

Studi Kebutuhan *E-learning* untuk Kegiatan Pembelajaran di SMP se-Kecamatan Jebus

Syamsilahuddin Norman

SMP Negeri 2 Jebus, Jebus, Bangka Barat, 33363

Syamsi8888@gmail.com

Abstract. *Online learning that is currently being implemented is forcing the world of education to implement internet-based learning media, one of which is e-learning. The purpose of this study was to obtain an overview of the need for e-learning for learning activities in junior high schools throughout Jebus District. The method used in this research is descriptive research with the subject of the research are junior high school teachers in Jebus District, totaling 38 respondents. Data collection was carried out using a questionnaire distributed through the Google Form platform. The results of the study indicate that there is a need for the development of e-learning that pays attention to several aspects in it, namely being integrated with video learning media, text, images, and other interactive media. It is recommended to conduct follow-up research related to the development of e-learning tools*

Keywords: *learning media, e-learning, online learning*

Abstrak. Pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini memaksa dunia pendidikan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis internet yang salah satunya adalah e-learning. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kebutuhan e-learning untuk kegiatan pembelajaran di SMP se-Kecamatan Jebus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan subjek penelitian adalah guru-guru SMP di Kecamatan Jebus yang berjumlah 38 orang responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang disebarluaskan melalui platform google form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya pengembangan e-learning yang memperhatikan beberapa aspek didalamnya yaitu terintegrasi dengan media pembelajaran video, teks, gambar, dan media interaktif lainnya. Direkomendasikan untuk melakukan penelitian tindak lanjut terkait dengan pengembangan perangkat e-learning.

Kata Kunci : media pembelajaran, pembelajaran elektronik, pembelajaran daring

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi pada saat ini memberikan dampak perubahan yang signifikan terhadap seluruh aspek di dunia. Salah satu aspek yang sangat terasa adalah dalam bidang pendidikan. Di Indonesia sendiri, sebagaimana yang tertulis dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease yang memerintahkan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring di rumah masing-masing (WFH). Selain itu, adanya pandemi Covid-19 ini tentunya juga sangat berdampak terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Pakpahan & Fitriani, 2020). Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang diadakan secara online tentunya akan memaksa guru dan peserta didik untuk menggunakan alat bantu elektronik seperti laptop/PC atau *smartphone* sebagai media pembelajarannya.

Perkembangan teknologi yang terjadi di era revolusi industri 4.0 ini pada dasarnya memberikan dampak yang positif terhadap situasi saat ini. Di era ini banyak sekali bermunculan teknologi-teknologi berbasis digital seperti *artificial intellegnt*, teknologi nano, *internet of things*, teknologi komputer kuantum, dan teknologi berbasis internet lainnya (Hamdan, 2018). Dengan semakin berkembangnya teknologi, tentunya akan menuntut dunia pendidikan untuk selalu beradaptasi demi meningkatkan mutu pendidikan mengingat pendidikan merupakan alat untuk mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang handal dan mampu bersaing secara sehat (Budiman, 2017) (Alpian & dkk, 2019). Penggunaan TIK terutama yang berbasis internet sangat perlu diterapkan dalam proses pembelajaran terutama untuk menciptakan susasana belajar yang efektif, menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Harmanto, 2015). Peserta didik di era ini sudah disebut sebagai generasi Z, gaya belajar generasi Z dengan generasi sebelumnya tentunya berbeda. Sebagaimana yang dikatakan oleh Lanchester dan Sillman dalam Reilly (2012) mengatakan bahwa gaya belajar generasi Z antara lain : 1) Belajar dari pengalaman, 2) Lebih menyukai pembelajaran secara visual, 3) Bekerja secara berkelompok, 4) Cepat bosan dan Senang melakukan kegiatan secara bersamaan (*multitasking*), dan 5) *Edutainment*. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk mengerti dan mengikuti perkembangan TIK yang ada (Wernely, 2018).

