

## **ANALISIS PERUBAHAN KEMAMPUAN KREATIF MAHASISWA SELAMA MENGIKUTI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS TUGAS *TAKE HOME* PADA MATERI STRATEGI PEMBELAJARAN SD**

**Diyah Ayu Retnoningsih**

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban  
Email: *dretno785@gmail.com*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk memodifikasi materi pembelajarm strategi pembelajaran di masa pandemi COVID-19 sebagai solusi yang tepat dalam meningkatkan minat belajar Mahasiswa Program Studi (Prodi) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) agar tetap aktif dalam partisipasi mengikuti kegiatan pembelajaran online dengan baik, benar, tuntas dan bermakna. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa program studi guru SD tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 73 mahasiswa Universitas Peradaban. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa selama mengikuti pembelajaran online tugas *take home* pada materi strategi pembelajaran SD mampu menunjukkan kreatifitasnya melalui cara yang berbeda untuk mencapai a). CPMK 1 dengan rata-rata pencapaian presentase 89% dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, b). CPMK 2 : Mampu mengaplikasikan konsep Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan secara baik dan benar presentase 94% dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, c) CPMK 3 : Mampu menguasai teori dan teknik Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan presentase 82 % dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, dan d) CPMK 4 : Mampu mengaplikasikan teori Strategi Pembelajaran SD dalam kehidupan khususnya dunia pendidikan dan sebagai warga masyarakat presentase 89% dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 mahasiswa. Hasil ditas 85% menunjukkan adanya dampak perubahan kemampuan kreatifitas mahasiswa selama pembelajaran Online.

**Kata kunci:** *kempuan kreatif, Pembelajaran Online dan Strategi Pembelajaran SD*

### **PENDAHULUAN**

Modifikasi Strategi pembelajaran dimasa pandemi covid-19 merupakan tantangan yang sangat besar hal ini karena pola pembiasaan yang memang tidak pernah dilakukan oleh Para-Dosen sebelum pandemi, kondisi ini menuntut diosen untuk mencari solusi yang tepat dalam menemukan strategi pembelajaran yang tepat dalam mencapai formula efektif dan efisien.

Selama masa pandemi dalam menerapkan straegi pemelajaran terjadi bebrapa masalah, dimana masalah ini sangat

berdampak pada kualitas output mahasiswa pada awal semester, masalah yang timbul di antaranya, banyak mahasiswa yang *dropout* dari *google meet*, tidak ada respon selama perkuliahan, banyak di antara mahasiswa kesulitan dalam memahami materi karena faktor jaringan yang tidak stabil. Beberapa kondisi ini yang menjadikan dasar untuk mengubah strategi pembelajaran yang tepat, efisien dan efektif sehingga mampu mencapai tujuan dimasa pandemi, tidak sedikit mahasiswa yang mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, dan tidak sedikit juga mahasiswa yang tidak mengumpulkan tugas.

Strategi yang dapat menjadi acuan antara lain dengan cara mengubah tugas menjadi lebih menarik dan menantang bagi mahasiswa. Tantangan ini bertujuan untuk mempengaruhi terbentuknya kemampuan kreatif mahasiswa dalam memecahkan masalah, kegiatan yang menarik yang dimaksud untuk membekali calon pendidik dalam pengembangan kompetensi pedagogiknya dan mentalitas mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dasar permasalahan mendasari rumusan masalah yaitu apakah terdapat perubahan kemampuan kreatif mahasiswa selama mengikuti pembelajaran online berbasis tugas *take home* pada materi strategi pembelajaran SD. Harapan kegiatan ini bertujuan untuk dapat mengetahui perubahan kemampuan kreatif mahasiswa selama mengikuti pembelajaran online berbasis tugas *take home* pada materi strategi pembelajaran SD.

