



Penggunaan Media Si Pagar Air Berbasis *Blended Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Sains di Masa Pandemi

Anik Twiningsih

SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta, Indonesia

E-mail : aniktwingsih91@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Masa Pandemi memberikan dampak yang sangat besar terhadap pola belajar. Kegiatan belajar peserta didik yang semula harus totalitas dilakukan oleh guru dan peserta didik di dalam kelas kini harus bergeser dengan pola belajar dengan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Pembelajaran Tatap Muka Terbatas memberikan tantangan bagi guru dalam menyusun rencana belajar yang padat namun memberikan dampak belajar yang bermakna agar tidak terjadi *learning loss*. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mengatasi *learning loss* sangat penting bagi guru. Guru harus mampu menciptakan media belajar yang kreatif dan inovatif agar memberikan dampak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Media belajar dapat diciptakan guru sendiri sebagai hasil inovasi dan kreatifitas guru sehingga mudah diimplementasikan kepada peserta didik. Media Si Pagar Air (Simulasi Perubahan Benda Padat, Gas dan Cair) merupakan salah satu media hasil inovasi dan kreatifitas guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencegah terjadinya *learning loss*. Dalam implementasinya media Si Pagar Air disampaikan guru melalui sintaks pembelajaran *Blended Learning*. *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran secara daring. Berdasarkan hasil observasi, survey pelaksanaan kegiatan diperoleh hasil data bahwa melalui penggunaan media Si Pagar Air berbasis observasi, survey dapat meningkatkan keterampilan literasi sains siswa.

Kata Kunci: media Si Pagar Air, *Blended Learning*, literasi sains.

Abstract :

Pandemic times have a huge impact on learning patterns. Student learning activities that originally had to be totality carried out by teachers and learners in the classroom must now shift with learning patterns with Limited Face-to-Face Learning. Limited Face-to-Face Learning provides challenges for teachers in preparing a solid learning plan but provides a meaningful learning impact so that learning loss does not occur. Creative and innovative learning in overcoming learning loss is very important for teachers. Teachers must be able to create creative and innovative learning media in order to make an impact to increase learning motivation and learning. Psychologically didactic learning media is very helpful for children's psychological development in terms of learning. Learning media can be created by teachers themselves as a result of innovation and creativity of teachers so that they are easily implemented to learners. Media Si Pagar Air (Simulation of Changes in Solid, Gas and Liquid Objects) is one of the media results of innovation and creativity of teachers to increase the learning motivation of learners in preventing learning loss. In its implementation, Si Pagar Air media is delivered by teachers through Blended Learning syntax. Blended Learning is a learning model that combines advance learning and online learning. Based on the results of observations, the survey of the implementation of activities obtained data results that through the use of observation-based Media Si Pagar Air, the survey can improve students' science literacy skills.

Keywords: Si Pagar Air Media, *Blended Learning*, literasi sains.

Copyright (c) 2022 Anik Twiningsih

✉ Corresponding author

Email : aniktwingsih91@guru.sd.belajar.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2428>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebagai dampak pandemi memberikan tantangan bagi guru dalam menyajikan konsep pembelajaran (Habibah, Salsabila, Lestari, Andaresta, & Yulianingsih, 2020). Tidak mudah bagi guru menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif di mana kegiatan pembelajaran tidak dilakukan secara langsung bersama peserta didik di kelas, utamanya pada saat masa Pandemi seperti saat ini. Krisis Pandemi ini pada dasarnya memberikan contoh sistem pendidikan yang akan terjadi di masa yang akan datang yang tak luput dengan adanya bantuan dari teknologi (Khotimah, 2021). Namun sebagaimana canggihnya penggunaan digitalisasi dalam pembelajaran tentunya guru dan seluruh tenaga pendidik dan kegiatan interaksi belajar yang terjadi diantara guru dan siswa yang menjadi sebab terjadinya proses pendidikan tidak akan mampu tergantikan (Pendidikan, Kebudayaan, & Tahun, 2021). Kegiatan belajar dan mengajar ini tidak sekedar bertujuan untuk mendapatkan dan memahami sebuah pengetahuan saja namun juga bertujuan untuk memberikan pencapaian nilai baik itu dalam pembentukan karakter ataupun pemahaman materi, terbentuknya kerja sama, dan juga tercapainya kompetensi yang baik (Marwanto, 2021). Penggunaan teknologi yang masih terbatas memberikan salah satu faktor terhambatnya keberhasilan dalam pembelajaran (Caesari, Amelia, Hasanah, Putra, & Rahman, 2013). Kurangnya akses ke teknologi atau konektivitas internet yang baik adalah kendala untuk terus belajar. Penerapan program belajar jarak jauh bagi siswa yang tidak memiliki akses internet, ini menjadi kesulitan tersendiri bagi mereka untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh (Firdaus, 2020).

