

STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA *MEDIADIDIK.COM* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

JAWAWI , AYIS CRUSMA FRADANI , FRURI STEVANI
FPIPS, IKIP PGRI BOJONEGORO
(Email: jawawiimron@gmail.com)
FPIPS, IKIP PGRI BOJONEGORO
(Email: Ayis_crusma@ikipgribojonegoro.ac.id)
FPIPS, IKIP PGRI BOJONEGORO
(Email: Fruri.stevani@ikipgribojonegoro.ac.id)

Abstract

Covid-19 and the Low Learning Outcomes of Class XI AKL Students at SMK Negeri 1 Gunem in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship. This is because teachers are still dominant in using media such as Via WA, Google Classroom, Zoom Meeting so that the learning outcomes of students of SMK Negeri 1 Gunem class XI AKL are still low below the KKM: 75. Mediadidik.Com's learning strategy is a medium that helps students and teachers in the teaching and learning process so that learning activities in the Covid-19 pandemic are more effective and efficient. The purpose of this study is to describe, namely to describe or describe in detail the learning outcomes of students of class XI Financial Accounting and SMK Negeri 1 Gunem using Learning Strategies through Media Didik.Com. By using this application, it is hoped that the material conveyed by the teacher can be absorbed by students. So that student learning outcomes are satisfactory as expected. This type of research is classroom action research (CAR). The results of this study showed that the Effective Learning Strategy through Media Didik.Com was used to improve student learning outcomes, where in the first cycle the achievement percentage was 68.4% and in the second cycle the achievement percentage was 94.7% student learning outcomes through the posttest.

Keyword: *Learning Strategies, Media Mediadidik.Com, and Learning Outcomes.*

Abstrak

*Covid-19 dan Rendahnya Hasil Belajar Siswa Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gunem pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini disebabkan karena guru masih dominan menggunakan media seperti Via WA, Google Classroom, Zoom Meeting Sehingga hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Gunem kelas XI AKL rendah masih di bawah KKM : 75. Strategi pembelajaran Media *Mediadidik.Com* merupakan suatu media yang membantu peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran di pandemi *Covid-19* lebih efektif dan efisiensi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan yaitu memaparkan atau menggambarkan secara detail/rinci hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK Negeri I Gunem dengan menggunakan Strategi Pembelajaran melalui Media *Media Didik.Com*. Dengan menggunakan aplikasi tersebut diharapkan materi yang di sampaikan oleh guru bisa diserap oleh peserta didik. Sehingga hasil belajar peserta didik memuaskan sesuai harapan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini diperoleh bahwa Strategi Pembelajaran melalui Media *Media Didik.Com* Efektif digunakan untuk peningkatan hasil belajar siswa, dimana pada siklus 1 diperoleh presentase ketercapaian sebesar 68.4% dan pada siklus II diperoleh presentase ketercapaian sebesar 94,7% hasil belajar siswa melalui posttest.*

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran , Media *Mediadidik.Com*, dan Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi *Covid-19* telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Untuk memutus mata rantai penularan virus tersebut, banyak pembatasan yang dilakukan oleh pemerintah, termasuk pemerintah Indonesia. Pendidikan anak sekolah menengah kejuruan adalah salah satu sektor yang sangat terdampak kondisi pandemi ini. Sampai saat ini, kemendikbud masih belum mengizinkan pemerintah daerah di selain zona kuning dan hijau untuk membuka sekolah. Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran *Covid-19*, proses pembelajaran dilaksanakan melalui penyelenggaraan Belajar dari Rumah (BDR) sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* yang diperkuat dengan SE Sekjen Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman pelaksanaan BDR selama darurat *Covid 19*.