Pemanfaatan TIK pada proses pembelajaran yang paling sering digunakan saat ini adalah teknologi yang berbasis internet (Indarti, Prayitno, & Tarmoko, 2016). Bukan tanpa alasan, penggunaan teknologi internet dalam proses pembelajaran dinilai lebih fleksibel dalam segala aspek sebagaimana yang dikatakan oleh Gafar (2008) bahwa kelebihan penggunaan teknologi berbasis internet dalam pembelajaran yaitu dapat menjangkau pengguna dari berbagai lapisan pengguna, teknologi dapat digunakan dimana saja dalam waktu yang singkat, dapat menyebarkan informasi dan mengaksesnya secara cepat, dan dapat melakukan komunikasi secara *real time*. Sehingga dengan adanya penerapan TIK dalam proses pembelajaran dapat mendorong terjadinya banyak perubahan dalam bidang pendidikan terutama pada media pembelajaran yang salah satunya adalah *e-learning* (Anshori, 2018) (Aidah, 2019).

E-learning merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan penggunaan teknologi elektronik baik itu berupa komputer, internet/intranet, audio/video, atau televisi untuk menyampaikan pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang optimal (Chaeruman, 2018). Dengan *e-learning* proses pembelajaran dapat berlangsung secara sinkron dan asinkron sehingga lebih fleksibel (Elyas, 2018). Selain itu, manfaat lain dari penggunaan

e-learning dalam pembelajaran menurut Widiasmoro dalam Simanihuruk, dkk (2019) yaitu dapat meningkatkan kualitas interaksi antar individu, meningkatkan peluang pendidikan kepada siapa saja, dan cakupan pembelajaran dengan peserta didik yang lebih luas. Contoh lain dari *e-learning* yang berbentuk aplikasi manajemen berbasis web adalah LMS (*Learning Management System*) (Pernandi, Aminah , & Pudyastuti, 2017). Terdapat banyak jenis LMS yang disediakan saat ini antara lain moodle, schoology, chamilo, dll (Pernandi, Aminah , & Pudyastuti, 2017). Dengan penerapan *e-learning* dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi permasalahan pendidikan yang terjadi pada situasi pandemi saat ini.

Sebelum *e-learning* diintegrasikan dalam proses pembelajaran, tentunya diperlukan suatu survey untuk mengetahui kebutuhan terhadap *e-learning* tersebut atau dengan kata lain dilakukan analisis kebutuhan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Devianti & Sari (2020) bahwa pentingnya melakukan identifikasi kebutuhan di sekolah untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Didukung juga dengan pernyataan Hutchinsi dalam (Hendriyani, Delianti, & Mursyida, 2018) bahwa dalam merancang suatu proses pembelajaran diperlukan analisis kebutuhan dalam rangka mengidentifikasi area yang akan dikembangkan dan diaplikasikan serta membantu institusi dalam merancang strategi pengembangan media pembelajaran jangka pendek dan jangka panjang. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media elektronik yang diperlukan dalam pembelajaran. Tujuan lainnya dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran kebutuhan *e-learning* untuk pembelajaran di SMP se-Kecamatan Jebus.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif. Menurut Sudjana dan Ibrahim dalam Jayusman & Shavah (2020) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Metode pengumpulan data yang digunakan angket berbentuk kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti kemudian disebar dengan berbantuan *platform google form*. Jumlah pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner sebanyak 12 pertanyaan dimana guru menjawab masing-masing pertanyaan dengan memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan setiap guru. Tanggal dan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 10 s.d 12 November 2021. Subjek penelitian ini adalah guru SMP di Kecamatan Jebus yang meliputi 3 sekolah yaitu SMP Negeri 1 Jebus, SMP Negeri 2 Jebus, dan SMP Negeri 3 Jebus dengan total jumlah responden yang mengisi angket sebanyak 38 orang. Tabel 1 berisi ringkasan demografi responden penelitian.

Tabel 1. Demografi Variabel Responden

Variabel	Kategori	N (%)
Asal Sekolah	SMP Negeri 1 Jebus	5 (11)
	SMP Negeri 2 Jebus	18 (49)
	SMP Negeri 3 Jebus	15 (40)

Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase setiap jawaban guru di setiap pertanyaan dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Word*. Untuk mengetahui tingkat kebutuhan *e-learning* pada pembelajaran di SMP se-Kecamatan Jebus, maka data akan disajikan dengan pendekatan statistik deskriptif yang mencakup nilai frekuensi dan persentase data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Responden

Terdapat total 38 orang responden dalam penelitian ini. Responden merupakan guru-guru SMP di Kecamatan Jebus. Terdapat 3 SMP yang ada di Kecamatan Jebus yaitu SMP Negeri 1 Jebus, SMP Negeri 2 Jebus, dan SMP Negeri 3 Jebus. Dari total 38 orang responden, 5 orang responden berasal dari SMP Negeri 1 Jebus, 18 orang responden berasal dari SMP Negeri 2 Jebus, dan 15 orang responden berasal dari SMP Negeri 3 Jebus.

