

MODEL PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI PROVINSI LAMPUNG

MARILIN KRISTINA¹, RULY NADIAN SARI², ERLIZA SEPTIA NAGARA³
STMIK Pringsewu¹, STIT Pringsewu², STMIK Pringsewu³
Email: marilinkristina0104@gmail.com, rulynadiansari@gmail.com,
erlizaseptianagara.ita@gmail.com

(Article History)

Received November 05, 2020; Revised November 14, 2020; Accepted November 23, 2020

Abstract:

This study aims to determine the implementation model of online learning during the COVID-19 pandemic in Lampung. This online learning was carried out because of the corona virus outbreak 19. The samples of this study were public and private elementary, middle and high school students in Lampung. This study used simple random sampling technique by considering population homogeneity. The data instrument used an online learning questionnaire. Data analysis using descriptive statistics. The results illustrate that the most widely used online learning model is the WhatsApp application with 87.2%, Google Classroom 41.3%, Google Meeting or Zoom 13.8%, Youtube 15.6% and other application's 12.8%. This percentage is obtained from respondents who use more than one online learning application.

Keyword: *Impementation model, Online learning, Pandemi Covid-19*

PENDAHULUAN

D i awal tahun 2020 bermunculan virus Covid-19 yang menjadi ancaman pandemi dunia tak terkecuali kemunculan virus ini juga menjadi ancaman bagi masyarakat Indonesia. Dalam rangka menangani penyebaran Covid-19 telah menjadi pandemi, pemerintah Indonesia pun mulai menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau yang disingkat PSBB (Mona, 2020). Pada masa PSBB mengharuskan masyarakat untuk menjaga kesehatan dengan menjaga jarak, selalu memakai masker saat keluar rumah dan rutin menjaga kebersihan tangan dengan cara mencuci kedua tangan menggunakan sabun atau *handsanitizer*. Begitu pula dengan kegiatan masyarakat lainnya yang sifatnya mengumpulkan massa atau orang banyak, pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyarankan untuk meliburkan sekolah-sekolah dan mewajibkan siswa-siswa untuk belajar dari rumah guna mengurangi resiko penyebaran dan penularan dari virus Covid-19. Dalam usaha pembatasan sosial ini pemerintah indonesia telah membatasi kegiatan di luar rumah diantaranya kegiatan pendidikan dilakukan secara *online* melalui pembelajaran daring atau *online*, mulai dari lembaga tingkat sekolah dasar, menengah sampai perguruan tinggi.

Sebelumnya tidak ada yang dapat memprediksi munculnya virus Covid-19 yang sekarang ini sedang mewabah. Hal ini menyebabkan kegagalan-kegagalan dari berbagai pihak baik dari pemerintah maupun masyarakat luas dalam menghadapi pandemi Covid-19. Tak terkecuali kegagalan sekolah saat mengadapi wabah yang tiba-tiba muncul membuat banyak pihak sempat kebingungan saat sekolah mendapat intruksi untuk menyelenggarakan proses pembelajaran secara *online* atau daring guna mencegah dan memutus penyebaran virus Covid-19 agar tak semakin meluas. Berbagai kegagalan muncul dari pihak guru, sekolah, orang tua dan siswa itu sendiri. Bagaimana tidak sekolah yang biasanya diselenggarakan dengan proses tatap muka, kemudian dialihkan dengan metode *online* daring dan jarak jauh.

Patria dan Yulianto (2011) mengemukakan ada beberapa metode belajar yang dilakukan saat pembelajaran dari rumah, yaitu diantaranya pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi dan jaringan internet mulai dari penggunaan *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom* atau aplikasi lainnya. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dengan sistem belajar jarak jauh, sehingga kegiatan belajar dan mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran *online* dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa media, baik media cetak (modul) maupun *non* cetak (audio atau video), komputer atau internet, siaran radio dan televisi.