Kondisi peserta didik dan guru yang tidak dapat bertemu secara langsung untuk menjaga *social distancing* dan *physical distancing* inilah yang membuat pembelajaran harus dilakukan melalui pembelajaran daring. Pada pembelajaran

daring, kita mengenal ada istilah pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron. Menurut Chaeruman (2017), dalam pembelajaran sinkron, peserta didik dan guru berada di tempat yang sama pada waktu yang sama, Ini mirip dengan kelas tatap muka salah satu contoh pembelajaran sinkron adalah ketika peserta didik dan guru berpartisipasi dalam kelas melalui aplikasi *web conference*. Ini menciptakan ruang kelas virtual yang memungkinkan peserta didik mengajukan pertanyaan dan para guru menjawab secara instan. Secara keseluruhan, pembelajaran yang sinkron memungkinkan peserta didik dan guru untuk berpartisipasi dan belajar secara langsung dan terlibat dalam diskusi langsung. Sedangkan pembelajaran asinkron adalah pendekatan belajar mandiri dengan interaksi asinkron untuk mendorong pembelajaran.

Email, papan diskusi online, Wikipedia, dan blog adalah sumber daya yang mendukung pembelajaran asinkron. Beberapa kegiatan pembelajaran asinkron yang umum adalah berinteraksi dengan *Learning Management System (LSM)*, berkomunikasi menggunakan email, memposting di forum diskusi dan membaca artikel. Selain itu, penting untuk menjaga umpan balik tepat waktu dan komunikasi yang jelas untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Secara

keseluruhan, pembelajaran asinkron memberikan keuntungan seperti kenyamanan, fleksibilitas, lebih banyak interaksi dan untuk melanjutkan tanggung jawab kehidupan pribadi dan profesional. Perbedaan antara pembelajaran sinkron dan asinkron adalah bahwa pembelajaran sinkron melibatkan sekelompok siswa yang terlibat dalam pembelajaran pada saat yang sama mirip dengan kelas virtual sedangkan pembelajaran asinkron melibatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa mirip dengan pendekatan belajar mandiri yang mirip dengan pendekatan belajar mandiri dengan sumber belajar online yang diperlukan.

Banyak media pembelajaran yang sudah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran daring, seperti halnya media *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zenius*, *Zoom Meeting* dan lain-lain. Media tersebut dijadikan sarana guru untuk menjalankan proses pembelajaran pengganti tatap muka di kelas. Kecanggihan teknologi komunikasi tersebut menjadi media yang optimal dalam penyampaian materi/konsep, tugas berkala, ujian semester, bahkan dalam penyelesaian tugas akhir (Mushfi, 2019). Namun, dalam pemanfaatan media tersebut nampaknya guru atau peserta didik masih mengalami kesulitan, baik dalam penggunaan media itu sendiri ataupun sarana dan prasarana untuk menunjang penggunaan media tersebut. Sejalan dengan

hasil penelitian Ni'mah (2016) menjelaskan lebih jauh masalah dalam program pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) diantaranya, permasalahan listrik padam, jaringan internet buruk, orang tua dan siswa yang tidak berkomitmen, anak lambat belajar, dan anak tidak konsisten terhadap jadwal pelajarannya.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa di SMK Negeri 1 Gunem, Permasalahan terjadi karena akibat penerapan media pembelajaran yang belum adanya penyesuaian antara situasi dan kondisi siswa SMK negeri 1 Gunem Khususnya siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini disebabkan karena guru masih dominan menggunakan media seperti *Via WA* yang menyebabkan beberapa siswa menyalahgunakan Smartponenya bukan untuk pembelajaran, siswa bisa lupa waktu, siswa cenderung kurang fokus pada materi yang dibahas, setelah menggunakan *Via WA* Guru Menggunakan Media *Google Classroom* yang menyebabkan siswa kesulitan dan bosan karena tidak tersedia bahasa indonesia, rawan data bocor, tampilannya kurang menarik, hanya menampilkan beberapa pilihan gambar dan itu hanya berupa gambar kartun, setelah menggunakan *Via WA* dan *Google Classroom* Guru menggunakan *Zoom Meeting* yang menyebabkan siswa boros

dalam penggunaan kuota data, bagi yang tidak tertarik akan merasakan rugi. Sehingga hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Gunem kelas XI AKL rendah masih di bawah KKM : 75.

