

PENGUNAAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Dwi Indah Nursita
IAI Uluwiyah Mojokerto
dwi@lecturer.uluwiyah.ac.id

Abstrak: Salah satu upaya mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar setiap sekolah meminta peserta didiknya untuk belajar di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital sebagai alternative pembelajaran pada masa pandemic covid-19. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara mendalam. Teknis analisis data menggunakan teknis analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *digital* yang digunakan dalam proses pembelajaran *online* di SDN Banjaragung 2 selama masa pandemi covid-19 yaitu mulai kelas satu sampai kelas enam dominan menggunakan media sosial *whatsapp* dengan memanfaatkan semua fitur yang ada didalamnya. Pembelajaran di SDN Banjaragung 2 juga memanfaatkan media youtube guna menunjang materi-materi yang terkadang sulit dipahami. Sedangkan khusus pada siswa kelas enam ada tambahan media digital yang digunakan dalam pembelajarannya yaitu menggunakan media *Zoom Cloud Meeting*. Media *Zoom Cloud Meeting* ini hanya digunakan oleh siswa kelas enam yaitu satu minggu dua kali karena keterbatasan keadaan dan memakan kuota terlalu banyak.

Kata Kunci: Media digital, Pandemi covid-19

Abstract: One of the efforts to prevent the Covid-19 pandemic, the government issued a policy so that every school asks its students to study at home. This study aims to describe the use of digital media as an alternative to learning during the Covid-19 pandemic. This study used a qualitative descriptive method with a qualitative approach. The data collection technique used was through in-depth interviews. Technical analysis of data using technical descriptive analysis. The results showed that the use of digital media used in the online learning process at SDN Banjaragung 2 during the Covid-19 pandemic, namely from grade one to grade six, was dominant using social media WhatsApp by utilizing all the features contained in it. Learning at SDN Banjaragung 2 also uses the youtube media to support materials that are sometimes difficult to understand. Meanwhile, specifically for sixth grade students, there are additional digital media used in their learning, namely using the Zoom Cloud Meeting media. Media Zoom Cloud Meeting is only used by sixth grade students, which is twice a week due to limited circumstances and consuming too much quota.

Keywords: Digital media, Covid-19 pandemic

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 menghantam berbagai sektor di Indonesia. Tak hanya sektor ekonomi yang mulai kewalahan, sektor pariwisata, sektor transportasi, dan sektor manufaktur pun kebakaran jenggot menghadapi pandemi ini. Sektor pendidikan juga mengalami perubahan besar. Kini, sektor pendidikan di Indonesia memiliki wajah dan sistem baru yang sekaligus menimbulkan pro dan kontra dimasyarakat. Mengacu pada Surat Edaran Kemendikbud Nomor 40 Tahun 2020 Tentang “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)”, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Makarim, mengambil sejumlah kebijakan untuk menghadapi pandemi. Kebijakan tersebut di antaranya adalah penghapusan Ujian Nasional, perubahan sistem Ujian Sekolah, perubahan regulasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan penetapan belajar dari rumah (pembelajaran daring). Dari beberapa kebijakan tersebut, penetapan pembelajaran daring adalah kebijakan yang paling menuai pro dan kontra di masyarakat.

Saat ini pandemi menjadi tantangan dalam mengembangkan kreativitas terhadap penggunaan teknologi, bukan hanya transmisi pengetahuan, tapi juga bagaimana memastikan pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik. Salah satu upaya mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar setiap sekolah meminta peserta didiknya untuk belajar di rumah. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik, tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Maka, solusinya guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC)

atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial, seperti *Whatsapp* (WA), telegram, instagram, aplikasi *zoom cloud meetings* maupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan meskipun di tempat yang berbeda.¹

WHATSAPP

Pengaruh media sosial pada era teknologi menjadikan ketergantungan masyarakat kepada komunikasi dan interaksi melalui media sosial daripada bertemu secara langsung. Media sosial memungkinkan penggunanya untuk saling bersolialisasi dan berinteraksi, berbagi informasi maupun menjalin kerja sama. Diantara berbagai jenis media sosial yang memudahkan pengguna untuk salingberinteraksi dan berkomunikasi, serta dapat digunakansebagai forum diskusi dan penyebaran materi pembelajaran salah satunya ialah *WhatsApp*.² *WhatsApp* adalah aplikasi berbasis internet yang merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi informasi yang paling populer. Aplikasi berbasis internet ini sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media komunikasi, karena memudahkan penggunanya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi tanpa menghabiskan biaya banyak dalam pemakaiannya, karena *whatsapp* tidak menggunakan pulsa, melainkan menggunakan data internet.³ Menurut Larasati, dkk, *WhatsApp* merupakan aplikasi untuk saling berkirim pesan secara instan, dan memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara, dan dapat digunakan untuk berbagi informasi dan diskusi. Larasati menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* sebagai sarana diskusi pembelajaran ini termasuk dalam kategori efektif.⁴ Pemanfaatan program *WhatsApp* sangat efektif dengan