Masa Pandemi memberikan dampak yang sangat besar terhadap pola belajar (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Kegiatan belajar peserta didik yang semula harus totalitas dilakukan oleh guru dan peserta didik di dalam kelas kini harus bergeser dengan pola belajar dengan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) (Putria, Maula, & Uswatun, 2020). PTMT memberikan tantangan bagi guru dalam menyusun rencana belajar yang padat namun memberikan dampak belajar yang bermakna agar tidak terjadi *learning loss*. *Learning loss* adalah keadaan dimana kondisi atau situasi dimana peserta didik tidak dapat maksimal melaksanakan proses belajar di sekolah bersama guru, maka dari itu guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik (Aisyiah, Taufina, & Montessori, 2020). *Learning loss* merupakan salah satu konsep yang didefinisikan sebagai adanya ketidakmaksimalnya proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Tidak maksimalnya proses pembelajaran, akan berakibat pada hasil informasi yang didapatkan siswa dan hasil belajar siswa yang juga tidak maksimal (Andriani, Subandowo, Karyono, & Gunawan, 2021).

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mengatasi *learning loss* sangat penting bagi guru. Guru harus mampu menciptakan media belajar yang kreatif dan inovatif agar memberikan dampak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit atau nyata (Supriyono, 2018). Media belajar sebagai sarana komunikasi guru bersama peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu dikemas secara menarik. Media belajar dapat diciptakan guru sendiri sebagai hasil inovasi dan kreatifitas guru sehingga mudah diimplementasikan kepada peserta didik. Media Si Pagar Air (Simulasi Perubahan Benda Padat, Gas dan Cair) merupakan salah satu media hasil inovasi dan kreatifitas guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencegah terjadinya *learning loss*. Dalam implementasinya media Si Pagar Air disampaikan guru melalui sintaks pembelajaran *Blended Learning*. *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran secara daring. *Blended learning* adalah sebagai suatu pembelajaran yang menggabungkan atau mengombinasikan

pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan media TIK, seperti komputer (*online* maupun *offline*), multimedia, kelas virtual, internet dan sebagainya (Amin, 2017).

METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan ini, metodologi yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif diskriptif. Analisis data dilakukan melalui metode observasi, survey dan dokumentasi. Penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang mendeskripsikan suatu obyek fenomena, atau *setting social* yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Artinya dalam penulisannya data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata dan gambar dari pada angka. Dalam penulisan (fakta) yang diungkap di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporannya (Albi dan Setiawan, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil

Tahap – Tahap Pelaksanaan Kegiatan :

1. Perencanaan

Sebelum guru mengambil langkah dalam pemilihan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, guru melakukan perencanaan. Perencanaan pembelajaran yang dimaksud adalah menentukan diagnostik awal sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hal ini untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, analisis kebutuhan yang diperlukan peserta didik terhadap dapat *learning loss*. Kurangnya motivasi belajar, kondisi orang tua yang beraneka ragam merupakan salah satu permasalahan yang perlu dilakukan diagnosis awal pembelajaran, sehingga guru dapat membuat rencana pembelajaran sesuai kondisi peserta didik (Handayani & Sholikhah, 2021). Kondisi peserta didik yang beraneka ragam perlu diperhatikan guru dalam memilih strategi pembelajaran, termasuk pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif nantinya akan memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran yang bermakna, baik terhadap hasil belajar secara kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didiks. Berikut persiapan guru dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan media Si Pagar Air :

