan tahun 2020 dengan judul “Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Darurat *Covid-19*” dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan untuk mengetahui penerapan, dampak dan kendala pembelajaran jarak jauh. Hasil dari penelitian ini menunjukkan banyaknya kendala seperti sarana, prasarana, koneksi internet bahkan ketidakefektifan pembelajaran (Sari et al, 2020).

Penelitian lain yang sejenis yaitu karya Rodame Monitorir Napitupulu dengan tahun 2020 dengan judul “Dampak Pandemi *Covid-19* terhadap Kepuasan Pembelajaran Jarak Jauh” dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan

untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa dan dosen IAIN Padangsidempuan terhadap Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) era pandemi *Covid-19*. Hasil penelitian ini secara keseluruhan baik itu mahasiswa maupun dosen tidak puas dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena banyaknya kendala baik itu materi yang sulit dipelajari dan juga keterbatasan kemampuan dosen dalam menyampaikan materi (Napitupulu, 2020).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan menggambarkan kenyataan lapangan, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai gambaran kondisi suatu konteks yang alami (natural setting) tentang apa terjadi di lapangan studi (Nugrahani, 2014).

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap kegiatan warga sekolah baik guru, karyawan dan juga siswa sendiri yang dilakukan kurang lebih selama satu

bulan. Untuk wawancara dilakukan terhadap siswa, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran lain sebagai pembanding. Wawancara dilakukan secara tersirat (wawancara partisipan) guna menemukan hasil yang lebih alami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menemukan beberapa masalah yang terjadi dilapangan antara lain: (a) pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, (b) banyak siswa yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran daring, (c) kondisi finansial dan koneksi internet siswa yang berbeda-beda, (d) siswa yang kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran.

Hal di atas memiliki hubungan satu sama lain. Misalnya saja kondisi finansial yang berbeda akan mempengaruhi kebutuhan kuota internet untuk kegiatan pembelajaran. Apabila menggunakan aplikasi media pembelajaran yang memerlukan banyak kuota internet, maka kegiatan tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran secara daring.

Kondisi koneksi internet yang berbeda-beda juga menghambat kegiatan pembelajaran, mengingat siswa-siswi di SMA Veteran 1 Sukoharjo berasal dari berbagai daerah dan tidak semua daerah memiliki kondisi kekuatan koneksi internet yang kuat. Hal tersebut juga akan menyebabkan pemanfaatan media pembelajaran kurang maksimal. Hambatan-

hambatan tersebut akan memunculkan masalah baru yaitu banyak siswa yang akan bosan dengan pembelajaran daring sehingga juga akan mempengaruhi tingkat kedisiplinan siswa. Oleh karena itu guna mengimplementasikan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang efektif, maka SMA Veteran 1 Sukoharjo mengeluarkan kebijakan-kebijakan sebagai berikut:

Penerapan Jadwal Pembelajaran Per Minggu

SMA Veteran 1 Sukoharjo menerapkan penjadwalan pembelajaran dirubiah tiap minggunya. Hal ini dimaksudkan guna menjaga keefektifan kegiatan pembelajaran. Jadwal yang berubah-ubah tiap minggunya mencegah siswa agar tidak bosan.

Tentu saja perubahan jadwal tidak semata-mata dilakukan secara asal-asalan. Penjadwalan pembelajaran membatasi jumlah Mata Pelajaran per harinya. Hal ini agar siswa tidak terlalu terbebani dengan pembelajaran di era pandemi *Covid-19*. Untuk kelas reguler semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Penugasan per mata pelajaran di SMA Veteran 1 Sukoharjo juga dikerjakan dalam sehari dengan pembatasan waktu pengumpulan tugas. Berhubungan dengan jadwal yang dibuat per minggu sehingga siswa bisa tetap disiplin walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring

Penerapan Aplikasi *Whatsapp* sebagai Media Pembelajaran Utama

Sebagai media yang umum digunakan, aplikasi *whatsapp* dipilih sebagai media pembelajaran utama di SMA Veteran1 Sukoharjo. Hal ini dikarenakan penggunaannya yang mudah, akses internet yang cepat, serta membutuhkan koneksi internet yang sedikit.

Selain hal di atas kondisi siswa juga menjadi tolak ukur utama penggunaan aplikasi ini. Hal ini dikarenakan kondisi ekonomi orang tua siswa yang beragam dan juga jarak rumah siswa yang berbeda-beda sehingga akan menyebabkan kesulitan kuota serta akses internet. Aplikasi ini juga digunakan sebagai perantara untuk penggunaan aplikasi lain sebagai media maupun sumber belajar siswa yaitu dengan cara mengirimkan tautan kepada siswa.

