



Pendidik, Pelajar, dan Orangtua: Ketika Kelas Berada dalam Genggaman

Citra Rosalyn Anwar, Rita Gani, Andriani, Nur Fitriani Arkam*

Universitas Negeri Makassar, Kampus Fakultas Ilmu Pendidikan, Tidung, Makassar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 13/8/2022

Revised : 28/11/2022

Published : 21/12/2022



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 2

No. : 2

Halaman : 111 - 116

Terbitan : Desember 2022

ABSTRAK

Siswa, guru, orangtua dan sekolah sebagai penyelenggara dan bagian penting dalam proses belajar mengajar, memiliki sisi cerita yang berbeda. Kesiapan Teknologi belum berbanding lurus dengan kesiapan sumber daya manusia. Program Tular Nalar yang menawarkan solusi untuk membangun kompetensi digital dan berpikir kritis pendidik, masih memiliki beberapa kendala. Artikel ini bertujuan memberikan gambaran proses belajar mengajar di masa pandemi, peran Tular Nalar, peran teknologi sebagai ruang kelas baru dan literasi digital sebagai sebuah keharusan beraktivitas di dunia maya. Kesiapan orangtua tidak hanya dari sisi penyediaan perangkat pembelajaran namun juga pemahaman penggunaan suatu perangkat hingga posisi sebagai pendamping belajar anak di rumah. Sebaliknya pendidik juga diminta memiliki kepekaan memilih aplikasi yang paling sesuai untuk setiap mata pelajaran dan kemampuan siswa, serta kompetensi literasi digital yang cukup untuk menjalankan kelas dunia maya. Artikel ini berdasarkan pada penelusuran kepustakaan sebagai referensi dan pengamatan lapangan dan wawancara yang dilakukan selama masa pandemi dan juga proses berjalannya program Tular Nalar pada pendidik. Artikel ini menunjukkan ketidaksiapan berbagai pihak dalam menjalankan belajar dari rumah, baik kesiapan dari infrastruktur (jaringan dan perangkat) maupun alat belajar. kesiapan penggunaan aplikasi pembelajaran yang tersedia, serta literasi digital yang masih terbatas.

Kata Kunci : Pendidik; Siswa; Literasi Digital.

ABSTRACT

Students, teachers, parents and schools as organizers and important parts of the teaching and learning process, they all have different sides of the story. Technological readiness has not been directly proportional to the readiness of human resources. The "Tular Nalar" Program, which offers solutions to build digital competencies and educators' critical thinking, still has several obstacles. This article aims to provide an overview of the teaching and learning process during a pandemic, Tular Nalar's role, technology's role as a new classroom and digital literacy as a necessity for activities in cyberspace. Parents' readiness is not only in terms of providing learning tools but also understanding devices' function to complete their position as children's learning companion at home. On the other hand, educators are also expected to have sensitivity in choosing the most suitable application for each lesson and student's abilities, as well as sufficient digital literacy competence to run maya classes. This article is based on a literature search as a reference and field observations and interviews conducted during the pandemic and the process of "Tular Nalar" program for educators. This article shows the unpreparedness of various parties in carrying out learning from home, both the readiness of infrastructure (networks and devices) and learning tools. Readiness to use available learning applications, and limited digital literacy.

Keywords : Educators; Students; Digital Literacy.

© 2022 Jurnal Riset Public Relations Unisba Press. All rights reserved.

A. Pendahuluan

Tahun 2020 dunia Pendidikan Indonesia memasuki area yang berbeda, pandemi yang terjadi di seluruh dunia memaksa semua aktivitas berpindah ke ruang digital. Jenjang pendidikan dari usia dini hingga pendidikan tinggi memindahkan semua proses belajar pembelajaran tidak lagi di gedung-gedung sekolah atau kampus, semua aktivitas dilakukan di rumah masing-masing dengan mengandalkan perangkat teknologi dan jaringan internet. *Website* resmi Kemendikbud menjelaskan bahwa berdasarkan surat edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *coronavirus disease (COVID-19)* (Kemendikbud, 2020). Menjadikan sekolah dan kampus tidak menyisakan aktivitas di ruang kelas lagi sejak 17 Maret 2020.