Pada masa pandemi saat ini pembelajaran daring ini tidak hanya pada pendidikan tingkat tinggi dan menengah, tetapi juga pada pendidikan tingkat dasar karena adanya pembatasan pada sekolah-sekolah dengan sistem tatap muka. Berdasarkan survei peneliti, pembelajaran daring ini masih banyak kendala yang terjadi selama beberapa periode belajar *online* berlangsung misalnya dari segi keterbatasan guru dalam menguasai pembelajaran *online*, karena tidak semua guru sudah familier dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi pembelajaran *online*, ketersediaan alat dan perangkat elektronik yang digunakan yang bisa mendukung pembelajaran *online* berlangsung, ataupun kendala dari segi sinyal dan ketersediaan kuota yang memadai saat pembelajaran *online* berlangsung, serta permasalahan lainnya yang timbul dari pembelajaran *online* ini.

Pada pembelajaran daring, sering kali didapati peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran daring peserta didik kurang bisa menyampaikan aspirasi dan pendapatnya, sehingga pada akhirnya pembelajaran daring dirasakan tidak lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Padma dan Sukanesh (2011) yang menyebutkan pada pembelajaran daring peserta didik cenderung tidak berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan menurunkan semangat dan minat belajar siswa.

Daring kata lainnya dalam jaringan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kemendikbud pusat, yang artinya terhubung melalui jejaring komputer,

internet, dan sebagainya. Jadi, kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan dengan melalui jejaring internet dan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran *online* yang meliputi proses pembelajaran, pemberian tugas dan lainnya (Handarini dan Wulandari, 2020). Ada beberapa aplikasi juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya *Whatsapp*, *Zoom*, *Web Blog*, *Edmodo* dan lain-lain. Aspek media pembelajaran meliputi aspek produk, aspek proses, aspek sikap, dan aplikasi. Aplikasi *online* merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring yang bertujuan untuk menjadikan siswa aktif dan mandiri. Dengan menggunakan aplikasi *online* seperti grup *WhatsApp*, *Google*, dan Aplikasi belajar siswa dapat mengakses pembelajaran *online* dan menyelesaikan pembelajaran. Aplikasi *online* bertujuan untuk melatih kemandirian siswa dan keaktifan siswa (Oknisih, *et al.*, 2019).

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara memanfaatkan perangkat-perangkat digital dan internet untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif dan mandiri. Pembelajaran daring meliputi penyampaian materi dan informasi, pemberian tugas dan interaksi aktif antara guru dan siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung. Pada pembelajaran *online* terdapat banyak pilihan aplikasi *online* yang dapat mendukung pembelajaran *online* itu sendiri dan setiap aplikasi pembelajaran *online* memiliki sistem dan cara kerja yang berbeda diantaranya aplikasi *Google Classroom*, *Google Meeting*, *Zoom*, *Whatsapp*, *Youtube*, *Edmodo* dan lain-lain.

Suprihatin (2015) mengartikan motivasi sebagai energi seseorang yang dapat memunculkan kemauan untuk melakukan suatu kegiatan. Kemauan tersebut dapat bersumber dari dalam diri sendiri yang disebut sebagai motivasi intrinsik maupun dari luar diri sendiri yang disebut sebagai motivasi ekstrinsik. Besarnya motivasi yang dimiliki setiap individu akan menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya dalam kehidupan, seperti motivasi untuk belajar dan bekerja. Selanjutnya, Muhammad (2017) mengartikan motivasi sebagai perubahan tenaga dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan tersebut timbul sebagai reaksi untuk mencapai prestasi. Hal inilah yang menjadikan siswa memiliki usaha dan keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald (dalam Kompri, 2016) motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan, sehingga timbulnya motivasi dalam diri seseorang ditandai dengan adanya perubahan energi baik disadari ataupun tidak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan reaksi dan perasaan untuk berhasil mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang kemudian menyebabkan seseorang menimbulkan reaksi dan perasaan tertentu untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini tujuan yang dimaksud adalah tujuan dari pembelajaran ataupun tujuan saat dia melakukan proses pembelajaran, serta tujuan terhadap hasil belajar yang diinginkan. Motivasi belajar juga yang mampu menstimulasi dan mendorong seseorang untuk melakukan suatu hal dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini tujuan pembelajaran, pencapaian hasil belajar dan sebagainya. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemik Covid-19 di Provinsi Lampung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pelaksanaan pembelajaran daring pengganti pembelajaran tatap muka di era pandemi Covid-19 di Provinsi Lampung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui model pelaksanaan pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa di Provinsi Lampung. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik yang ada di Provinsi Lampung pada jenjang SD-SMP-SMA baik yang sekolah negeri maupun sekolah swasta. Sampel yang menjadi responden penelitian ini yakni sebanyak 109 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan jenis pertanyaan tertutup dan terbuka yang dibagikan menggunakan *Google Form*. Pertanyaan yang diajukan ke responden berisi 12 pertanyaan tentang variabel pembelajaran daring dan 10 pertanyaan tentang variabel motivasi dalam belajar. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi dalam pengolahan data yang diperoleh dari responden. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode angket *online* melalui *Google Form* dan wawancara.