3.2 Preferensi Media Komunikasi

Tabel 2 menjelaskan tentang media komunikasi yang paling sering digunakan oleh guru. terlihat bahwa mayoritas guru lebih sering menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasinya.

Tabel 2. Media komunikasi yang paling sering digunakan

Media	n	%
<i>Smartphone/handphone</i>	33	86,8
Laptop/komputer	5	13,2

Penemuan ini juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Maisari, Fahreza, & Kristianti (2019) yang mengatakan bahwa 80% guru menggunakan *smartphone* secara terus menerus sebagai alat berkomunikasi. Berkaitan dengan intensitas penggunaan *smartphone*, pada tabel 3 meringkas seberapa besar intensitas penggunaan *smartphone* oleh guru.

Tabel 3. Intensitas penggunaan *smartphone/handphone*

Lama Penggunaan	n	%
1-2 jam	18	47,4
3-5 jam	15	39,5
> 5 jam	5	13,2

Terlihat bahwasanya rata-rata guru menggunakan *smartphone* selama satu sampai dengan dua jam. Hampir mirip dengan sebelumnya, sebanyak 39,5% guru menggunakan *smartphone* selama tiga sampai dengan lima jam dan selebihnya sebanyak 13,2 % guru menggunakan *smartphone* selama lebih dari 5 jam.

3.3 Persepsi Media Pembelajaran

Pada tabel 4 meringkas mengenai jenis aplikasi yang sering diakses oleh guru. Terlihat bahwasanya sebanyak 63,2 % dari total responden lebih sering mengakses media sosial ketika menggunakan *smartphone*. Hanya sebanyak 3 orang responden yang menjawab lebih sering mengakses aplikasi pembelajaran dan sisanya menjawab aplikasi *games* dan aplikasi lainnya.

Tabel 4. Preferensi jenis aplikasi

Jenis Aplikasi	n	%
Media Sosial	24	63,2
Aplikasi Pembelajaran	3	7,9
<i>Games</i>	9	23,7
Lainnya	2	5,3

Berkaitan dengan media sosial, sebanyak 76,3% responden lebih sering mengakses *Whatsapp* sebagai media sosial. Dan sisanya sebanyak 15,8% dari total responden memilih lebih sering mengakses youtube, 5,3% dari total responden lebih sering mengakses instagram, dan 2,6% dari total responden menyatakan lebih sering mengakses facebook. Selanjutnya berkaitan dengan bentuk materi, pada tabel 5 merangkum preferensi guru terhadap bentuk materi yang diajarkan kepada peserta didik.

Tabel 5. Preferensi bentuk materi yang diajarkan

Bentuk Materi	f	%
Teks	24	63,2
Video	32	84,2
Gambar	22	57,9
Audio	11	28,9
Diskui	11	28,9

Dapat dilihat bahwa untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan, 84,2% dari total responden memilih mengajarkan materi yang berbentuk video. Sedangkan sebanyak 63,2% dan 57,9% dari total responden memilih mengajarkan materi berbentuk teks dan gambar. Dan sisanya memilih materi yang berbentuk audio dan diskusi dengan persentase sama yaitu 28,9%.

Data yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edgar Dale dalam Audie (2019) bahwasanya media pembelajaran berbentuk audio-visual mampu memberikan pengalaman ingatan lebih tinggi yaitu 50% dibandingkan bentuk media lainnya. Audie (2019) juga mengatakan bahwa media pembelajaran berbentuk audio visual cenderung lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena tidak membuat siswa merasa bosan.

3.4 Persepsi terhadap Pembelajaran Daring

Berdasarkan data penelitian yang didapatkan, 73,7% dari total responden setuju bahwasanya pembelajaran daring menyulitkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sedangkan 21,1% dari total responden meragukan dan sisanya menjawab tidak setuju akan pernyataan tersebut. Mayoritas responden setuju bahwasanya penyebab sulitnya peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru adalah karena kurangnya motivasi belajar pada peserta didik, ketidaktertarikannya peserta didik terhadap pembelajaran, dan penyampaian materi yang tidak efektif oleh guru karena media yang tidak interaktif. Tabel 6 berisi ringkasan mengenai penyebab peserta didik sulit memahami materi dalam pembelarn daring.