Selain hasil observasi di atas, peneliti juga melakukan observasi dengan beberapa guru di SMK Negeri 1 Gunem Kabupaten Rembang. Masalah yang ditemukan adalah dengan menggunakan media (*Via WA, Google Classroom, Zoom Meeting*) menyebabkan interaksi antara guru dengan siswa kurang baik karena lebih baik tatap muka, guru tidak mengetahui karakteristik siswa, guru sibuk sehingga seluruh tugas yang mengoreksi admin.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan yaitu lembar pengamatan tes hasil belajar. subyek dalam penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK Negeri I Gunem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Media *Mediadidik.Com* yakni aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di kelas sekarang dapat diselesaikan di rumah, dan aktivitas pembelajaran yang biasanya dikerjakan di rumah sekarang dapat diselesaikan di kelas (Bergmann & Sams, 2012). Peserta didik membaca materi, menonton video pembelajaran sebelum mereka datang ke kelas dan mereka mulai berdiskusi, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah,

dengan bantuan peserta didik lain maupun pendidik, melatih peserta didik mengembangkan kefasihan prosedural jika diperlukan, inspirasi dan membantu mereka dengan proyek-proyek yang menantang dengan memberikan kontrol belajar yang lebih besar.

Suharto and Mailangkay, (2016 : 2017) menyebutkan prinsip tersebut antara lain : pertama, *E-learning* sebagai alat bantu pembelajaran untuk menjadi lebih mudah, bermakna serta terarah. Ke dua, *E-learning*, juga termasuk sebuah alternatif dalam sistem pendidikan yang memiliki prinsip *high-tech-high-touch* yaitu prosesnya yang lebih banyak bergantung kepada teknologi canggih dan yang lebih penting adalah aspek *high-touch* yaitu 'pengajar dan peserta didiknya'. Ke tiga, pembelajaran membutuhkan analisis yang lebih lanjut.

Prinsip dari *Mediadidik.Com* pada dasarnya sama dengan prinsip Media yang lain yaitu merupakan kegiatan belajar dari rumah (BDR), peserta didik dapat mengakses materi dan sumber pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat. Kegiatan Belajar dari Rumah (BDR) ini diharapkan dapat akan mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan mempermudah dalam penyebaran materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan tatap muka langsung dengan bapak/ibu guru dan

teman-teman tidak dapat dilakukan pada masa pandemi ini. Para peserta didik diharuskan belajar dari rumah (BDR), untuk itu guru juga diharuskan menyiapkan perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah. Kondisi ini membuat guru harus mengubah strategi belajar mengajarnya. Penggunaan metode pengajaran yang tepat maupun perilaku dan sikap guru dalam mengelola proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran selama program belajar dari rumah (BDR). Semua ini dilakukan untuk memberikan akses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu kepada peserta didik selama diberlakukannya masa darurat Covid-19.

Kelebihan *Mediadidik.Com* (Fathan Rosidi : 2020) Menjelaskan bahwa Siswa dapat mengulang-ulang video/materi tersebut sehingga ia benar-benar memahami materi sampai waktu yang telah ditentukan. Siswa dapat mengakses video/materi tersebut dari manapun asalkan memiliki sarana yang cukup bahkan bisa disalin melalui flashdisk dan didownload. Efisien, karena siswa diminta untuk mempelajari materi dari rumah, sehingga siswa dapat lebih memfokuskan dan lebih leluasa untuk mencari referensi dalam memahami materi ataupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal berhubungan dengan materi tersebut. Siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan materi baik

berupa file maupun video pembelajaran yang diberikan sehingga mendukung semangat belajar.

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs (dalam suprihatiningrum,2016:37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Siswa memiliki kemampuan-kemampuan atau pengetahuan yang dapat diukur dan diamati karena adanya perbuatan belajar yang dilakukan oleh siswa tersebut, karena dengan belajar dapat menimbulkan perubahan-perubahan tingkah laku atau pengetahuan yang dapat diukur melalui tes atau melalui pengamatan yang lain.