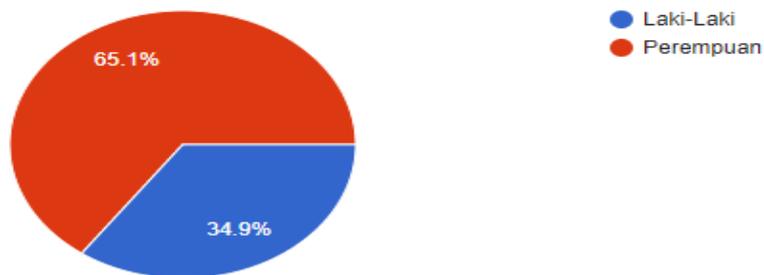
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Sampel

Adapun karakteristik sampel pada penelitian ini tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau pun perempuan. Perbedaan jenis kelamin pada penelitian ini, hanya untuk mengetahui berapa jumlah responden laki-laki dan berapa jumlah responden perempuan.

Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 109 siswa yang terdiri 97 siswa berjenis kelamin perempuan dan 55 siswa berjenis kelamin laki-laki dengan prosentase siswa perempuan sebanyak 65,1% dan prosentase siswa laki-laki sebanyak 34,9%. Adapun sebaran 31 siswa tingkat sekolah dasar, 53 siswa tingkat SMP/MTs dan 25 siswa tingkat SMA/MA.

Gambar 1. Sebaran Jenis Kelamin Responden

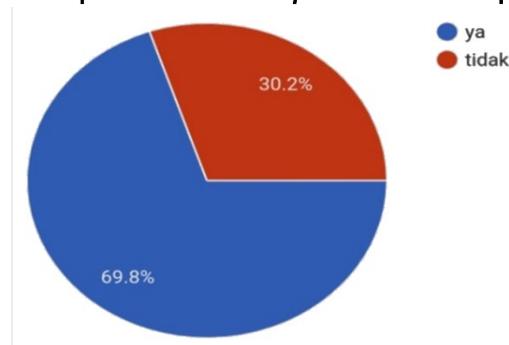


Sumber: Data diolah, 2020

Gambaran tentang Pembelajaran Daring

Gambar 2. menjelaskan jawaban responden tentang kepemilikan *handphone* atau laptop yang biasa digunakan selama pembelajaran daring. Diagram yang berwarna merah menyatakan siswa tidak memiliki *handphone* atau laptop sendiri atau dengan kata lain *handphone* atau laptop yang digunakan dalam pembelajaran daring milik orangtua siswa, kakak, teman bahkan tetangga siswa. Sedangkan diagram yang berwarna biru menunjukkan *handphone* atau laptop yang digunakan adalah miliknya sendiri.

Gambar 2. Kepemilikan *Handphone* atau Laptop Milik Sendiri



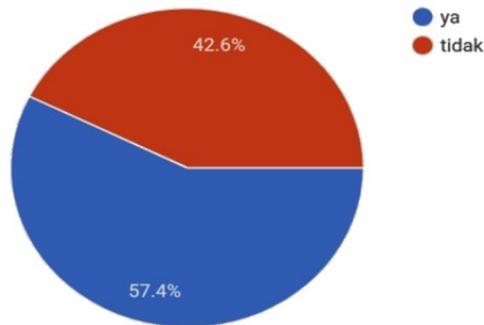
Sumber: Data diolah, 2020

Siswa yang memiliki *handphone* atau laptop milik sendiri sebanyak 69.8% dan siswa yang menggunakan *handphone* atau laptop bukan milik sendiri sebanyak 30,2%. *Handphone* atau laptop yang digunakan tersebut merupakan milik orangtua, kakak bahkan teman yang dipinjam untuk pembelajaran daring saat sedang tidak digunakan oleh pemilik aslinya.

