



**PEMANFAATAN APLIKASI/PLATFORM PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMA****Oleh****Yohannes Telaumbanua¹, Hasbi², Sabriandi Erdian³, Hendro Saptopramono⁴****^{1,2,3,4} Politeknik Negeri Padang****Email: [1yohannespnp@yahoo.com](mailto:yohannespnp@yahoo.com)**

Article History:*Received: 06-02-2022**Revised: 18-02-2022**Accepted: 25-03-2022***Keywords:***Pelatihan, Google Classroom,**Google Meet, Pembelajaran**Daring*

Abstract: *Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru Bahasa Inggris SMA/MA se-Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatra Barat dalam menguasai platform pembelajaran daring Google Classroom dan Google Meet dalam pembelajaran. Pelatihan secara tatap muka dilakukan selama 2 hari dari 13-14 Oktober 2021 bertempat di SMA Negeri 1 Sicincin Kabupaten Padang Pariaman. Peserta pelatihan ini berjumlah 50 Bahasa Inggris SMA/MA se-Kabupaten Padang Pariaman. Dari 50 peserta secara umum sudah mampu mengoperasikan google classroom dan google meet dengan baik, dari aspek mahir menggunakan aplikasi google classroom dan google meet mengalami peningkatan 49% dan dikategorikan sudah mampu. Jadi, disimpulkan bahwa terdapat 88,00% dari 50 peserta pelatihan sudah memiliki kemampuan mengoperasikan secara keseluruhan google classroom dan google meet setelah diberi pelatihan.*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat di era digital dan era informasi. Perkembangan ini mendorong keterbukaan dan penyebaran informasi dan pengetahuan ke dan dari seluruh dunia, melintasi batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya, di era digital ini, teknologi selalu terlibat dalam kehidupan manusia. Pada hakekatnya, teknologi adalah proses memperoleh nilai dari produk yang dihasilkannya agar dapat bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah kehidupan sehari-hari masyarakat. Oleh karena itu, jika seseorang saat ini "gagap secara teknis", berarti sudah terlambat untuk mempelajari informasi tersebut dan tertinggal dalam berbagai peluang untuk maju. Informasi memainkan peran penting dan realistis di era masyarakat informasi dan pengetahuan (Munir, 2017).

Terkait itu, dunia pendidikan secara global mengalihkan pelaksanaan pendidikan tatap muka ke pendidikan dalam jaringan untuk memutus mata rantai Covid-19. Pengalihan ini bertujuan agar proses belajar dan mengajar tetap berjalan pada situasi pandemik ini (Hodges et al., 2020). Dengan demikian, proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Rahiem, 2020). Untuk itu, pembelajaran daring membutuhkan teknologi / Platform digital dari seorang guru agar pembelajaran tetap efektif. Guru harus inovatif dalam pembelajaran,



diantaranya dengan menggunakan teknologi pembelajaran seperti *WhatsApp*, *Google Meet*, *Google Classroom*, dan sebagainya.

Platform digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Terdapat beberapa *platform* yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu *Google Classroom*, *Edmodo*, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Kelas Pintar, *Zenius*, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education* (Daheri, Juliana, Deriwanto, 2020). Selain *platform* tersebut, terdapat *platform* digital lain yang dapat digunakan selama pembelajaran antara lain *Whatsapp Group* (WAG), *Google Classroom* (GC), *Edmodo*, dan *Zoom* (Rachmawati et al., 2020). Dari *platform* digital yang dapat mendukung pembelajaran daring terdapat empat *platform* digital yang sering digunakan yaitu *whatsapp group*, fasilitas *google* (*google classroom*, *google form*, *google meet*), dan *zoom cloud meeting* (Assidiqi & Sumarni, 2020)