¹<https://www.tribunnews.com/tribunners/2020/11/09/efektivitas-pembelajaran-daring-dalam-jaringan-di-masa-pandemi-covid-19>. Diakses pada 10 Maret 2021

² Astika. (2017). *Pemanfaatan WhatsApp sebagai Forum Diskusi dan Penyebaran Materi Pembelajaran pada Mahasiswa*. Diakses tanggal 10 Maret 2021, dari <https://offeringkaduapsip.wordpress.com/2017/10/27/pemanfaatan-whatsappsebagai-forum-diskusi-dan-penyebaranmateri-pembelajaran-pada-mahasiswa/>

³ Pranajaya, & Hendra Wicaksono. (2017). Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) Di Kalangan Pelajar (Studi kasus Di MTs Al Muddatsiriyah dan MTs jakarta Pusat). Prosiding SNaPP2017 Sosial, Ekonomi, Dan Humaniora, Vol 7, No.1, 98–109. Diakses dari <http://proceeding.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/808>

⁴ Larasati, W.,dkk. (2013). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp sebagai Sarana Diskusi Pembelajaran Pada Mahasiswa(UINSunanKalijagaYogyakarta).Diaksesdari https://www.academia.edu/10886930/Efektivitas_Pemanfaatan_Aplikasi_WhatsApp_sebagai_Sarana_Diskusi_Pem

dukungan fitur-fiturnya dibanding dengan aplikasi pesan instan lainnya. Kecepatan pesan tanpa waktu lama hingga tertunda, mampu beroperasi dalam kondisi sinyal lemah, kapasitas pengiriman data teks, suara, foto dan video yang besar, tanpa gangguan iklan berikut sifat penyebarannya membuat *WhatsApp* sebagai salah satu media alternatif dalam memberikan informasi dan meningkatkan kinerja.⁵ Jumiatmoko mengatakan, *WhatsApp Messenger adaptable* terhadap budaya sosial penggunaannya termasuk adab-adab dalam berkomunikasi tanpa mengurangi kuantitas, kualitas, dan modernitas cara berkomunikasi.⁶ *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi yang mampu menjangkau dimensi kemutakhiran, kemanfaatan, dan keadaban. *Whatsapp* juga dapat digunakan untuk bertukar informasi dan penyebaran informasi. *WhatsApp* bisa mengirim dan menerima tidak dalam bentuk teks saja melainkan juga bisa dalam bentuk gambar, video, audio, berkas-berkas kantor atau yang lainnya dalam jumlah tidak terbatas. Aplikasi ini juga menawarkan kemampuan untuk melakukan panggilan yang sederhana, aman, dan reliabel, yang tersedia untuk telepon di seluruh dunia. Banyaknya kemudahan yang tersedia menjadikan aplikasi ini sangat digemari dan terkenal. *WhatsApp* menyediakan keuntungan atau kemudahan dalam berkomunikasi seperti biaya murah dan mempermudah kehidupan. Oleh karena itulah *WhatsApp* merupakan aplikasi chat yang bisa menjadi media komunikasi yang efektif dan bermanfaat bagi penggunaannya.⁷ Umumnya para pengguna *whatsapp* menyebutkan alasan tentang memilih aplikasi ini adalah karena tersedianya berbagai kemudahan yang ada di dalamnya disamping tidak mengeluarkan biaya alias gratis. Namun demikian dibalik berbagai kemudahan yang ada ternyata bukan hanya efek positif yang diperoleh dari aplikasi ini. Jika penggunaannya tidak terkendali dan terawasi maka bisa menimbulkan berbagai hal yang negatif yang pada akhirnya seringkali dapat mengurangi kualitas hidup.

belajaran_Pada_Mahasiswa_Survei_Pada_Mahasiswa_Ilmu_Komunikasi_Fakultas_Ilmu_Sosial_dan_Humaniora
Angkatan_2012_UIN_Sun an_Kalijaga_Yogyakarta_?auto=downl