Berdasarkan teori-teori diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan “Strategi Pembelajaran Melalui Media *Mediadidik.Com* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK Negeri I Gunem Rembang Tahun Pelajaran 2020/2021 ”, dilakukan untuk membantu guru dalam menangani siswa yang mempunyai masalah terhadap hasil belajar yang disebabkan kurang mandirinya mereka dalam belajar. Kemandirian ini dapat ditumbuhkan dengan cara memancing siswa agar mau aktif dalam menjawab ataupun bertanya selama proses Pembelajaran berlangsung, sehingga

siswa merasa berperan dalam kelas dan tidak hanya mendengarkan dan menjawab saja.

Berdasarkan tabel hasil belajar menunjukkan bahwa siswa selama pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* dari siklus I dan II, jika diamati presentasinya, tiap siklus mengalami peningkatan. Dimana pada siklus I ada 13 siswa yang tuntas belajar dan pada siklus II ada 18 siswa yang tuntas belajar. Dimana pada siklus 1 diperoleh presentase ketercapaian sebesar 68.4%, nilai rata-rata sebesar 73,6, nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah 60 untuk hasil belajar siswa melalui post test. Jumlah tersebut bila dilihat dari kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan oleh sekolah SMK Negeri 1 Gunem, rata-rata kelas dinyatakan belum tuntas. Berdasarkan hasil tes tersebut, dari 19 siswa di kelas XI AKL SMK Negeri I Gunem 13 siswa yang tuntas belajar dan 6 siswa belum tuntas belajar produk kreatif dan kewirausahaan, maka dari itu masih diperlukan perbaikan lagi samapai rata-rata siswa bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 75. Dan dimana pada siklus II diperoleh presentase ketercapaian sebesar 94,7%, nilai rata-rata sebesar 87,8, nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 60 untuk hasil belajar siswa melalui post test. Jumlah tersebut bila dilihat dari kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan oleh

sekolah SMK Negeri 1 Gunem, rata-rata kelas dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil tes tersebut, dari 19 siswa di kelas XI AKL SMK Negeri I Gunem 18 siswa yang tuntas belajar dan 1 siswa tidak tuntas belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan hasil belajar siswa pada siklus II ini mengalami kenaikan yang signifikan dari presentase ketercapaian sebesar 68,4 % menjadi 94,7% dan melebihi nilai KKM yang sudah di tentukan oleh pihak sekolah yaitu 75.

Dengan demikian hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* pada materi pelajaran Menyeleksi Strategi Pemasaran dan Melakukan Pemasaran dikatakan bagus dengan pencapaian yang sangat baik. Hasil belajar siswa tiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini berarti bahwa pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan peneliti yang bernama Wicaksono 7 Wakid, (2016:23) dengan judul penerapan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada standar kompetensi menggunakan alat-alat ukur, hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar dan keaktifan siswa semakin meningkat, nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 5,9 dengan presentasi ketuntasan klasikal 35,00 % setelah diterapkan media belajar berbasis web hasil

belajar siswa semakin meningkat menjadi 7,5 dengan presentasi ketuntasan klasikal 78,26 %. Persamaan dalam penelitian adalah sama-sama menggunakan pembelajaran daring.

Hasil penelitian tersebut juga relevan dengan peneliti yang bernama Aryaningrung, (2016:161) dengan judul Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web (E-learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di SMA Negeri 9 Pematang, hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Web (e-learning) siswa lebih termotivasi sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal dan keaktifan siswa semakin meningkat, yang ditunjukkan melalui koefisien $r_{xy} = 0,60$ dan koefisien determinasi $r^2 = 0,36\%$ dengan kata lain bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis web (e-learning) sebesar 36 % dan sisanya 64 % dipengaruhi oleh faktor lainnya, Persamaan dalam penelitian adalah sama-sama menggunakan pembelajaran daring.

Hasil penelitian tersebut juga relevan dengan peneliti yang bernama Kuntoro E, (2020) dengan judul Keefektifan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi, hasil penelitian ini telah mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah, dengan

peningkatan mencapai lebih dari 81 % dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatap muka, persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti tentang penerapan pembelajaran daring, namun dipenelitian tersebut dikaitkan dengan keefektifan dan hasil pembelajaran daring .