Gambar 3 menggambarkan jawaban dari responden tentang ketersediaan kuota internet untuk pembelajaran daring. Jawaban yang didapat dari responden menunjukkan bahwa sebanyak 57,4% siswa selalu punya kuota internet untuk pembelajaran *online*, dan 42,6% responden tidak selalu memiliki kuota internet yang mendukung pembelajaran daring dari rumah. Sejalan dengan hal tersebut pada Gambar 4, menggambarkan persentase jumlah responden yang menerima bantuan

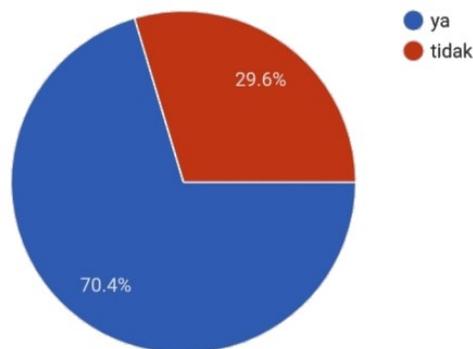
dari pemerintah sebanyak 70,4%, dan responden yang tidak menerima bantuan kuota belajar sebanyak 29,6%. Hal ini menunjukkan tidak semua responden mendapatkan bantuan kuota belajar dari pemerintah.

Gambar 3. Ketersediaan Kuota Internet



Sumber: Data diolah, 2020

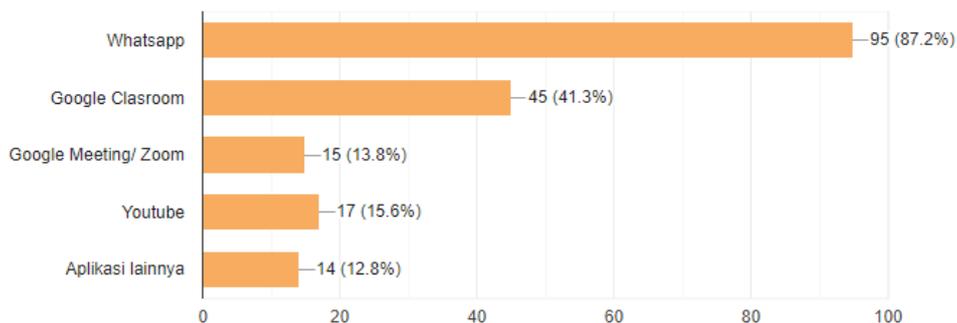
Gambar 4. Bantuan Kuota dari Pemerintah



Sumber: Data diolah, 2020

Adapun penggunaan aplikasi yang dipakai dalam pembelajaran daring bisa dilihat dari Gambar 5, sebagai berikut:

Gambar 5. Aplikasi yang digunakan Pembelajaran Daring



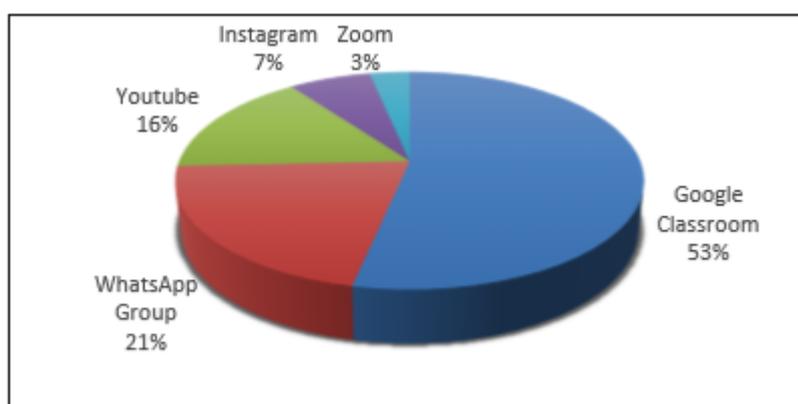
Sumber: Data diolah, 2020

Pembelajaran daring ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Dari data yang diperoleh selama pandemi di Provinsi Lampung mengganti pembelajaran tatap muka

dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang banyak dilakukan adalah pembelajaran daring menggunakan *Whatsapp* sebanyak 87,2%, *Google Classroom* sebanyak 41.3%, *Youtube* sebanyak 15,6 %, *Google Meeting* atau *Zoom* sebanyak 13,8%, dan aplikasi lainnya 12,8%. Data pada Gambar 5 diperoleh setiap responden bisa memilih lebih dari satu aplikasi pembelajaran daring yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pembelajaran daring yang digunakan semasa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Adapun penggunaan *Whatsapp* sebagai aplikasi unggulan dikarenakan *Whatsapp* dinilai praktis dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Selain itu, aplikasi *Whatsapp* sudah cukup familier bahkan sebelum pandemi ada sudah banyak orang yang mengunduh dan memiliki aplikasi ini. Pada aplikasi *Whatsapp* guru dapat mengirimkan foto, video, *link* ataupun melampirkan tugas-tugas pembelajaran.

Selain aplikasi *Whatsapp*, aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah aplikasi *Google Classroom* yang dinilai lebih mudah digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu *Google Classroom* dinilai lebih ramah dalam pemakaian kuota internet dan mempermudah pengadministrasian data-data yang tersimpan. Urutan ketiga penggunaan aplikasi pembelajaran daring adalah *Youtube* yakni sebanyak 15,6%. Responden menggunakan aplikasi *Youtube* untuk mencari referensi video-video pembelajaran yang mendukung materi pelajaran yang sedang dipelajari. Aplikasi selanjutnya adalah *Google Meeting* atau *Zoom* sebanyak 13,8%, aplikasi jenis ini merupakan aplikasi yang menyediakan layanan pertemuan jarak jauh dengan menggabungkan konferensi *online*, video, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Adapun dalam penggunaan aplikasi *Google Meeting* atau *Zoom* digunakan sesekali yang digunakan berdampingan dengan aplikasi lainnya yaitu aplikasi *Whatsapp*. Kemudian aplikasi pembelajaran daring yang digunakan adalah *Youtube* yaitu sebanyak 15.6%. Selanjutnya, aplikasi pembelajaran daring lainnya yang digunakan responden sebanyak 12.8%, antara lain aplikasi Ruang Guru, Sekolah.Mu, Ayo Belajar dan aplikasi lainnya.

Gambar 6. Aplikasi Pembelajaran Daring yang Disukai Siswa



Sumber: Mustakim (2020)

Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Mustakim (2020) pada 30 responden tentang aplikasi pembelajaran daring yang disukai oleh siswa diantaranya 53% siswa menyukai penggunaan aplikasi *Google Classroom*, 21% siswa menyukai aplikasi *Whatsapp*, 16% siswa menyukai aplikasi *Youtube*, 7% siswa menyukai aplikasi *instagram* dan 3% siswa menyukai aplikasi *Zoom*. Bahwa inovasi pembelajaran menggunakan media online, siswa lebih banyak menyukai aplikasi *Google* karena dianggap mudah dan praktis digunakan. Selain itu, karena tidak terlalu banyak menyita pulsa kuota.

Pada umumnya aplikasi pembelajaran *online* yang digunakan mempengaruhi minat belajar siswa. Kebanyakan siswa lebih menyukai aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* karena tidak begitu banyak menyita pulsa kuota dan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didik.

Selama pembelajaran daring, peserta didik sering mengalami kendala seperti jaringan internet tidak stabil, banyaknya tugas yang diberikan, sulit fokus serta aplikasi yang rumit, sehingga peserta didik lebih senang dengan pembelajaran tatap muka. Pada dasarnya selama pandemi ini siswa merindukan sekolah, merindukan interaksi-interaksi nyata pada proses pembelajaran dan bukan hanya sekedar transfer materi dan tugas dari guru pada siswa-siswanya saat pembelajaran daring berlangsung. Pembelajaran daring hendaknya tidak hanya berorientasi pada pemberian materi dan target pembelajaran akan tetapi juga harus berorientasi pendekatan personal guru kepada siswa didiknya baik pendekatan emosional maupun pendekatan kognitif.