⁵ Andi Miladiyah. (2017). Pemanfaatan WhatsApp Messenger info dalam pemberian informasi dan peningkatan kinerja pada sub bagian program pemerintah dan peningkatan kinerja pada sub bagian program pemerintah propinsi Sulawesi Selatan (Tesis). Diakses dari

http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YjI5ZDdmNGMyZDFmYzAwZjY0ZTY2Y2UyMjU5NzU0NDk1NmUyMTRmYw==.pdf

⁶ Jumiatmoko. (2016). *Whatsapp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab*. Wahana Akademika, 3(1), 51–66. <https://doi.org/10.21580/wa.v3i1.872>

⁷ Winarso, B. (2015). Apa Itu WhatsApp, Sejarah dan Fitur-fitur Unggulannya? Diakses tanggal 10 Maret 2021, dari <https://dailysocial.id/post/apa-itu-whatsapp>

YOUTUBE

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna/kreator, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini.⁸ Pada dasarnya, youtube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti misalnya video klip musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para vlogger, video tutorial berbagai macam aktivitas, dan masih banyak lagi.

ZOOM

Zoom adalah aplikasi buatan miliarder, Eric Yuan, yang dirilis pada Januari 2013. Selain aplikasi, Zoom juga dapat diakses melalui website, baik untuk OS Mac, Windows, Linux, iOS, dan Android. Ketika mendaftarkan diri, kamu berada di jenis akun Basic yang memiliki beberapa keuntungan, seperti: dapat melakukan meeting hingga 100 partisipan, gratis 40 menit *video conference* untuk rapat kelompok, kamu dapat mengulang lagi jika durasi sudah habis, kualitas suara dan gambar HD, *Screen-sharing*, Akses ke *virtual background*, Menjadwalkan hingga merekam keseluruhan *meeting*, Membagi partisipan menjadi beberapa “ruangan” dengan fitur *Breakout Rooms*. Jika membutuhkan ruang rapat virtual untuk lebih dari 40 menit atau lebih dari 100 partisipan, maka bisa menggunakan akun Pro, Business, atau Enterprise dengan harga mulai dari US\$14,99 atau sekitar Rp200 ribuan per bulan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran, digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak, teoritis dan diperlukan visualisasi. Diharapkan materi yang

⁸ Wikipedia Indonesia. <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube> diakses pada 10 Maret 2021

abstrak dapat diwakilkan dengan tampilan pada presentasi. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi lebih menarik dan menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa. Ada beberapa aplikasi yang bisa kita andalkan untuk media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat presentasi. Salah satu aplikasi terbaru yang memiliki tampilan *fresh*, unik, menarik, dan memiliki kecanggihan dalam memperbesar serta memperkecil tampilan adalah *zooming*. Meneima materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran *zooming presentation* dapat dilakukan secara linier maupun non-linier yang memiliki kekhasan dalam mengeksplorasi materi ajar. Media pembelajaran *Prezi Desktop* merupakan media pembelajaran *zooming presentation* dilengkapi dengan integrasi multimedia, sehingga dapat memadukan antara video, gambar maupun animasi. Menurut Settle, dkk *zooming presentation* memungkinkan pengguna untuk memperbesar (*zoom out*) dan memperkecil (*zoom in*) konsep yang akan dijelaskan. Media pembelajaran *zooming presentation* dibuat menggunakan aplikasi *prezi desktop* yang menampilkan presentasi dengan format berbeda dengan tampilan pada umumnya. Zoom adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, zoom juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi Desktop* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *prezi desktop* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. *Zoom* digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun nonlinier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi nonlinier. Pada *prezi* teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan diatas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan menggunakan bingkai-bingkai yang dibuat sendiri. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua objek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linier, penggunaan dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya.⁹

⁹ Nur Annisa. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran di IAIN Kota Sorong*. DOI: 10.13140/RG.2.2.14759.98724

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan dan mendeskripsikan data secara apa adanya atau sesuai dengan yang terjadi di lapangan. Tujuan utama penelitian ini untuk meneliti secara detail dan juga mengetahui proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Berdasarkan jenis penelitian ini maka penulis mengkaji media digital yang digunakan pada proses pembelajaran selama masa pandemic covid-19 di SDN Banjaragung 2 untuk mendukung terjadinya suatu proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.¹⁰