Pada kenyataannya, implementasi pembelajaran daring di berbagai daerah khususnya, di Sumatera Barat belum bisa dilaksanakan secara optimal dan efektif karena berbagai faktor. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan ketua MGMP Bahasa Inggris tingkat SMA di Kabupaten Padang Pariaman, beliau mengemukakan beberapa kendala yang dihadapi ketika melaksanakan pembelajaran daring, diantaranya: 1) Pengetahuan dan kompetensi digital yang masih rendah, seperti kompetensi pengoperasian *microsoft office* dan penggunaan internet pada persiapan proses pembelajaran; 2) Minimnya pengetahuan mengenai *platform* pembelajaran; 3) Kegiatan pembelajaran berbicara bahasa Inggris yang masih monoton dan kurang inovatif, hal tersebut terjadi dikarenakan para guru merasa kebingungan bagaimana mengimplementasikan dalam proses belajar mengajar daring; dan 4) Kendala sinyal oleh sebagian siswa, hal tersebut masih terjadi dengan sebagian kecil siswa karena kondisi geografis tempat tinggal yang tidak terjangkau sinyal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim PKM melakukan pelatihan dan penggunaan *platform* pembelajaran daring *Google Classroom* dan *Google Meet*. *Google Classroom* dan *google meet* merupakan *platform* yang dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mempermudah proses pembelajaran dan dapat digunakan pada *smartphone* atau PC siswa dan guru (Su'uga 2020). *Google Classroom* sendiri memiliki beberapa fitur seperti forum diskusi, penambahan materi, tugas, kuis, evaluasi tugas, dan pengembalian nilai. Fitur ini memudahkan guru dalam menyampaikan konten pembelajaran dan memberikan serta meninjau tugas siswa. *Google Meet* kini digunakan saat pengajar ingin menjelaskan materi secara langsung.

Adapun fitur yang dimiliki dari *google meet* ini salah satunya dapat menampung lebih dari 100 orang peserta, terintegrasi dengan *google calendar* dan *google classroom* serta mampu berbagi layar untuk menyajikan materi dalam bentuk dokumen ataupun presentasi. Hal ini sangat bermanfaat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada aspek berbicara siswa. Dengan *Google Classroom* tersedia secara gratis dan memudahkan guru dalam pemberian tugas. Guru juga dapat dengan cepat melihat siapa yang menyelesaikan tugas dan siapa yang tidak (Nurdin, 2015). Selain itu, Aplikasi ini dirancang untuk memungkinkan pendidik membuat tugas tanpa kertas dan mendistribusikannya kepada siswa mereka.

Keterbatasan yang dikemukakan sebelumnya, mendorong tim pengabdian Program Studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Padang berniat untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khusus kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMA/MA di



Kabupaten Padang Pariaman melalui wadah mereka yang bernama MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian ini berjudul “Pemanfaatan Aplikasi/Platform Pendidikan berbasis Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA”.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan secara tatap muka. Pelatihan secara tatap muka dilakukan selama 2 hari dari 13-14 Oktober 2021 bertempat di SMA Negeri 1 Sicincin Kabupaten Padang Pariaman. Metode ketika pelatihan dilakukan dengan pemberian dan penjelasan materi serta mempraktikannya (Mujiwati et al., 2020). Jika masih terdapat kendala atau masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran daring dengan menggunakan *Google Classroom* dan *Google Meet*, maka dapat dilanjutkan dengan diskusi melalui group Whatshaap (WA). Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru Bahasa Inggris SMA/MA se-Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatra Barat dalam menguasai *platform* pembelajaran daring *Google Classroom* dan *Google Meet* dalam pembelajaran. Peserta pelatihan ini berjumlah 50 Bahasa Inggris SMA/MA se-Kabupaten Padang Pariaman. Data yang digunakan dalam pengabdian ini adalah hasil pengamatan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Adapun prosedur pelatihannya adalah sebagai berikut ini.

No	Jadwal Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Waktu
1.	Rabu, 13 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none">• Penjelasan tentang cara cara penggunaan <i>Google Classroom</i>• Penjelasan tentang cara cara penggunaan <i>Google Meet</i>	08.30 – 12.00 WIB
2.	Kamis, 14 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none">• Praktik, pemantauan dan diskusi penggunaan <i>Google Classroom</i>• Praktik, pemantauan dan diskusi penggunaan <i>Google Meet</i>	08.30 – 12.00 WIB

Pada tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada peserta. Dalam kuisioner tersebut peserta diminta untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang aplikasi *google meet* dan *google classroom* dengan isian poin 1-100. Hasil evaluasi didapatkan pembagian dari jumlah poin setiap uraian dengan jumlah peserta pengabdian (rata-rata), berikut rumus dari hasil evaluasi:

$$\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah poin setiap uraian}}{\text{banyaknya peserta}}$$

PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdian mengikuti langkah-langkah berikut ini:

1. Tim pengabdian mengunjungi MGMP Bahasa Inggris SMA/MA Kabupaten Padang Pariaman untuk mendapatkan informasi seputar perkembangan dan kemajuan



pembalajaran online dan pemanfaatan aplikasi/platform pendidikan berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran secara daring.