Hasil penelitian tersebut juga relevan dengan peneliti yang bernama Ardhi dan Muhkamad, (2016:23) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi menggunakan Alat-alat Ukur, hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar dan keaktifan siswa semakin meningkat. Nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 5,9 dengan presentasi ketuntasan klasikal 35,00 %. Diterapkan media belajar berbasis Web hasil belajar siswa semakin meningkat menjadi 7,5 dengan presentasi ketuntasan klasikal 78,26 %, persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti tentang penerapan pembelajaran daring,

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti saat ini dengan judul strategi pembelajaran melalui media *mediadidik.com* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AKL pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 6,9 dengan presentasi

ketuntasan klasikal 36,8 % setelah diterapkan media *mediadidik.com* hasil belajar siswa semakin meningkat menjadi

94,7 dengan presentasi ketuntasan klasikal 94,7 %.

Hasil Belajar Siswa Selama Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Media *Mediadidik.Com*.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Siklus	Presentase Hasil Belajar Siswa %	Ketercapaian
1.	Siklus I	68,4%	Belum Tuntas
2.	Siklus II	94,7%	Tuntas

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* efektif diterapkan pada proses pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri I Gunem, kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengamatan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Gunem pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Adapun hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* siklus I memperoleh skor rata-rata 68,4% yang termasuk dalam kategori cukup baik namun belum tuntas, terdapat 13 siswa yang tuntas belajar dan 6 siswa yang belum tuntas belajar. Pada siklus II terdapat 18 siswa yang tuntas belajar dan ada 1 siswa yang belum tuntas,

dan memperoleh skor rata-rata 94,7% termasuk dalam kategori sangat baik dan sudah tuntas. Hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* tiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran melalui media *Mediadidik.Com* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri., (2014) *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arif S Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zaenal. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya : Lentera Cendikia
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Bergman, J., & Sams,A. (2012). *Filp Your Classroom : Reach Every Student in Every Class Every Day*. (I., Gansel & T. Wells, Eds.). USA: Courtney Burkholder.
- Chaeruman, U. A. (2017). *PEDATI Model Sistem Pembelajaran Blended, Panduan Merancang Mata Kuliah daring, SPADA Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran KEMRISTEKDIKTI.
- Hadisi, La, and Wa Muna. 2015. "Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-LEARNING)." *Jurnal Al-Ta'dib* 8(1): 117-40.
- Hanifah, Nanang dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama
- Hidayat, Fathul. 2011. *Pengantar Pendidikan*. Penerbit Srueni.
- Johnson, E.B. 2009. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung : MLC
- Kasmir. 2016. *Kewirausahaan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah*. www.kemdikbud.go.id. Diakses pada 19 Agustus 2020.
- Fathan Rosidi, 2020. Seminar Media *Mediadidik.Com* Berbasis Teknologi Informatika Oktober 2020
- Muhammad M EI Iq Bali, 2019. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning*. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam Volume 3 Nomer 1 Tahun 2019*
- Ni'mah, F. I. 2016. *Manajemen Pembelajaran Jarak Jauh (Distance Learning) pada Homeschooling "Sekolah Dolan"*, Malang: *Manajemen Pendidikan Volume 25, Nomor 1, Maret 2016:112-119*
- Nurita P. 2013. *Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo*. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol. 2, No. 2, Desember 2013.
- Pangondian, R. A., Santoso, P.i., & Nugroho, E.(2019) *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran daring dalam Revolusi Industri 4.0*. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 56-60.
- Pusvyta Sari. 2015. "Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning." *Ummul Quro* 6(*Jurnal Umum Qura Vol VI, No 2, September 2015*): 20-35.
- Rianarwati, Dwi. 2006. *Media Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Suharto and Mailangkay, (2016 : 2017) *Filp Your Classroom : Reach Every*

- Student in Every Class Every Day.*
(I., Gansel & T. Wells, Eds.). USA:
Courtney Burkholder.
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.* Jakarta : Alfabeta
- Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi Pembelajaran, Teori dan Aplikasi.* Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Wardhani, IGAK dan Wihardit, Kuswaya. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Tangerang Selatan : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta : Depdiknas