Ruang kelas saat ini berpindah ke genggaman, sebenarnya jauh sebelum pandemi sistem pembelajaran jarak jauh dengan mengandalkan gawai dan *internet* sudah mulai banyak dikenalkan dan digunakan, sebut saja *Google For Education*, Ruang belajar, TV Edukasi, Ruang Guru, dan LMS yang sudah disiapkan oleh masing-masing perguruan tinggi, namun selama ini hal tersebut hanya menjadi aktivitas penunjang, proses pembelajaran yang utama masih berada di ruang kelas, kampus, laboratorium dan lapangan. Perpustakaan pun sudah lama mengembangkan *system e-library, open access*, dan jurnal-jurnal yang bisa diakses secara gratis dari mana saja.

Proses *hybrid* tersebut tentu saja karena bersifat penunjang, maka proses pengenalan dan penggunaannya pun tidak menjadi prioritas. Pandemi memaksa perpindahan secara instan, dimana semua perangkat belum disiapkan dimana sumber daya manusia sebagai pengguna pun masih membutuhkan proses adaptasi. Proses pembelajaran tatap muka selama ini saja masih menemukan banyak kendala, dimulai dari sarana-prasarana sekolah, tenaga pendidik, kurikulum hingga bahan ajar, bahkan perpindahan ruang kelas pun mengalami hal yang sama, kurikulum yang digunakan saat ini tidak disiapkan untuk pembelajaran di ruang maya, pun sarana prasarana yang lebih memusatkan pada pembangunan fisik bukan pada perangkat pembelajaran maya, tenaga pendidik dan peserta didik pun tidak disiapkan sepenuhnya untuk pembelajaran secara maya. Hal tersebut tentu saja menimbulkan ‘kepanikan’. Setiap pihak dituntut proses adaptasi dalam waktu yang cepat, pihak sekolah, pendidik, peserta didik dan orangtua.

Orangtua menjadi pemegang peran yang sangat penting dalam proses pendidikan di ruang maya. Peran tersebut mencakup penyediaan sarana-prasarana (gawai hingga koneksi) hingga pendampingan anak didik. Berbagai aplikasi yang sudah jadi untuk pembelajaran jarak jauh, tentu membutuhkan proses adaptasi dalam penggunaannya baik dari pihak sekolah, pendidik maupun siswa dan orangtua sebagai pendamping. Situasi tersebut membuat pendidik dan siswa mencari media yang paling mudah dan sudah dikenal sehingga prosesnya tidak lagi melalui proses perkenalan. Proses Pendidikan masih didominasi oleh media sosial dan aplikasi percakapan, ruang kelas seperti yang disiapkan oleh *Google* hanya terbatas pada tempat mengumpulkan tugas, WhatsApp masih mendominasi ruang kelas maya tersebut, (Ainun, 2021).

Ruang kelas yang berada di ruang maya tersebut, selain menimbulkan masalah kesenjangan digital, juga berpengaruh pada motivasi, pemahaman hingga proses Pendidikan siswa hingga mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Hutauruk, Agusmanto, 2020) menunjukkan sisi positif dan negatif pembelajaran daring dari perspektif mahasiswa, walaupun dinilai cukup positif namun tidak dipungkiri pula ada kendala dan terutama pada dimensi psikologis dan sarana prasarana, penelitian lain dilakukan oleh (Oktawirawan, 2020) juga menunjukkan respons yang hampir sama dari penelitian sebelumnya, responden menunjukkan bagaimana kecemasan mereka selama proses pembelajaran seperti cemas akan tingkat materi pembelajaran, kesulitan menyelesaikan tugas sesuai batas waktu, kesulitan dalam mengakses internet dan kendala teknis selama pembelajaran di masa pandemi. Penelitian Adethya menjelaskan adanya perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran juga membawa pengaruh terutama pada motivasi siswa dalam belajar, dari fenomena dan penelitian-penelitian tersebut, maka artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran suasana pendidikan pada saat ruang kelas berpindah ke ruang maya (Daring), dengan meletakkan fokus permasalahan pada, “bagaimana proses belajar dan pembelajaran di ruang maya”. Tujuannya untuk memberikan gambaran proses belajar dan pembelajaran di ruang maya yang diharapkan tidak hanya menjadi gambaran tapi kemudian menjadi bahan evaluasi bagi pendidik, peserta didik, sekolah hingga orangtua dalam melihat situasi ruang kelas di dunia maya (Daring) bagi banyak orang.