2. Tim pengabdian mengumpulkan semua referensi yang berhubungan dengan pemanfaatan aplikasi/platform pendidikan berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran secara daring.
3. Semua referensi dibaca, diseleksi, dan disaring; hanya informasi tentang pemanfaatan aplikasi/platform pendidikan berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran secara daring yang diambil.
4. Informasi yang telah disaring dikelompokkan berdasarkan temanya. Hal ini bertujuan untuk dijadikan poin-poin penting dalam pelatihan pemanfaatan aplikasi/platform pendidikan berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran secara daring.

Kegiatan inti pelatihan ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu: (1) melalui penyajian materi dengan presentasi, diskusi dan tanya jawab; dan (2) melalui tugas praktek dan diskusi pemecahan masalah. Sebelum pelatihan dimulai, para guru peserta pelatihan sudah diberitahukan sebelumnya bahwa harus memiliki akun Gmail. Hal ini dilakukan sebagai syarat utama untuk bisa memanfaatkan *platform* pembelajaran daring *Google Classroom* dan *Google Meet*.

1. Penjelasan tentang cara penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*

Penjelasan materi dimulai dengan mengenalkan tentang berbagai jenis media pembelajaran *daring*, kelebihan dan kekurangan dari setiap media tersebut, kemudian difokuskan tentang *google classroom* kemudian dilanjutkan tentang *Google Meet*. Kemudian dilakukan sesi tanya jawab ketika ada penjelasan atau materi tentang yang kurang dipahami oleh peserta pelatihan. Sebelum masuk penyampaian materi selanjutnya, para peserta terlebih dahulu dianjurkan untuk mengunduh dan menginstall aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet* untuk memudahkan pelatihan. Pengunduhan dan penginstalan aplikasi *Google Classroom* dilakukan melalui gawai android yang di bawa oleh masing-masing peserta. Para peserta dalam pelatihan ini secara keseluruhan sudah memiliki HP android dan sudah biasa mengoprasikannya.

Pemilihan media pembelajaran daring *Google Classroom* dan *Google Meet* dalam pelatihan didasari atas kepraktisan dan kemudahan penggunaannya, serta tidak berbayar. *Platform* pembelajaran daring *Google Classroom* dan *Google Meet* merupakan milik vendor internasional ternama *Google* dan tidak berbayar seperti *Zoom Meeting* (Durahman, 2020). Dengan demikian, adanya kemudahan dan media-media dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan lebih efisien, dan siswa akan lebih mudah dalam kegiatan belajar dari rumah (Permana, 2018).

Penyampaian materi tentang cara penggunaan *Google Classroom* dimulai dengan memastikan bahwa peserta sudah memiliki akun *Google* dengan pemberian saran untuk mencatat dan menyimpan *Username* dan *Password* akun *Google* tersebut untuk digunakan pada *Google Classroom*. Adapun tutorial yang diberikan oleh pemateri dalam sesi kedua ini adalah bagaimana cara penggunaan *Google Classroom* yang dimulai dari cara membuka aplikasi *Google Classroom*, membuat kelas, dan diakhiri dengan cara memberikan materi atau penugasan terhadap siswa. Dalam membuat kelas di *Google Classroom*, dijelaskan bahwa penggunaannya akan memiliki kode akses yang nantinya harus diberikan untuk peserta didik agar dapat bergabung ke kelas. Terdapat 2 metode untuk mengundang siswa ke dalam kelas, yakni: (1) dengan memberikan Kode Kelas *Google Classroom* kepada siswa, dan (2)



mengundang mahasiswa melalui *email*. Kemudian dijelaskan tata cara pemberian materi mahupun penugasan untuk peserta didik. Pada bagian ini dijelaskan bahwa pada untuk memberi materi terdapat fitur Attachment untuk memberikan dokumen seperti *Link, File, Youtube, Drive*, dan sebagainya. Sementara itu, untuk penugasan, terdapat 2 jenis cara memposting atau membagikan tugas, yaitu meliputi *Posting Sekarang* dan *Posting Terjadwal*. Pada bagian akhir, dijelaskan juga bahwa selain Materi, *Google Classroom* juga memiliki fitur berupa Tugas yaitu berupa Tugas, Tugas Kuis, dan Pertanyaan.