- Guru menyusun rencana pembelajaran tatap muka terbatas (PTM)
- Guru menyiapkan bahan media Si Pagar Air



Bahan – bahan :

- Lilin
- Korek api
- Kapur Barus / Kamper
- Kaleng Bekas

Gambar 1 Media Si Pagar Air

2. Pelaksanaan (Kegiatan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas)

Media Si Pagar Air (Media Simulasi Perubahan Benda Padat, Gas, dan Cair) dalam implementasinya menggunakan sintaks pembelajaran *Blended Learning* Guru memilih pembelajaran *Blended Learning* dengan pertimbangan dengan menggunakan pembelajaran *Blended Learning*, kegiatan belajar dilaksanakan secara tatap muka terbatas dan melalui pembelajaran daring dengan memberdayakan aplikasi *seesaw class* (Twiningasih, 2021). Aplikasi *seesaw class* merupakan aplikasi sejenis LMS (*Learning Management System*) sehingga guru dapat memberdayakannya sebagai media pembelajaran

daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). *Seesaw* merupakan sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan setiap siswa untuk memiliki jurnal pembelajaran di kelas maya. *Seesaw* hadir dan membawa perubahan cara berpikir guru tentang merancang penilaian autentik secara daring. Melalui aplikasi ini guru dapat memberikan informasi kepada orang tua tentang apa yang dilakukan siswa di kelas mereka serta dapat mengontrol perilaku anak – anak secara terpadu bersama guru (Assidiqi & Sumarni, 2020). *Seesaw class* dalam implementasinya dikombinasikan dengan kegiatan pembelajaran tatap muka sehingga membentuk model pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: (1) tatap muka (2) belajar mandiri, (3) aplikasi, (4) tutorial, (5) kerjasama, dan (6) evaluasi (Amin, 2017).

Berikut pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas dalam memberdayakan media Si Pagar Air berbasis *Blended Learning* :

a. Tahap memberikan rangsangan atau stimulus,

Pada awal pembelajaran, guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama kemudian guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memberikan stimulus terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenal perubahan benda padat, gas, dan cair melalui media Si Pagar Air. Guru memberikan penjelasan materi secara langsung (*direct instruction*) terkait dengan materi perubahan benda padat, gas dan cair beserta contoh – contohnya di kehidupan sehari – hari. Guru memberikan petunjuk kepada peserta didik cara menggunakan media Si Pagar Air agar peserta didik dapat membedakan perubahan – perubahan pada benda padat, gas, dan cair (Amanda Pasca Rini, I'in Khalimatus Sa'diyah, 2021).



Gambar 2 Pemberian Stimulus Oleh Guru

b. Tahap mengumpulkan informasi yang dilakukan peserta didik melalui penemuan sederhana berdasarkan praktik yang dilakukan

Setelah guru memberikan penjelasan materi pembelajaran tentang perubahan benda padat, gas dan cair serta memberikan penjelasan petunjuk menggunakan media Si Pagar Air, peserta didik melakukan percobaan praktik secara sederhana mengamati perubahan benda padat, gas dan cair melalui penggunaan media Si Pagar Air. Dibawah bimbingan guru, peserta didik menyalakan lilin sebagai sumber panas untuk memanaskan kapur barus dengan menggunakan kaleng bekas. Dengan melakukan percobaan sederhana ini peserta didik akan menemukan sendiri dan mengamati secara langsung proses perubahan benda, seperti peristiwa mencair, peserta didik mengamati secara langsung kapur barus yang semula padat kemudian berubah menjadi cair akibat terkena panas api lilin, serta mengamati proses peristiwa penguapan dimana cairan kapur barus menguap akibat panas lilin. Dari praktik sederhana tersebut, peserta didik melakukan penemuan penemuan sederhana yang dapat memberikan motivasi belajar mereka karena mereka dapat belajar sambil bermain. Yang pada akhirnya kegiatan belajar dan bermain ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir mereka juga, karena memunculkan berbagai pertanyaan – pertanyaan.



Gambar 3 Peserta Mempraktikan Media dibawah bimbingan guru

c. Tahap peserta didik mengolah informasi melalui presentasi hasil karya.