B. Metode Penelitian

Artikel ini merupakan *literature review*, dengan melakukan kajian kepustakaan terhadap penelitian-penelitian yang berhubungan dengan situasi Pendidikan di masa pandemi, pada berbagai wilayah dan tingkatan Pendidikan yang nantinya akan menghasilkan gambaran proses pembelajaran jarak jauh, Ketika ruang kelas berpindah ke ruang maya. Fokusnya pada pendidik, peserta didik dan orangtua.

C. Hasil dan Pembahasan

Ruang kelas maya atau Daring sebenarnya bukan hal baru. Berbagai aplikasi PJJ yang sudah disediakan bahkan digunakan, seperti LMS (*Learning Management System*), Ruang Guru, Ini Budi, *Google for Education*, TV edukasi dan banyak lagi. Berbagai media pun sudah digunakan, termasuk aplikasi percakapan (Whatsapp, Telegram, Messenger, dan seterusnya), hingga media sosial. Namun seperti penggambaran diawal, tidak sebagai kelas yang utama, sebab proses Pendidikan masih fokus pada pertemuan secara langsung. Hal tersebut terutama pada tingkat Pendidikan usia dini, dasar dan menengah. Situasi ini menjadi penting dan menarik untuk dibahas setelah semua tingkatan beralih ke ruang maya, sehingga banyak sekali fenomena yang terjadi.

Jauh sebelum pandemi, ruang kelas maya melalui aplikasi percakapan sebelumnya diteliti oleh (Amelia, 2021) dilakukan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan melalui grup Whatsapp untuk mata kuliah berbasis project yaitu Seminar dan Pameran, penelitian tersebut menunjukkan pilihan WhatsApp sebagai ruang kelas maya dengan tujuan memudahkan koordinasi dan komunikasi antar individu, antar divisi maupun dengan dosen. Mata kuliah berbasis project boleh dikatakan merupakan ruang kelas yang tidak memiliki batas waktu, seringkali banyak keputusan-keputusan yang harus diambil dalam waktu singkat pada jam-jam di luar jam kuliah, sehingga WhatsApp menjadi solusi yang sangat tepat, meskipun ada banyak kekurangan, seperti informasi penting yang terlewatkan. Ketika mahasiswa lambat membuka pesan, namun sisi positifnya informasi tersebut mudah ditemukan dan dibagikan kembali sebab tersimpan di ruang chat. Kekurangan lainnya tidak banyak yang aktif di obrolan grup (*group chat*), sehingga keaktifan mahasiswa pun tidak merata, namun di sisi lain lebih efektif dan efisien dibandingkan melakukan rapat atau pertemuan secara langsung, selain kesulitan mencocokkan waktu untuk semua peserta juga mencari ruangan yang bisa menampung semua mahasiswa, temuan lain dari penelitian ini adalah, meskipun ada mahasiswa yang menganggap 'pertemuan' di ruang maya tidak seefektif bila pertemuan langsung, namun ketika diadakan pertemuan secara langsung maka jumlah yang datang pun tidak berubah, dan yang datang umumnya adalah mereka yang juga aktif di ruang obrolan, sehingga penelitian ini menggambarkan unsur individu memegang peranan penting dalam keberhasilan sebuah ruang kelas maya bukan terletak pada media apa yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Nurfajri Ainun (2021), memberikan gambaran berbeda sebab dilakukan pada siswa sekolah dasar di masa pandemi. Titik fokus utama dari penelitian ini menggambarkan bahwa ruang kelas maya menggunakan WhatsApp, namun yang menjadi anggota dari grup tersebut adalah guru dan orangtua siswa, sehingga komunikasi pembelajaran pun lebih banyak terjadi antara guru dan orangtua, fungsi grup WhatsApp pun lebih berisikan tugas yang harus dikerjakan dan pengumpulan tugas. Hal tersebut menjadikan ruang kelas WhatsApp menjadi ruang kelas yang dianggap tidak bisa menggantikan ruang kelas sesungguhnya, sebab tidak ada komunikasi antara guru dengan siswa. Orangtua pun harus bertindak sebagai guru yang menjelaskan tugas yang harus diselesaikan oleh anak. Hal tersebut tentu menimbulkan permasalahan baru, orangtua pada dasarnya tidak memiliki kompetensi khusus untuk memberikan penjelasan seperti layaknya kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, dilain pihak guru pun kesulitan menilai kemampuan siswanya melalui tugas-tugas yang diberikan, sebab guru tidak bisa melihat dan mengawasi langsung bagaimana proses penyelesaian tugas tersebut.