### **Kemampuan Kreatif**

Mengenai ketertarikan remaja dalam belajar didasarkan pada tumbuhnya konsep menarik dalam suatu proses yang terstruktur. Konsep terstruktur ini akan mempengaruhi bagaimana proses pembentukan kemampuan kreatif berasal. terhadap subjek bacaan tidak lepas dari desain yang menarik. Dalam pengolahan teknik secara mendalam dan menarik dalam proses input pengetahuan yang terhubung dalam disiplin ilmu akan menghasilkan solusi kreatif yang potensial dalam menyelesaikan masalah jika dilakukan menggunakan langkah-langkah yang sintesis dan beragam. Pengolahan disiplin ilmu yang dilakukan secara sintesis dan mendalam merupakan salah satu tindakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah tertentu. dalam konsep taksonomi pemecahan masalah identik dengan pola berpikir tingkat tinggi yang pada kenyataannya ketika melakukannya

secara tidak sadar pembentukan ide, gagasan dan tindakan akan serta merta melibatkan seseorang untuk berpikir kreatif. Senada dengan keterlibatan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah Lipman (Kuswana, 2012: 200) menyatakan bahwa:

“Dalam pernyataannya kedua kemampuan berpikir tersebut saling ketergantungan, seperti contoh kriteria dan nilai-nilai, nalar dan emosi. Tapi jika kedua kemampuan tersebut dilihat dari tujuan penilaiannya memiliki perbedaan dimana berpikir kritis meliputi adanya kepekaan terhadap konteks sedangkan berpikir kreatif diatur oleh konteks dan melampaui kemampuan individu”.

dalam konteks dua kapasitas pikiran tersebut terdapat konsep evaluasi yang berbeda seperti berpikir kritis yang menyerupai kegiatan analitis, sedangkan berpikir kreatif setara dengan sintesis dan evaluasi setara dengan evaluasi dalam konsep. Meskipun ada ketergantungan antara keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif, penilaiannya berbeda..

Senada dengan Lipman perbedaan antara berpikir kritis dan berpikir kreatif, Tsai (2013: 6) dalam pernyataannya bahwa. *“Creative thinking and critical thinking are often contrasted. Creative thinking is expansive, innovative, inventive, unconstrained thinking. It is associated with exploration and idea generation. Critical thinking is focused, disciplined, logical, constrained thinking. It is down to earth, realistic, practical, staid, dependable, and conservative”*.

Perbedaan antara berpikir kreatif dan berpikir kritis seringkali kontras. Tsai menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikiran luas, inovatif, kreatif, dan tidak terbatas. Ini melibatkan eksplorasi dan menghasilkan ide-ide. Fokus berpikir kritis, disiplin dan logika, berpikir terbatas. Dia praktis, bumi, tenang, dapat diandalkan, dan konservatif. Perbedaan antara berpikir kritis dan berpikir kreatif ada pada respon individu terhadap jawaban atas masalah yang harus dipecahkan.

Proses berpikir menurut Piaget (Hergenhahn B.,R., & Olson, 2014: 314-316) memandang bahwa “Proses berpikir sebagai aktivitas gradual dari fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak, yang memiliki tiga pola dalam pembentukannya yaitu asimilasi, akomodasi dan equilibrasi”. Pada dasarnya berpikir kritis merupakan bagian dari berpikir kreatif yang dimiliki seseorang

untuk mengembangkan pemikirannya. Berpikir kreatif adalah cara berpikir yang diisi dengan ide atau gagasan untuk mengembangkan daya imajinasi. Berpikir kreatif adalah kemampuan mendayagunakan potensi yang dimiliki yang muncul dari berbagai keadaan. Dari mendayagunakan potensi tersebut seseorang dapat menganalisis dan juga mengembangkan konsep sehingga pola berpikir kritis tersebut terbentuk.

### **Pembelajaran Online**

Dimasa pandemi konsep pembelajaran yang efektif dan efisien akan mempengaruhi kualitas individu dalam menerima secara utuh proses kegiatan belajar. Berkaitan dengan konsep tujuan pembelajaran Dryden, Gordon. Jeannette Vos (2001:107) mengatakan bahwa belajar seharusnya memiliki tiga tujuan yaitu : (1) mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran spesifik, (2) mengembangkan kemampuan konseptual umum, mampu belajar menerapkan konsep yang sama atau yang berkaitan dengan bidang-bidang lain, (3) mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan. Tujuan dari konsep belajar Gordon dan Jeannette memberikan gambaran kepada kita tentang keutuhan belajar dari berbagai segi bidang dan pendukung proses penentuan hasil belajar seseorang.