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara dilaksanakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran selama masa pandemic covid-19. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif dan kata-kata yang disajikan disusun menjadi kalimat dalam bentuk teks untuk menjelaskan semua pertanyaan yang telah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan suatu proses pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan suatu media untuk alat interaksi antara pengajar dan pembelajar.¹¹ Sumber daya dan berbagai variasi *platform* dapat menunjang proses pembelajaran *online* pada masa pandemi covid-19.¹² Di Indoensia, salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat adalah *whatsapp*.¹³

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada masa pendemi covid-19 di SDN Banjaragung 2 pola interaksinya lebih dominan menggunakan pembelajaran *online* tidak langsung atau tidak dalam sebuah *video conference*. Biasanya guru memberikan bahan

¹⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R&D)*. (Bandung: Alfabeta:2015) hlm. 400

¹¹ Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94–101.

¹² Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). *Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.

¹³ Sukrillah, A., Ratnamulyani, I., & Kusumadinata, A. (2017). *Pemanfaatan Media Sosial Melalui Whatsapp Group Fei Sebagai Sarana Komunikasi*. *Jurnal Komunikatio*, 3(2), 95–104. <https://doi.org/10.24036/ld.v2i2.3525>

pembelajaran melalui media social *whatsapp* dengan berbagi sumber dari situs tertentu seperti *website* atau *webpage*. Pada prosesnya, guru hanya memberikan materi dan arahan kepada siswa melalui pesan di grup *whatsapp*. Kemudian hasil kerja siswa dikirimkan kembali baik itu berupa dokumen, *voice note*, video, foto dll. Guru di SDN Banjaragung 2 ini mayoritas menggunakan media *whatsapp* dalam proses pembelajarannya, mulai kelas satu sampai kelas enam. Hal ini dilakukan karena media *whatsapp* adalah media yang paling mudah digunakan dan hampir semua orangtua siswa dapat megaksesnya. Pembelajaran jarak jauh menggunakan media *whatsapp* dapat memudahkan pengguna dalam mengirim pesan teks, panggilan suara, pesan suara, berbagai gambar, video, dokumen dan lainnya. *Whatsapp* ini dipilih karena biasa dipakai oleh pengajar dan siswa.¹⁴ Hal ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran online yang dilaksanakan di SDN Banjaragung 2 selama masa pandemic covid-19 pada prosesnya lebih dominan menggunakan media digital yaitu *whatsapp* karena dinilai lebih mudah digunakan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada seperti, *whatsapp group*, *voice notes*, *picture*, *share document*, dll. Pembelajaran di SDN Banjaragung 2 juga memanfaatkan media youtube guna menunjang materi-materi yang terkadang sulit dipahami. Dengan memanfaatkan media youtube siswa menjadi lebih mudah untuk mengakses materi-materi yang sulit, karena setiap siswa pasti bisa mengaksesnya. Biasanya guru memberikan link youtube yang kemudian dibagikan kepada siswa untuk disimak dan dipelajari. Penggunaan youtube sangat mudah dan juga tak terbatas waktu karena yotube bisa diakses kapan saja dan dimana saja untuk bahan belajar siswa. Jadi siswa kelas satu sampai kelas enam bisa menggunakan youtube dan bagi kelas rendah dilakukan dengan pendampingan orangtua.

Namun khusus untuk siswa kelas enam ada tambahan media digital dalam pelaksanaan pembelajarannya yaitu dengan menggunakan media digital *zoom cloud meetings*. Penggunaan media *zoom cloud meetings* ini tidak setiap hari digunakan mengingat keadaan dan juga biaya yang harus dikeluarkan. Pada pelaksanaannya *video conference* ini memakan kuota yang banyak dan juga tidak bisa dilakukan lebih lama karena harus menggunakan *zoom cloud meetings* premium. Selain itu, fitur dalam media *zoom cloud meetings* belum dipahami secara keseluruhan baik itu