Kedua penelitian tersebut sama-sama dilihat dari grup WhatsApp sebagai ruang kelas maya, dengan pengguna yang berbeda. Kejenuhan belajar terjadi akibat dari adanya tuntutan bagi peserta didik untuk selalu mematuhi aturan tugas-tugas yang diembankan untuk peserta didik. Kejenuhan belajar juga terjadi karena kegiatan yang selalu sama yang dikerjakan oleh peserta didik pada setiap harinya. (Pawicara, Ruci, 2020) menyatakan dalam penelitiannya melihat pembelajaran di masa pandemi dari segi kejenuhan belajar. Penelitian ini menjelaskan Tentunya yang gejala-gejala tersebut banyak dirasakan oleh mahasiswa, utamanya perihal kehilangan minat belajar dan malas. Ketidakpuasan bisa diakibatkan karena sistem dan metode pembelajaran

yang monoton sehingga mahasiswa merasa bosan dan akhirnya timbul perasaan malas. Kehilangan minat belajar. Dan efek dari stress yakni ingin menarik diri disebabkan karena banyaknya tugas dengan deadline yang membuat tekanan dalam diri mahasiswa sehingga ingin menarik diri untuk rehat sejenak dari jibaku aktivitas serta segera ingin menyelesaikannya. Penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada hal-hal yang dialami oleh mahasiswa selama pembelajaran maya, monoton dan banyak tugas mengakibatkan mahasiswa mengalami kelelahan fisik dan emosional, sehingga cenderung depresi.

Peran orangtua menjadi sangat penting terutama untuk pembelajaran pada anak usia dini, Pembelajaran yang dilakukan di rumah menjadikan peran orangtua menjadi sangat penting. peran orangtua selama proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah diharapkan dapat menjadi pembimbing, pendidik, pendamping anak dalam mengerjakan tugas, menjalin komunikasi yang intensif hingga menjaga anak untuk tetap termotivasi belajar hingga dapat menjadi *role model* bagi anak (Kurniati, Euis, Dina Kusumanita Nur Alfaeni, 2020). Orangtua harus memfasilitasi kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari (Iriani, Dewi, 2014) yang menyatakan bahwa pendidikan harus dilakukan sedini mungkin di rumah, peran dan tanggung jawab orangtua menjadi sangat berat hal tersebut tergambar dalam penelitian (Lilawati, 2020). Hal lain yang harus dihadapi adalah keluhan dari guru dan orangtua dalam mengoperasikan komputer, mengakses jaringan *internet*, *internet* tidak stabil, kesulitan dalam mengkomunikasikan pesan ke orangtua, kesulitan menyusun perencanaan pembelajaran yang sederhana dan sesuai untuk diterapkan anak di rumah melalui orangtua, dan juga kesulitan guru dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak di rumah. Di sisi lain, keluhan juga datang dari orangtua yaitu kesulitan mendampingi anak belajar karena belum paham caranya, tidak biasa menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran anak, dan juga tidak memahami maksud pesan yang disampaikan guru (Lailiyatul Iftitah, Selfi, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Nunung Nurfajri Ainun (2021), bukan hanya kesulitan orangtua karena bertindak sebagai pendamping anak, tapi juga karena kemampuan pada mengoperasikan teknologi yang terbatas. Guru seringkali harus berhadapan dengan kesulitan orangtua dalam mendampingi anak-anaknya.