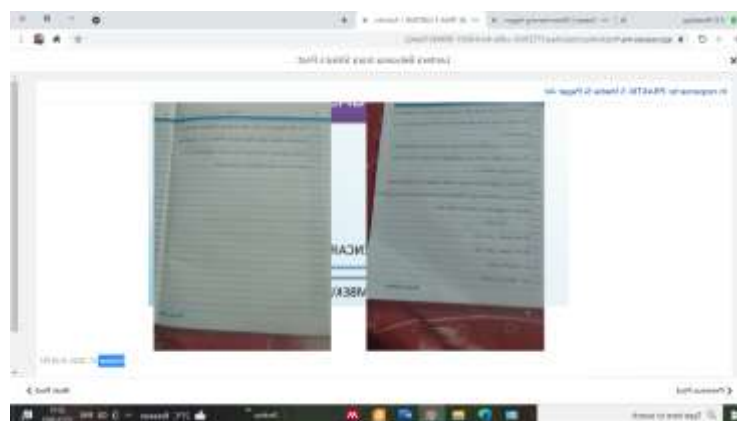
Peserta didik melakukan presentasi hasil karya. Hal ini merupakan kegiatan dimana peserta didik memberikan tanggapan, laporan sederhana terhadap hasil yang sudah ditemukan selama melakukan praktik sederhana dengan menggunakan media Si Pagar Air untuk mengetahui terjadinya perubahan pada benda padat, gas, dan cair. Peserta didik memberikan laporan sederhana secara bergilir menurut hasil penemuan masing – masing di depan kelas dan guru membantu memberikan penguatan. Dengan kegiatan presentasi hasil karya peserta didik berupa laporan sederhana akan meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik karena mereka merasa diberikan apresiasi (Yunitasari & Hanifah, 2020).



Gambar 4 Peserta didik mempresentasikan hasil karya

3. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran dilakukan sebagai umpan balik terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Evaluasi pembelajaran untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan materi pembelajaran yang sudah diserap oleh peserta didik, sehingga memudahkan guru untuk mengambil tindak lanjut pembelajaran, baik itu dalam melakukan kegiatan remedial ataupun dalam melakukan kegiatan pengayaan. Kegiatan evaluasi ini, dilakukan guru secara *daring* melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Handayani & Sholikhah, 2021). Setelah peserta didik melakukan praktik sederhana di kelas, dilanjutkan dengan pemberian tugas membuat media Si Pagar Air secara mandiri di rumah dan kemudian membuat laporan sederhana hasil praktik menggunakan media Si Pagar Air.



Gambar 5 Hasil Evaluasi Pembelajaran secara *daring* melalui *seesaw class*

4. Refleksi

Pada tahap refleksi guru melakukan perbaikan – perbaikan pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan tindak lanjut dalam pembelajaran berikutnya.

5. Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut pembelajaran dilakukan guru untuk mengambil langkah dalam pembelajaran, apabila belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal perlu dilakukan kegiatan remedial dan apabila sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal perlu dilakukan kegiatan pengayaan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, survey pelaksanaan kegiatan diperoleh hasil data bahwa melalui penggunaan media Si Pagar Air berbasis observasi, survey dapat meningkatkan keterampilan literasi sains siswa. Hal ini dapat dideskripsikan melalui tabel berikut :

Tabel 1 Presentase Keberhasilan Siswa Dalam Keterampilan Literasi sains

Indikator Literasi sains	Merencanakan Percobaan	Melakukan Pengamatan	Menafsirkan Pengamatan	Pengklasifikasian	Pengkomunikasian Hasil temuan
Rata - Rata Keberhasilan	86,9	85,7	82,1	83,3	83,3

Dari tabel di atas dapat diberikan penjelasan bahwa hasil kegiatan pembelajaran yang dicapai peserta didik dalam merencanakan percobaan 86,9%, hal ini menunjukkan sebagian besar peserta didik mampu menyiapkan rencana dalam melakukan percobaan dalam menggunakan media Si Pagar Air melalui kegiatan PJJ, 85,7% peserta didik telah mampu melakukan percobaan dan pengamatan saat praktik menggunakan media Si Pagar Air. 82,1% dari jumlah peserta didik mampu menafsirkan hasil pengamatan, 83,3% peserta didik mampu mengklasifikasikan jenis – jenis perubahan benda melalui percobaan media Si Pagar Air. 83,3% siswa juga telah mampu mengomunikasikan hasil temuannya melalui presentasi dan unjuk rasa secara lisan.