Waryanto (2006) menyatakan bahwa kelebihan dari penggunaan pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu, pembelajaran daring dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang banyak tersedia di internet serta bahan ajar adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat materi pembelajaran relatif mudah diperbaharui. Di samping itu, dengan dilakukannya pembelajaran daring dapat menjadikan siswa lebih mandiri pada proses pembelajaran.

PENUTUP/SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mendiskripsikan model pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemic covid 19 di Provinsi Lampung Dalam upaya memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19, maka diselenggarakan pembelajaran daring di seluruh Indonesia termasuk di Provinsi Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring di Provinsi Lampung aplikasi pembelajaran daring yang paling banyak digunakan adalah aplikasi *Whatsapp* yaitu sebanyak 87,2%, *Google Classroom* sebanyak 41,3%, *Google Meeting* atau *Zoom*

13,8%, Youtube 15,6% dan aplikasi lainnya sebanyak 12,8%. Persentase ini diperoleh dari jawaban responden yang menggunakan lebih dari satu aplikasi *online* saat melakukan pembelajaran daring ketika pembelajaran daring berlangsung pada masa pandemi Covid-19.

Adapun saran penulis dalam implementasi pembelajaran daring pada masa pandemi ini supaya pembelajaran berjalan lebih efektif dan menimbulkan semangat siswa untuk terus belajar diantaranya, yakni: meskipun pembelajaran daring lebih banyak menggunakan aplikasi *Whatsapps*, sebaiknya guru menyelipkan penggunaan pembelajaran daring lainnya yang sifatnya dapat menumbuhkan kedekatan antar siswa dan guru, siswa dan siswa dengan menggunakan aplikasi *video call*; Dalam pemberian materi dan tugas sebaiknya guru mengurangi mengirim materi dan tugas dalam bentuk format video untuk menghemat penggunaan kuota internet mengingat tidak semua siswa selalu memiliki kuota internet dan mendapatkan bantuan kuota belajar gratis dari pemerintah; Dalam pemberian tugas sebaiknya sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang ada; Dalam pemberian soal dan penugasan haruslah bervariasi agar tidak menimbulkan kejenuhan siswa, dan siswa menjadi tertantang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan; Guru sebaiknya memberikan toleransi waktu kepada siswa dalam mengumpulkan dan menyelesaikan tugas mengingat tidak semua siswa memiliki *handphone* dan laptop sendiri; Guru sebaiknya tetap memberikan materi terlebih dahulu sebelum memberikan soal penugasan yang harus diselesaikan; pemberian tugas sebaiknya menggunakan kalimat-kalimat yang jelas, tidak ambigu dan mudah dimengerti oleh siswa; Dalam pembelajaran daring, sebaiknya guru menggunakan aplikasi pembelajaran daring yang bervariasi, dengan cara menggabungkan dua pembelajaran daring pada pemberian materi dan tugas pembelajaran misalnya menggunakan aplikasi *Whatsapp* kemudian sesekali waktu diselingi penggunaan aplikasi *Zoom*. Hal ini dilakukan supaya pembelajaran daring tidak terasa membosankan dan memunculkan minat dan motivasi siswa untuk terus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT Rosda Karya.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Mona, Nainul. (2020). Konsep Isolasi dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial*

- Humaniora Terapan*, 4(2), 117–125. <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.86>
- Oknisih, Nur. Wahyuningsih, Yull, dan Suyoto. (2019). Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Vol. 1. 477–483. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1056>
- Padma, A., dan Sukanesh, R. (2011). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19. *Automatic Classification and Segmentation of Brain Tumor in CT Images Using Optimal Dominant Gray Level Run Length Texture Features*, 2(10), 53–59.
- Patria, L., dan Yulianto, K. (2011). Pemanfaatan Facebook Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri. *Prosiding Seminar Nasional FMIPA-UT 2011*. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/2305>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82.
- Waryanto, N. H. (2006). *Online Learning* sebagai salah satu Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Phitagoras*, 2(1).