Fenomena ini kemudian menunjukkan, Ketika ruang kelas berpindah ke dunia digital secara *instant*, banyak sekali kendala yang harus dihadapi, teknologi dan ide pembelajaran jarak jauh yang awalnya dirancang untuk memudahkan proses belajar mengajar, berbalik menimbulkan permasalahan-permasalahan baru, mulai dari kesehatan mental, emosional, kelelahan fisik, hingga penguasaan teknologi yang tidak memadai. Hal tersebut tidak hanya dihadapi oleh siswa maupun mahasiswa sebagai peserta didik tapi juga oleh orangtua sebagai pendamping anak dan guru sebagai pendidik yang dituntut untuk bisa berinovasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton, dari penyampaian materi hingga penggunaan media.

Tidak hanya tentang media sebagai permasalahan yang fundamental, di kalangan perguruan tinggi atau mahasiswa yang ada di daerah Sumatera Utara berdasarkan penelitian (Hutauruk, Agusmanto, 2020) mereka mengeluhkan kendala layanan pembelajaran yang diberikan. Pengisian daftar hadir, pembagian bahan ajar seperti modul, *ebook*, dan meminta mahasiswa belajar sendiri lalu memberikan tugas adalah metode yang banyak digunakan dosen sebagai pendidik. Penelitian ini menggambarkan kesulitan komunikasi mahasiswa dan dosen, sebab perkuliahan melalui *video conference* jarang digunakan, diskusi dan tanya-jawab materi pun hanya melalui fitur chat dan komentar sehingga sulit bagi mahasiswa untuk memahami materi maupun tugas yang diminta oleh dosen. Kelas di dunia maya memang menuntut usaha lebih dari pendidik baik guru maupun dosen untuk merancang pembelajarannya, berhadapan dengan masalah jaringan, penguasaan teknologi namun tanggung jawab materi yang harus disampaikan dan diselesaikan. Kompetensi pendidik sendiri memang mensyaratkan hal tersebut pada pendidik, memahami kebutuhan anak didiknya, hingga kompetensi berkomunikasi.

Ruang kelas dunia maya tidak hanya membutuhkan kemampuan penggunaan perangkat dan aplikasi tapi juga membutuhkan kemampuan pendidik untuk menyusun materi yang mudah dipahami oleh siswa dan orangtua, serta interaktif bagi mahasiswa. Proses pembelajaran masih berpusat pada pemberian tugas dan bahan ajar tanpa banyak penjelasan sehingga siswa, mahasiswa maupun orangtua siswa merasa tidak mendapatkan pembelajaran yang semestinya.

Berbagai permasalahan tersebut tentu juga memiliki sisi positif pembelajaran daring, Pembelajaran daring juga memiliki beberapa kelebihan. Beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam. Dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak,

misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar. Tidak ada Batasan dan dapat mencakup area yang luas. Disamping dari adanya kelebihan pembelajaran daring, namun hal tersebut disampaikan oleh (Sari, 2015).