Tabel 6. Penyebab peserta didik sulit memahami materi dalam pembelajarn daring

Penyebab	f	%
Kurangnya motivasi belajar	24	63,2%
Kurangnya ketertarikan peserta didik	17	44,7%
Penyampaian materi yang tidak efektif oleh guru	17	44,7%
Media yang digunakan bersifat monoton	5	13,2%
Materi yang abstrak	1	2,6%

Berdasarkan perspektif guru, kendala yang guru alami ketika mengajar di kelas secara daring. 81,6% dari total responden setuju bahwa kendala yang terjadi dikarenakan pembelajaran yang kurang interaktif antara siswa dan guru. Sedangkan proporsi yang sama menunjukkan bahwa kendala yang terjadi karena waktu pembelajaran yang terbatas dan media pembelajaran yang tidak praktis yaitu sebesar 28,9%. Sisanya sebanyak 21,1% dari total

responden menganggap proses pembelajaran yang berlangsung membosankan dan 2,6% menganggap penjelasan guru yang kurang lengkap. Tabel 7 berisi ringkasan mengenai kendala yang dirasakan guru saat mengajar dikelas secara daring.

Tabel 7. Kendala yang dialami guru saat pembelajaran daring

Kendala	f	%
Waktu yang terbatas	11	28,9
Pembelajaran kurang interaktif	31	81,6
Media pembelajaran yang digunakan tidak praktis	11	28,9
Pembelajaran yang membosankan	8	21,1
Penjelasan dari guru kurang lengkap	1	2,6

Data penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari, dkk (2020) bahwasanya pelaksanaan kegiatan BDR (Belajar Dari Rumah) memiliki keefektifan buruk dengan kriteria 48%. Untuk memperbaiki ini, disarankan untuk mendesain kegiatan BDR yang lebih ringan, kreatif, dan efektif dengan cara memanfaatkan media atau perangkat yang tepat salah satunya adalah *e-learning*. Artinya untuk menciptakan proses pembelajaran daring yang interaktif dan efektif salah satu caranya adalah dengan cara memanfaatkan teknologi seperti *e-learning*

3.5 Persepsi terhadap *E-learning*

Berdasarkan data hasil survey, seluruh responden menjawab bahwasanya mereka tidak asing lagi dengan istilah *e-learning*. Ditanyakan berkaitan dengan pembelajaran di sekolah, sebagian besar guru menyatakan bahwasanya disekolah mereka sudah menerapkan sistem pembelajaran menggunakan *e-learning* walaupun sebagian mengatakan pelaksanaannya tidak terlalu intens. Responden yang mengatakan sudah diterapkan *e-learning* disekolahnya, sebanyak 73,7% dari responden tersebut menganggap penerapannya belum efektif. Dan sebanyak 86,8% dari total responden setuju untuk dilakukannya pengembangan *e-learning* di sekolah terutama dalam masa pembelajaran daring. Tabel 8 merangkum perspektif guru terhadap *e-learning*.

Tabel 8. Perspektif guru terhadap *e-learning*

Kategori	N	%
Pengetahuan tentang E-Learning		
Tahu	31	81,6
Pernah dengar	7	18,4
Tidak tahu		
Penerapan E-learning di Sekolah		
Sudah	14	36,8
Belum	14	36,8
Jarang	10	26,3
Efektivitas E-learning di Sekolah		
Sudah efektif	4	10,5
Tidak yakin		
Belum efektif	28	73,7
Belum diterapkan	6	15,8

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Encarnacion, Galang, & Hallar (2019) mengatakan bahwa *e-learning* merupakan salah satu strategi terbaik untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. *E-learning* memberikan dampak yang efektif terhadap kualitas konten dan skema pembelajaran yang kolaboartif. Dengan *e-learning* juga peserta didik mendapatkan kepuasan dari segi konten materialnya.

4. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran kebutuhan akan *e-learning* di SMP se-Kecamatan Jebus. Didapatkan gambaran pendukung bahwa perlunya melakukan pengembangan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di SMP terkhususnya dalam ruang lingkup SMP di kecamatan Jebus. *E-learning* dinilai sebagai salah satu media yang tepat untuk menyampaikan materi terutama dalam masa pembelajaran daring karena tingkat pemahaman guru mengenai *e-learning* yang sudah baik. Namun tentu saja terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan *e-learning* agar *e-learning* yang diterapkan dapat memberikan persentase keefektifan tinggi dalam proses pembelajarn antara guru dan peserta.

Hasil investigasi terhadap keefektifan penggunaan *e-learning* di SMP se-Kecamatan Jebus hanya dirasakan oleh beberapa guru. sebagian besar guru menganggap pelaksanaan pembelajaran daring berbantuan *e-learning* dinilai masih belum efektif. Persepsi yang diberikan guru berkaitan dengan bentuk konten materi yang disajikan pada aplikasi *e-learning*. Guru menyatakan media pembelajaran daring yang dilengkapi dengan video, teks, dan gambar akan lebih memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Persepsi guru terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Mereka mengatakan bahwasanya kendala yang terjadi pada pembelajaran daring adalah karena penggunaan media yang kurang interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan yang menimbulkan kurangnya motivasi belajar pada siswa.

Ditarik kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini bahwasanya perlu adanya pengembangan *e-learning* sebagai media pembelajaran di lingkungan SMP se-Kecamatan Jebus dengan memperhatikan beberapa aspek. Aspek tersebut antara lain dalam aplikasi *e-learning* yang di rancang sudah terintegrasi media-media yang memuat video pembelajaran, teks, gambar, dengan disertai contoh soal yang bersifat kontekstual. Hal ini akan membantu meminimalisir kendala yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru.

4.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian tindak lanjut terkait dengan pengembangan *e-learning* yang valid dan praktis untuk meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar antara peserta didik dan guru dalam masa pembelajaran daring.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah dari SMP N 1 Jebus, SMP N 2 Jebus, dan SMP N 3 Jebus yang telah mengizinkan untuk melakukan survey di sekolahnya.

Daftar Pustaka

- Kemdikbud RI. (2020). *Booklet Pembelajaran Daring*. Jakarta: : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Aidah. (2019). Pemanfaatan E-learning sebagai Media Pembelajaran di STIA Al Gazali Barru . *Meraja Journal*.
- Alpian, Y., & dkk. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurna Buana Pengabdian*.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 88-89.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol. 2, No.1, 2019, hal. 586-595 , 592-594*.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8, , 76*.
- Chaeruman, U. A. (2018). *PEDATI (Pelajarai-Dalami-Terapkan-Evaluasi) Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi* . Jakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta Edisi* : 56.
- Encarnacion, R. F., Galang, A. A., & Hallar, B. J. (2019). The Impact and Effectiveness of E-Learning on Teaching and Learning . *International Journal of Computing Sciences Research*, 384.
- Gafar, A. (2008). Penggunaan Internet Sebagai Media Baru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.8 No. 2*, 39.
- Hamdan. (2018). Industri 4.0 : Pengaruh Revolusi Industri pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi. *Jurnal Nusantara*, 6.
- Harmanto, B. (2015). *Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 2-5.
- Indarti, Prayitno, W., & Tarmoko, A. H. (2016). *Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .
- Jayusman, I., & Shavah, O. A. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak Vol.7* , 15.
- Kurniasari, A., & dkk. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*.
- Maisari, A., Fahreza, F., & Kristianti, D. (2019). Analisis Penggunaan Smartphone pada Guru dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di SD Negeri Gunung Keling. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research Vol.4 No.2* , 30.
- Pernandi, J. F., Aminah , s., & Pudyastuti, Z. E. (2017). Pengembangan Aplikasi Web E-Learning Untuk Pendidikan Anti Korupsi Menggunakan Moodle. *JURNAL INOVTEK POLBENG - SERI INFORMATIKA*.
- Reilly, P. (2012). Understanding and Teaching Generation Y. *English Teaching Forum Number 1*.
- Simanihuruk, L., & dkk. (2019). *E-learning Implementasi Strategi dan Inovasi*. Jambi: Yayasan Kita Menulis.
- Wernely. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru dalam Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di TK Aisyiyah Kota Dumai. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Vol.2 No. 3*, 416.