Dari hasil kegiatan penggunaan media Si Pagar Air berbasis *Blended Learning* menunjukkan bahwa dapat meningkatkan keterampilan literasi sains. Hal ini senada dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Cahyani & Roviati, 2016) bahwa aktivitas belajar siswa saat diterapkannya pembelajaran berbasis keterampilan proses sains pada tiap pertemuannya selalu meningkat. Kriteria sangat kuat terdapat pada aktivitas merencanakan percobaan dan mengamati (observasi). Penerapan literasi sains di sekolah tidak mudah tapi guru perlu melakukan pembiasaan penerapan literasi sains dengan menstimulus siswa berpikir

kritis, menerapkan metode/ model pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran sains serta mengajarkan sains tidak hanya sebatas konsep semata (Efendi & Barkara, 2021).

KESIMPULAN

Pada masa Pandemi diperlukan strategi pembelajaran guru yang inovatif dan kreatif untuk mengatasi *learning loss*. Media Si Pagar Air (Simulasi Perubahan Benda Padat, Gas, dan Cair) berbasis *Blended Learning* adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan literasi sains dalam mengatasi *learning loss* akibat masa Pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, S., Taufina, T., & Montessori, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kritis Siswa Menggunakan Metode Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 784–793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.454>
- Amanda Pasca Rini, I'in Khalimatus Sa'diyah, A. M. (2021). Model Pembelajaran Guided Discovery Learning, Apakah Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa? *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2419–2429. Retrieved From <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/641>
- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021). Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Corona. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 1(1), 485–501. Retrieved From <http://snastep.com/proceeding/index.php/snastep/index>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. Retrieved From <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Caesari, B. D., Amelia, A., Hasanah, U., Putra, A. M., & Rahman, H. (2013). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 28–37. Retrieved From <https://ummaspul.e-journal.id/mgr/article/view/559>
- Cahyani, D., & Roviati, E. (2016). Penerapan Pembelajaran Ipa Berbasis Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Vii Materi Pokok Pencemaran Lingkungan Di Smpn 1 Cikijing. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Sainspd.i; Jurusan Tadris Ipa Biologi Jalan Perjuangan Bypass Sunyaragi Cirebon*, 5(45132), 122–135. Retrieved From www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia
- Efendi, N., & Barkara, R. S. (2021). Studi Literatur Literasi Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dharma Pgsd*, 1(2), 57–64. Retrieved From <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/193>
- Firdaus, F. (2020). Implementasi Dan Hambatan Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 6(2), 220–225. <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.1009>
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Handayani, S., & Sholikhah, N. (2021). Pengaruh Antara Self Efficacy Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1373–1382. Retrieved From <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/553>

2274 *Inspirasi Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Telaah Sistem Penilaian Pembelajaran di Korea dan Belanda)* – Rifqi Rahman, Bassam Abul A'la
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2428>

Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jtp - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/Jtp.V22i1.15286>

Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. Retrieved From <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>

Marwanto, A. (2021). Pembelajaran Pada Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 2098–2105.

Pendidikan, A. J., Kebudayaan, S., & Tahun, V. N. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Jauh Dengan Menggunakan Media Berupa Internet Dan Alat Penunjang Lainnya Pembelajaran Daring Merupakan Sistem Pembelajaran Yang Dilaksanakan Melalui, 8(2), 146–151. <https://doi.org/10.32505/Tarbawi.V8i2.2527>

Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan Berbicara Soal Kualitas Pendidikan , Tidak Dapat Dilepaskan Dari Proses Pembelajaran Di Ruang Kelas . Pembelajaran Di Ruang Kelas Mencakup Dua Aspek Penting Yakni Guru Dan Siswa . Guru Mempunyai. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43–48.

Twiningasih, A. (2021). *Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 163–175.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>