Setelah melihat dari sisi anak didik dan orangtua, maka penting untuk melihat dari sisi pendidik. Pendidik adalah unsur penting dalam proses belajar mengajar, penelitian menyatakan banyak sekali kendala yang harus dihadapi oleh guru terutama guru sekolah dasar. Gambaran tentang beberapa kendala yang harus dihadapi guru, seperti belum semua siswa memiliki perangkat yang memadai, jaringan yang terbatas, orangtua yang tidak bisa mendampingi sepenuhnya, baik karena alasan bekerja, maupun alasan lain seperti tidak memahami mata pelajaran, kesulitan dalam menggunakan perangkat dan lain sebagainya. Guru juga harus menghadapi keluhan siswa dan orangtua sebab hanya diberikan tugas terus menerus, menurunnya minat siswa untuk belajar sebab tidak ada interaksi dengan teman-temannya, dan kesulitan lain adalah menilai kompetensi sesungguhnya dari siswa, bila hanya berdasarkan tugas yang dikumpulkan (Putria, Hilna, Luthfi Hamdani Maula, 2020).

Pendidik mengalami pengalaman sendiri, mulai dari kemampuan menyiapkan materi, memilih media hingga berkomunikasi tidak hanya dengan siswa tapi juga dengan orangtua, kompetensi komunikasi dan empati pendidik menjadi hal sangat penting, selain kesulitan dalam memberikan penilaian dan pembangunan karakter peserta didik. Penguasaan teknologi tentu menjadi hal yang penting untuk pembelajaran tatap muka, hal tersebut untuk menunjang proses pembelajaran, baik untuk membuat bahan ajar, media pembelajaran, media interaktif hingga perangkat untuk praktik dan perangkat penilaian.

D. Kesimpulan

Ruang kelas maya menuntut kemampuan berpikir kritis, penguasaan teknologi, empati dan komunikasi yang baik, terutama pada pendidik. Orangtua diminta mampu hadir sebagai pendamping anak, menjadi perantara antara guru dengan anak sebagai siswa, selain itu orangtua mampu menyediakan sarana dan prasarana pada anak. Sisi positifnya tentu saja anak tidak lagi harus meninggalkan rumah, sehingga bisa membantu orangtua dan menghemat biaya kuliah bila harus keluar wilayah. Siswa maupun mahasiswa, memiliki pengalaman yang sebenarnya sama, kurangnya interaksi, banyaknya tugas, komunikasi yang terhambat, sehingga berakibat pada mental, emosional dan kelelahan pada anak. Sisi positifnya anak-anak dituntut untuk kritis dan kreatif. Poin utama bukan pada canggihnya media yang digunakan, tapi kemampuan pendidik memilih media yang sesuai, komunikatif dan mudah diakses sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dan berbagai permasalahan dapat diminimalisir.

Daftar Pustaka

- Ainun, N. N. (2021). Pandemi Dan Ruang Kelas Dunia Maya. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning and Communication*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/jetclc.v1i1.18157>
- Amelia, R. (2021). Implementasi Group Chat Media Sosial Mata Kuliah Project Program Studi Teknologi Pendidikan T.A 2018/2019 Universitas Negeri Makassar. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning and Communication*, 1(1).
- Hutauruk, Agusmanto, and R. S. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 45–51.
- Iriani, Dewi, and T. I. (2014). *101 Kesalahan Dalam Mendidik Anak*. Elex Media Komputindo.
- Kemendikbud. (2020). *SE Mendikbud: Pembelajaran Secara Daring Dan Bekerja Dari Rumah Untuk Mencegah Penyebaran Covid-19*. Kemendikbud.
- Kurniati, Euis, Dina Kusumanita Nur Alfaeni, and F. A. (2020). Analisis Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Lailiyatul Iftitah, Selfi, and M. F. A. (2020). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Childhood Education*, 4(2), 71–81.

- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa Dalam Melakukan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>
- Pawicara, Ruci, and M. C. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember Di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 30–38.
- Putria, Hilna, Luthfi Hamdani Maula, and D. A. U. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Qura*, 6(2), 20–35.