¹⁴ Setiawan, A. R. (2020). *Lembar Kegiatan Literasi Saintik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2 (1), 28–37. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

oleh guru ataupun siswa. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni yaitu pembelajaran *online* bisa dilakukan dalam bentuk *video conference* melalui penggunaan media *zoom cloud meetings*.¹⁵ Maka untuk menyiasati hal tersebut penggunaan media *zoom cloud meetings* bagi kelas enam ini dilaksanakan satu minggu dua kali dan hal ini dimanfaatkan untuk mendalami materi yang sulit dipahami oleh siswa jika diajarkan melalui media *whatsapp* saja. Media *Zoom Cloud Meeting* yaitu mampu melakukan panggilan video beranggotakan lebih dari 50 orang. Kemudian dapat melakukan presentasi secara langsung melalui *share screen* atau berbagi layar pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti halnya pembelajaran tatap muka dengan menampilkan slide presentasi dari *power point*, dapat berbagi file dan mengirim chat atau pesan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan guru seperti halnya ketika pembelajaran tatap muka secara langsung.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *digital* yang digunakan dalam proses pembelajaran *online* di SDN Banjaragung 2 selama masa pandemi covid-19 yaitu mulai kelas satu sampai kelas enam dominan menggunakan media sosial *whatsapp* dengan memanfaatkan semua fitur yang ada didalamnya. Pembelajaran di SDN Banjaragung 2 juga memanfaatkan media youtube guna menunjang materi-materi yang terkadang sulit dipahami Sedangkan khusus pada siswa kelas enam ada tambahan media digital yang digunakan dalam pembelajarannya yaitu menggunakan media *Zoom Cloud Meeting*. Media *Zoom Cloud Meeting* ini hanya digunakan oleh siswa kelas enam yaitu satu minggu dua kali karena keterbatasan keadaan dan memakan kuota terlalu banyak.

¹⁵ Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). *Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period*. Indonesian Journal of Teacher Education, 1(2), 61–70

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Miladiyah. (2017). Pemanfaatan WhatsApp Messenger info dalam pemberian informasi dan peningkatan kinerja pada sub bagian program pemerintah dan peningkatan kinerja pada sub bagian program pemerintah propinsi Sulawesi Selatan (Tesis). Diakses dari http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YjI5ZDdmNGMyZDFmYzAwZjY0ZTY2Y2UyMjU5NzU0NDk1NmUyMTRmYWw=.pdf
- Astika. (2017). *Pemanfaatan WhatsApp sebagai Forum Diskusi dan Penyebaran Materi Pembelajaran pada Mahasiswa*, dari <https://offeringkaduapsip.wordpress.com/2017/10/27/pemanfaatan-whatsappsebagai-forum-diskusi-dan-penyebaranmateri-pembelajaran-pada-mahasiswa/>
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). *Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period*. Indonesian Journal of Teacher Education, 1 (2)
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). *Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22 (1)
- <https://www.tribunnews.com/tribunners/2020/11/09/efektivitas-pembelajaran-daring-dalam-jaringan-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Jumiatmoko. (2016). *Whatsapp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab*. Wahana Akademika, 3(1), 51–66. <https://doi.org/10.21580/wa.v3i1.872>
- Larasati, W. dkk. (2013). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp sebagai Sarana Diskusi Pembelajaran Pada Mahasiswa (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). Diakses dari https://www.academia.edu/10886930/Efektivitas_Pemanfaatan_Aplikasi_WhatsApp_sebagai_Sarana_Diskusi_Pembelajaran_Pada_Mahasiswa_Survei_Pada_Mahasiswa_Ilmu_Komunikasi_Fakultas_Ilmu_Sosial_dan_Humaniora_Angkatan_2012_UIN_Sunan_Kalijaga_Yogyakarta?auto=downl
- Nur Annisa. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran di IAIN Kota Sorong*. DOI: 10.13140/RG.2.2.14759.98724
- Pranajaya, & Hendra Wicaksono. (2017). Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) Di Kalangan Pelajar (Studi kasus Di MTs Al Muddatsiriyah dan MTs jakarta Pusat). Prosiding SNaPP2017 Sosial, Ekonomi, Dan Humaniora, Vol 7, No.1, 98–109. Diakses dari <http://proceeding.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/808>
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11 (1).

- Setiawan, A. R. (2020). *Lembar Kegiatan Literasi Saintik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2 (1), 28–37. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukrillah, A., Ratnamulyani, I., & Kusumadinata, A. (2017). *Pemanfaatan Media Sosial Melalui Whatsapp Group Fei Sebagai Sarana Komunikasi*. Jurnal Komunikatio, 3 (2), 95–104. <https://doi.org/10.24036/ld.v2i2.3525>
- Wikipedia Indonesia. <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube> diakses pada 10 Maret 2021 Winarso, B. (2015). Apa Itu WhatsApp, Sejarah dan Fitur-fitur Unggulannya? diakses dari <https://dailysocial.id/post/apa-itu-whatsapp>