Cara menggunakan *google meet* sangat sederhana, yaitu buka browser dan masuk ke halaman web <https://meet.google.com/>. Kemudian masuk dengan akun google. Setelah itu, kita buat rapat baru yang mana akan ada fitur untuk menyalin alamat meeting yang dapat kita sebarkan melalui whatsapp atau sms ke peserta didik. Selama pembelajaran online, para peserta juga dapat melakukan chatting untuk saling bertukar informasi. Pendidik juga dapat memberikan atau mempresentasikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan menu share screen yang terdapat pada aplikasi *google meet*.



Gambar 1. Koordinasi dengan Pihak Mitra



Gambar 2. Pemberian Materi dan Pendampingan

Secara umum, diketahui bahwa pemanfaatan *Google Classroom* dan *Google Meet* diantaranya menjelaskan tentang penyiapan aplikasi/pemasangan aplikasi, waktu penggunaan, pengorganisasian, komunikasi dan keamanannya sangat efisien terhadap penggunaan biaya, material, sarana prasarana, dan penggunaannya sendiri. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Pratama & Sopryadi (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* memiliki pengaruh terhadap efisiensi pemanfaatannya serta memiliki korelasi yang positif. Dengan demikian, Pemanfaat *Google Classroom* dan *Google Meet* sebagai



media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif bagi para guru bahasa Inggris dalam memilih aplikasi pendukung pembelajaran daring dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik selama masa pandemi ini.

2. Praktik, Pemantauan, dan Diskusi penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*

Sebelum masuk pada kegiatan praktik penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*, dilakukan review materi tentang cara penggunaan *Google Classroom* secara umum. Kemudian, para guru ditugaskan mempraktikkan penggunaan *Google Classroom*. Ketika kegiatan praktik berlangsung, ditemukan bahwa beberapa peserta harus diperhatikan dan diberikan pendampingan yang lebih saat kegiatan ini berlangsung. Pemateri memperhatikan secara perorangan dan membantu melakukan praktik saat ada yang tertinggal. Berdasarkan serangkaian kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* dapat dianalisis semua peserta mampu membuat kelas, mengundang siswa untuk bergabung di kelas, mengupload bahan ajar dalam bentuk *file*, *link* dan video, menyimpan bahan ajar dalam layanan *Google Drive*.



Gambar 3. Pelaksanaan Praktik, Pemantauan dan Diskusi penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*

Pada tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepada peserta. Dalam kuisisioner tersebut peserta diminta untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang aplikasi *google meet* dan *google classroom* dengan isian poin 1-100. Hasil evaluasi didapatkan pembagian dari jumlah poin setiap uraian dengan jumlah peserta pengabdian (rata-rata).

No	Uraian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1.	Mengenal aplikasi <i>google meet</i> dan <i>google classroom</i>	70.00	100
2.	Pernah/mahir menggunakan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>google classroom</i>	39.00	88.00
3.	Memahami perbedaan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>google classroom</i>	73.50	100
4.	Mengerti fungsi fitur pada <i>google meet</i>	39.00	90.00



5.	Mengerti fungsi fitur pada <i>google classroom</i>	39.00	83.00
----	--	-------	-------

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelatihan

Berdasarkan grafik tersebut, diketahui bahwa dari 50 peserta secara umum sudah mampu mengoperasikan *google classroom* dan *google meet* dengan baik, dari aspek mahir menggunakan aplikasi *google classroom* dan *google meet* mengalami peningkatan 49% dan dikategorikan sudah mampu. Jadi, disimpulkan bahwa terdapat 88,00% dari 50 peserta pelatihan kemampuan mengoperasikan secara keseluruhan *google classroom* dan *google meet*. Dengan demikian, pengabdian pelatihan penggunaan aplikasi *google meet* dan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring dapat dinyatakan berhasil.

PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan tim pengabdian jurusan Bahasa Inggris Politeknik Negeri Padang dalam pelatihan pemanfaatan aplikasi/platform pendidikan berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran secara daring telah dilakukan dengan baik.

Adapun manfaat positif dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. MGMP guru-guru Bahasa Inggris SMA/MA Kabupaten Padang Pariaman memahami apa itu teknologi pendidikan beserta penerapan dalam proses belajar mengajar.
2. Kegiatan ini membantu mengembangkan literasi digital MGMP guru-guru Bahasa Inggris SMA/MA Kabupaten Padang Pariaman.
3. MGMP guru-guru Bahasa Inggris SMA/MA Kabupaten Padang Pariaman memahami prinsip-prinsip (teori-teori) pembelajaran online.
4. MGMP guru-guru Bahasa Inggris SMA/MA Kabupaten Padang Pariaman mampu menggunakan teknologi seperti *Audio and video, Computers, tablets and mobile devices, learning management system*, dan lainnya sebagainya dalam proses belajar mengajar mereka.
5. MGMP guru-guru Bahasa Inggris SMA/MA Kabupaten Padang Pariaman memahami kekuatan dan kelemahan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Negeri Padang di SMA Negeri 1 Sicincin dapat dilaksanakan dengan lancar berdasarkan jadwal yang sudah dibuat sebelumnya. Tim pengabdian pun disambut dengan baik oleh Ketua MGMP maupun para guru-guru bahasa Inggris Kabupaten Padang Pariaman. Para guru-guru bahasa Inggris Kabupaten Padang Pariaman sudah mampu menerapkan / menggunakan teknologi dalam dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, mereka semakin senang menggunakan teknologi dalam dalam proses belajar mengajar mereka dan menjadikannya sebagai bagian terpenting dalam kehidupan keguruan dan pengajaran mereka.

Para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini terlihat dari tingginya semangat dan minat peserta selama mengikuti proses kegiatan tersebut berlangsung, dan disertai keseriusan dalam berdiskusi dan tanya jawab. Untuk itu, kegiatan pelatihan seperti ini hendaknya dilakukan secara kontinu dalam pemanfaatan berbagai platform pembelajaran daring seperti *Google Classroom* dan *Google Meet* tersebut. Dengan demikian, proses pembelajaran telah berubah secara signifikan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring, kendala dalam proses belajar mengajarnya dapat diatasi atau diminimalisirkan.



DAFTAR REFERENSI

- [1] Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES
- [2] Durahman, D. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Multimedia Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Pada Diklat Di Wilayah Kerja Kemenag Kabupaten Cianjur. Tatar Pasundan: *Jurnal Diklat Keagamaan*. 12(34): 215–221. <https://doi.org/10.38075/tp.v12i34.71>
- [3] Gouédard, P., B. Pont and R. Viennet (2020), "Education responses to COVID-19: Implementing a way forward". *OECD Education Working Papers*. No.224, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/8e95f977-en>.
- [4] Nurdin, Saeful. (2019). "Pemahaman *Google Classroom* Peserta Diklat Substantif Peningkatan Kompetensi Multimedia di Kementerian Agama Kabupaten Tasikmalaya". *Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung*. XIII (2): 134-141
- [5] Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 101–106. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>.
- [6] Pratama, D & Sopryadi, H. (2016). "*Analisis Pengaruh Pemanfaatan Google Classroom Terhadap Efisiensi Pada STMIK XYZ*". Seminar Nasional Teknologi Informasi 2016 FTI Universitas Tarumanagara Jakarta. No.13.
- [7] Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.
- [8] Rachmawati, Y. et.al.(2020). "Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan IPA Saat Masa Pandemi Covid-19 Di Uin Sunan Ampel Surabaya". *Indonesian Journal Of Science Learning*, Volume 1,(1), 32–36.
- [9] Su'uga, Hisyam Surya Dkk. 2020. "Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3).
- [10] Rahiem, Maila. 2020. Tetap termotivasi meskipun ada batasan: Kecenderungan belajar mahasiswa universitas selama pandemi COVID-19. Jakarta; UIN Syarif Hidayatullah.
- [11] Daheri, Mirzon et.al. (2020). "Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring". *Jurnal Basicedu*. 4. 775-783. 10.31004/basicedu.v4i4.445.
- [12] Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 27. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-andonline-learnin>.