Perubahan perilaku akibat dari belajar sering disebut sebagai hasil belajar. Arikunto (2002:132) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang dapat berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Seseorang yang sudah belajar akan mengalami terjadinya perubahan dalam dirinya dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Berkaitan perubahan perilaku sekarang ini sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Alasannya adalah adanya sistematisa konsep dan pola kegiatan pembiasaan pembelajaran berbasis online yang memang tidak pernah dilakukan sebelumnya.

Berkaitan dengan penerapan konsep pembelajaran disekolah-sekolah dan perguruan tinggi, sehingga mau tidak mau mengharuskan seluruh sivitas akademik dan siswa sampai mahasiswa harus ikut serta didalamnya. Berdasarkan definisinya menurut Dabbagh dan Ritland (2005:15) menyatakan bahwa pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang

dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Media pembelajaran online (e-learning) dapat dipahami sebagai sebuah wahana yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user), sehingga pengguna (user) dapat mengontrol dan mengakses apa yang dibutuhkan pengguna, misalnya dengan mendownload tenses dalam pelajaran bahasa Inggris.

Manfaat menggunakan pembelajaran online (e-learning) adalah pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri dan sangat interaktif, dapat meningkatkan tingkat memori, memberikan pengalaman belajar yang lebih banyak, dengan animasi teks, audio, video dan gambar, yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi dan juga untuk memudahkan transmisi, konten update, upload, siswa juga dapat mengirim email kepada siswa lain, memposting komentar di forum diskusi, menggunakan ruang obrolan, menghubungkan konferensi video untuk bertukar secara langsung.

Selanjutnya pernyataan lain dari Dabbagh dan Ritland (2005:15) mengenai komponen pembelajaran online yang membaginya menjadi tiga antara lain: (a) model pembelajaran, (b) strategi instruksional dan pembelajaran, (c) media pembelajaran online. Ketiga komponen ini membentuk suatu keterkaitan interaktif, yang didalamnya terdapat version pembelajaran yang tersusun sebagai suatu proses sosial yang menginformasikan desain dari lingkungan pembelajaran on-line, yang mengarah ke spesifikasi strategi instruksional dan pembelajaran yang secara khusus memungkinkan untuk memudahkan belajar melalui penggunaan teknologi pembelajaran. Pengertian media pembelajaran on-line pada penelitian ini adalah menggunakan software E- Learning Moodle yang berisikan materi-materi pelajaran Bahasa Inggris, yang akan dilakukan secara on-line. Setiap siswa akan diberikan kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran, baik untuk bertanya maupun untuk mengakses dan mengunduh materi-materi dari berbagai sumber melalui internet. Siswa juga dapat mengerjakan soal-soal yang ada serta dapat melihat hasil dari soal-soal yang telah dikerjakan, untuk setiap siswa mendapatkan soal secara acak.

## Strategi Pembelajaran SD

Berdasarkan konsepnya strategi merujuk pada karakteristik abstrak yang melekat pada rangkaian perilaku pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan aplikasinya menurut J.R David (Suharto,Bohar, 2016: 2) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks proses pembelajaran dikelas tujuan yang dimaksud adalah pencapaian indikator materi secara menyeluruh.