Peran Wali Kelas sebagai Pendamping Pembelajaran Siswa

Di SMA Veteran 1 Sukoharjo wali kelas memiliki peran penting terhadap siswa baik itu kegiatan sekolah, kegiatan administrasi hingga kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswa di era pandemi *Covid-19*, wali kelas memiliki peran sebagai pengawas. Hal ini bermaksud bahwa wali kelas memiliki kuasa untuk mengontrol siswa secara penuh. Di SMA Veteran 1 Sukoharjo wali kelas memiliki grup *whatsapp* bersama siswa yang dinaungi. Dalam pembelajaran seluruh tugas, materi, ataupun tautan sumber

maupun media pembelajaran dari guru mata pelajaran harus dikirimkan kepada wali kelas terlebih dahulu untuk kemudian diteruskan kepada siswa. Untuk hasil tugas siswa dikirimkan berdasarkan petunjuk pembelajaran dari masing-masing guru mata pelajaran, ada yang dikirim langsung ke guru mata pelajaran dan ada pula yang melalui wali kelas terlebih dahulu.

Wali kelas juga berperan melakukan persensi terhadap anak didiknya setiap hari guna mengecek keaktifan belajar siswa. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif maka perlu adanya kerja sama antara guru mata pelajaran dengan wali kelas. Guru mata pelajaran berbagai sumber belajar dan wali kelas berperan sebagai pendamping kegiatan pembelajaran siswa.

Penerapan Metode *Blended Learning* untuk Program Kelas Unggulan

SMA Veteran 1 Sukoharjo juga memiliki jurusan atau program studi utama yaitu MIPA, IPS serta Bahasa dan Budaya. Selain SMA Veteran 1 Sukoharjo juga memiliki program kelas unggulan sebagai pendamping keahlian siswa. Program Kelas Unggulan ini terdiri atas keterampilan Bahasa Jepang, Keterampilan Bahasa Inggris dan juga Keterampilan Komputer (Office). Dengan adanya program kelas unggulan ini siswa-siswi di SMA Veteran 1 Sukoharjo akan memiliki sertifikat keahlian pendamping ijazah.

Di masa pandemi *Covid-19* ini, kegiatan pembelajaran untuk Program Kelas Unggulan dilaksanakan dengan metode *blended learning* atau pembelajaran campuran. Program kelas unggulan dilaksanakan secara daring dan juga luring. Kegiatan luring dilaksanakan secara tatap muka sekali dalam seminggu sesuai dengan jadwal pembelajaran yang sudah dikeluarkan oleh pihak sekolah. Kegiatan tatap muka ini dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan yang ketat yaitu dengan menggunakan masker, pengecekan suhu tubuh, jaga jarak dan cuci tangan dengan sabun sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pandemi *Covid-19* sangat mempengaruhi kegiatan di berbagai bidang kehidupan baik itu sosial, politik, ekonomi hingga pendidikan. Pada bidang pendidikan pemerintah telah memberi arahan untuk seluruh lembaga pendidikan di Indonesia menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat dijumpai beberapa masalah di lapangan antara lain: (a) pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, (b) banyak siswa yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran daring, (c) kondisi finansial dan koneksi internet siswa yang berbeda-beda, dan (d) banyak siswa yang

kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran. Agar implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat dilakukan dengan efektif maka SMA Veteran 1 Sukoharjo mengeluarkan beberapa kebijakan yaitu: (1) penerapan jadwal pembelajaran per minggu, (2) penerapan aplikasi *whatsapp* sebagai media pembelajaran utama, (3) peran wali kelas sebagai pendamping pembelajaran siswa, serta (4) penerapan metode *blended learning* program untuk kelas unggulan. Tentu saja kebijakan-kebijakan tersebut dikeluarkan demi keefektifitasan kegiatan pembelajaran di SMA Veteran 1 Sukoharjo pada masa pandemi *Covid-19* ini.

DAFTAR REFERENSI

- Alaby, M. A. (2020). Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289.
- Ekayati, R. (2018). Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo. *Jurnal EduTech Vol.*, 4(2), 50–56.
- Hadi, B. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pengembangan ICT dalam Pembelajaran. *Pengembangan ICT dalam Pembelajaran*, (November), 36–44.
- Kusumaningsih, D. (2019). *Model Pembelajaran Kepenyiaran Radio*

- (Penggunaan dan Perkembangan Radio Internet).
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. 305.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Putra, N. P. (2020). *SOLUSI PEMBELAJARAN JARAK JAUH MENGGUNAKAN APLIKASI ZOOM DAN WHATSAAP GROUP DI ERA NEW NORMAL PADA WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM BINA MANDIRI KOTA CIMAHI*. (September), 19–24.
- Putri, G. K., Ani, Y., & Dewi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Classroom Effect Of Google Classroom-Based Distance Learning Model. *Al-Fikrah*, 2(1), 60–79.
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). Whatsapp sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 1(1), 52–57. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i1.8904>
- Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal MAPPESONA*, (1), 12.
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 13–21. Diambil dari <https://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/161>
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131–135. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.714>
- Suntoro, R., Widoro, H., & Yogyakarta, A. D. (2020). *INTERNALISASI NILAI MERDEKA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PAI DI MASA PANDEMI COVID-19 PENDAHULUAN Pandemi Covid-19 yang merebak hampir ke seluruh penjuru dunia , tak terkecuali Indonesia (Susilo , 2020 : 45), menimbulkan perubahan yang signifikan di berba. 10(2), 143–165.*
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima, 2008. *Wacana Prima*, 5–35. Diambil dari

https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false