Konsep lain berkaitan dengan aplikasi strategi pembelajaran dalam pernyataannya Dick and Cary (Suharto, Bohar, 2016: 2) bahwa strategi pembelajaran merupakan satu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar siswa/ peserta latih. Berbeda dengan pernyataan sebelumnya yang menitik beratkan strategi dalam konsep pencapaian tujuan indikator pembelajaran sedangkan Dick and Cary lebih menekankan pada bentuk pedoman yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan yang mengacu pada satu set materi dan prosedur yang dapat diartikan keseluruhan pendukung proses yang meliputi materi, media, model, metode, teknik dan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengelompokan Strategi pembelajaran menurut Gagne & Briggs (1980:321) membaginya menjadi dua macam antara lain pengelompokan Gagne dan Briggs dan Pengelompokan Bruce joyce dan marsha weil. Dalam dalam konteks aplikasinya dapat kita lihat perbedaanya sebagai berikut:

1. Dasar strategi pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dibagi menjadi lima yaitu:
  - a. Pengaturan guru dan peserta didik
  - b. Strktur even dan pembelajaran
  - c. Peran guru sampai peserta didik dalam mengolah pesan
  - d. Proses pengolahan pesan
  - e. Tujuan belajar
2. Dasar strategi pembelajaran menurut Bruce joyce dan marsha weil dibagi menjadi lima yaitu:
  - a. Rumpun model pemrosesan informasi
  - b. Rumpun model-model pribadi/individu

- c. Rumpun model-model interaksi sosial
- d. Rumpun model-model perilaku
- e. Permasalahan pokok dalam pelaksanaan belajar mengajar

Kedua konsep strategi pembelajaran tersebut tidak hanya dapat diterapkan pada konteks dan ranah sekolah saja, akan tetapi penerapan pada ranah yang lebih tinggi seperti halnya perguruan tinggi dengan sefasifikasi bidang ke SD-an ( PGSD). Dimana capaian pembelajaran pada materi strategi pembelajaran yang dikenalkan dan diajarkan pada jenjang Perguruan Tinggi bertujuan untuk membekali mahasiswa (khusus Prodi PGSD) dalam mengembangkan kompetensi pedagogiknya sebagai calon pendidik. Pengembangan capaian indikator yang diberikan dalam materi ajar antara lain:

CPMK 1: Mampu menguasai tentang konsep dasar Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan  
CPMK 2: Mampu mengaplikasikan konsep Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan secara baik dan benar.  
CPMK 3: Mampu menguasai teori dan teknik Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan.  
CPMK 4: Mampu mengaplikasikan teori Strategi Pembelajaran SD dalam kehidupan khususnya dunia pendidikan dan sebagai warga masyarakat.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan triangulasi data. Menurut Mulyatiningsih Endang (2011: 38) bahwa analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian apa adanya dan tidak digunakan untuk mengambil kesimpulan statistik. Analisis statistik yang digunakan menggunakan angket respon mahasiswa yang bertujuan untuk analisis perubahan kemampuan kreatif mahasiswa selama mengikuti pembelajaran berbasis online berbasis tugas *take home* pada materi strategi pembelajaran SD, hasil analisis data deskriptif akan dilaporkan dalam bentuk presentase mean/rata-rata dari analisis dokumen dan angkat respon keaktifan mahasiswa dalam proses Mengikuti Pembelajaran Online Berbasis Tugas *Take Home* Pada Materi Strategi Pembelajaran selama satu semester.

#### **HASIL PENELITIAN**

Pada kegiatan proses pembelajaran selama mengikuti pembelajaran berbasis online pada materi strategi pembelajaran

adapun kegiatan yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Dosen memberikan tugas *take home* dengan waktu yang telah ditentukan
2. Dosen memberikan modifikasi tugas mahasiswa antara lain:
  - a. Tugas modifikasi lagu sesuai tema materi
  - b. Tugas praktik membuat gerak dan tari sesuai tema
  - c. Tugas membuat dan mengubah teknik cerita/dongemng berbasis aplikasi dan media sosial.
  - d. Tugas mendesain dan mempraktikan pengembangan kompetensi seni budaya untuk siswa SD melalui (tari tradisional, lagu nasional, lagu tradisional, dan permainan tradisional)
  - e. membuat minuman tradisional, membuat artikel yang diinput di blogspot.
3. Analisis Presentase Rata-Rata Pencapaian Indikator Materi Strategi Pembelajaran SD

Berkaitan dengan hasil analisis pencapaian indikator materi strategi pembelajaran SD sebelum mengikuti pembelajaran online berbasis *take home*, dimana pencapaian indikator mahasiswa hanya mampu menunjukkan presentase kreatifitasnya sebagai berikut: a). CPMK 1 dengan rata-rata pencapaian presentase 76% dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, b). CPMK 2: Mampu mengaplikasikan konsep Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan secara baik dan benar presentase 76% dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, c) CPMK 3: Mampu menguasai teori dan teknik Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan presentase 79 % dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, dan d) CPMK 4: Mampu mengaplikasikan teori Strategi Pembelajaran SD dalam kehidupan khususnya dunia pendidikan dan sebagai warga masyarakat presentase 79% dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73. Hasil dibawah 85% menunjukkan rata-rata kemampuan kreatifitas mahasiswa sebelum pembelajaran online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa selama mengikuti pembelajaran online berbasis tugas *take home* pada materi strategi pembelajaran SD mampu menunjukkan kreatifitasnya melalui cara yang berbeda untuk mencapai a). CPMK 1 dengan rata-rata pencapaian presentase 89% dari niali max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, b). CPMK 2: Mampu mengaplikasikan konsep



Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan secara baik dan benar presentase 94% dari nilai max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, c) CPMK 3: Mampu menguasai teori dan teknik Strategi Pembelajaran SD di setiap golongan presentase 82 % dari nilai max 100% dari jumlah mahasiswa 73 orang, dan d) CPMK 4: Mampu mengaplikasikan teori Strategi Pembelajaran SD dalam kehidupan khususnya dunia pendidikan dan sebagai warga masyarakat presentase 89% dari nilai max 100% dari jumlah mahasiswa 73 mahasiswa. Hasil diatas 85% menunjukkan adanya dampak perubahan kemampuan kreatifitas mahasiswa selama pembelajaran Online.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kegiatan tugas *take home* berbasis online yang dilakukan melalui praktik langsung oleh mahasiswa, berikut beberapa jenis kegiatan yang ditugaskan antara lain: Tugas modifikasi lagu sesuai tema materi, Tugas praktik membuat gerak dan tari sesuai tema, tugas membuat dan mengubah teknik cerita/dongemng berbasis aplikasi dan media sosial, Tugas mendesain dan mempraktikan pengembangan kompetensi seni budaya untuk siswa SD melalui (tari tradisional, lagu nasional, lagu tradisional, dan permainan tradisional), membuat minuman tradisional, membuat artikel yang diinput di blogspot.

Dari berbagai macam kegiatan mahasiswa yang dilakukan secara online yang terdiri dari dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil akhir adalah rata-rata presentase diatas 85% hal ini menunjukkan adanya dampak perubahan kemampuan kreatifitas mahasiswa selama pembelajaran Online berbasis tugas *take home*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dabbagh, N. and Ritland. B. B. 2005. *Online Learning, Concepts, Strategies And Application*. Ohio: Pearson.

- Dryden, Gordon. Jeannette Vos. 2001. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung: Mizan Media Utama (MMU).
- Gagne R., M., Briggs, L.J, 1979, *Principles of Instructional Design, Secon Edition*, New York: United States of America
- Hergenhahn B.,R., & Olson. M. 2014. *Theoris of learning*. (Terjemahan Triwibowo). Boston: Pearson education,Inc. (2008).
- Kuswana, W, S. 2011. *Taksonomi berpikir*. Bandung: Rosda.
- Tsai, K. C. 2013. Being a critical and creative thinker: *A balanced thinking mode*. *Asian Journal of Humanities and Social Sciences (AJHSS)*, 1(2), 1-9.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Dwitalia Sari, D. (2021). Permasalahan Guru Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 27–35. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.394>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Herlambang, A. E., & Yulia, H. (2022). Pelaksanaan Penilaian Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 109–117. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p109-117>

- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147–154. <https://doi.org/10.21009/PIP.342.9>
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Susanti, W. (2020). Implementasi Pembelajaran Secara Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat Smp Di Masa Pandemic Covid-19. *Inovasi Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2311>
- Universitas Potensi Utama, & Alfina, O. (2020). Penerapan LMS-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah METHODODA*, 10(1), 38–46. <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol10No1.pp38-46>