
SISWA SD MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN ONLINE

Mohammad Salehudin¹, Marniah², Hariati³

¹Institut Agama Islam Negeri Samarinda,

²SDN 008 Loa Janan Ilir Samarinda,

³SDN 006 Sangkulirang Kutai Timur

Pos-el: salehudin@iain-samarinda.ac.id¹

marniismail18051972@gmail.com²

mavlafrizki@gmail.com³

Received 20 September 2020; Received in revised form 1 October 2020; Accepted 14 November 2020

Abstrak

Penggunaan smartphone pada usia siswa Sekolah Dasar (SD) dapat memberi pengaruh negatif dalam pertumbuhan pengetahuan dan aktivitas belajarnya. Namun pemberlakuan belajar dari rumah dan pembelajaran online di Indonesia saat ini, siswa SD memiliki waktu yang banyak dalam menggunakan smartphone untuk belajar atau menggunakan smartphone dalam hal yang positif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan smartphone bagi siswa SD dalam pembelajaran online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode survey dan memilih sampel dengan random ditetapkan 124 responden yang berdomisili di wilayah perkotaan, siswa SD kelas 3-6 dan telah memberikan jawaban angket yang diberikan dalam bentuk google form. Instrumen penelitian diadaptasi dari beberapa literatur. Instrumen dibuat dalam 10 Item pertanyaan. Penelitian dianalisis dengan deskripsi statistik kuantitatif menggunakan SPSS versi 24. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat 31 siswa memiliki smartphone dan 94 siswa menggunakan smartphone milik orang tua, saudara dan orang lain dalam pembelajaran online. Waktu yang digunakan untuk belajar antara 5-6 jam. Siswa SD menggunakan smartphone dalam belajar dalam kategori "baik" untuk belajar, mengerjakan dan pengumpulan tugas, alat menelusuri sumber belajar elektronik dan digital, mampu berdiskusi dengan teman sebaya dan semua merasa puas menggunakan smartphone dalam aktivitas proses pembelajaran online. Saran untuk penelitian akan datang agar menggunakan variabel sikap, perilaku dan dampak penggunaan smartphone bagi siswa yang memiliki smartphone sendiri.

Kata kunci: *Siswa SD; Menggunakan smartphone; Pembelajaran Online*

Abstract

The use of smartphones at the age of elementary school (SD) students can have a negative effect on the growth of knowledge and learning activities. However, with the implementation of home learning and online learning in Indonesia today, elementary students have a lot of time using smartphones to study or using smartphones in a positive way. The purpose of this study was to determine the use of smartphones for elementary students in online learning. This study used a quantitative approach to survey methods and selected a random sample of 124 respondents who lived in urban areas, elementary school students in grades 3-6 and had given answers to a questionnaire given in the form of google form. The research instrument was adapted from several literatures. The instrument is made in 10 question items. The study was analyzed with quantitative statistical descriptions using SPSS version 24. The results found that 31 students had smartphones and 94 students used smartphones belonging to their parents, siblings and other people in online learning. The time spent studying is

between 5-6 hours. Elementary students use smartphones in the "good" category to study, do and collect assignments, a tool to explore electronic and digital learning resources, are able to discuss with peers and all feel satisfied using smartphones in online learning process activities. Suggestions for future research are to use attitude, behavior and impact variables of smartphone use for students who have their own smartphones.

Keywords: *Elementary School Students; Using a smartphone; Online Learning*

PENDAHULUAN

Dampak covid-19 merubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online. Dengan pembelajaran online para guru menggunakan berbagai fasilitas belajar, guru menggunakan e-learning dengan kompetensi yang dimiliki guru dalam penggunaan e-learning (Awouters & Jans, 2009), seperti menggunakan e-learning dengan google classroom (Bhat et al., 2018), penggunaan e-learning dalam online menjadi dinamika tersendiri dalam pembelajaran online saat ini di Indonesia (Mansyur, 2020), bukan halnya di Indonesia termasuk di negara Thailand juga menggunakan e-learning dengan memperhatikan hal-hal manajemen e-learning untuk membantu pelaksanaan pembelajaran e-learning di Thailand (Vicheanpanya, 2014).

Pembelajaran online dengan e-learning memiliki kendala, 92 % di banding perkuliahan online mahasiswa memilih dan lebih menyukai perkuliahan tatap muka di kelas (Kusnaty et al., 2020), 80% guru ditemukan hasilnya mereka tidak puas dengan pembelajaran online (Fauzi & Sastra Khusuma, 2020), perubahan bentuk pembelajaran ke tatap muka online menjadikan

kendala bagi guru, sehingga muncul beberapa tipikal guru-guru dalam persiapan pelaksanaan dan pembelajaran online (Agustin et al., 2020) kemudian muncul pula berbagai faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran online di masa covid-19 (Pangondian R. A. et al., 2019).

Pembelajaran online dilakukan oleh para guru dari semua level Pendidikan, dari tingkat PAUD hingga Pendidikan tinggi. Pada level PAUD guru atau bunda menggunakan media social (Nurdin & Anhusadar, 2020) dengan melihat efektivitas pembelajaran online pada masa pandemic saat ini. Pada level sekolah dasar (SD) juga melaksanakan pembelajaran online (Astini, 2020) Guru SD mengadopsi media social untuk pembelajaran siswa SD akibat dampak covid-19 (Salehudin, 2020a), mengingat media social menjadi bagian aktivitas keseharian semua termasuk para guru, mudah ditemukan, mudah digunakan dan sudah terampil dalam menggunakan media social whatsapp untuk pembelajaran online (Eko Yulianto et al., 2020) karena media social whatsapp yang disukai dan mudah digunakan oleh para guru, whatsapp tersedia pada semua aplikasi yang ada

di smartphone sebagai sarana informasi dan komunikasi.

Pada level Pendidikan menengah (Cahyani et al., 2020), pembelajaran online berbasis web dan berbagai evaluasi menjadi tolak ukur keberhasilan online (Zahara, 2019), pada level pendidikan tinggi, menarik untuk diketahui tentang bagaimana persepsi mahasiswa pada pembelajaran online (Zhafira et al., 2020), di level Pendidikan tinggi pembelajaran online semakin beragam ada yang menggunakan e-learning dan ada juga yang menggunakan media social dalam pembelajaran (Misbah et al., 2018), fasilitas terkini yang populer adalah perkuliahan menggunakan fasilitas zoom (Brahma, 2020), penggunaan e-learning seperti fasilitas e-learning google classroom pada Pendidikan tinggi (Hapsari & Pamungkas, 2019) variasi lainnya adalah dengan menambahkan media pembelajaran dalam pembelajaran online untuk mahasiswa awal adalah dengan menggunakan video (Wiradharma et al., 2020).

Pembelajaran online juga dirasakan negative dampaknya, namun implementasi pembelajaran online pada sekolah dasar memberikan dampak positif dan baik dalam belajar siswa (Dewi, 2020) penelitian ini dilaksanakan dari berbagai artikel dan pembelajaran online pada sekolah dasar yang menyebutkan hasilnya pada posisi baik. Artinya pembelajaran online dapat memberikan manfaat, dengan

melihat implementasinya baik dan positif untuk belajar siswa. Mampu menumbuhkan sikap kemandirian pada siswa yang merupakan dampak positif pembelajaran online (Kusumadewi et al., 2020).

Kemajuan teknologi telah menyediakan berbagai fasilitas komunikasi dan informasi dalam bentuk seluler atau mobile. Karena seperangkat alat hardware dan software yang canggih maka disebutlah dengan smartphone, smartphone dilengkapi dengan berbagai fitur dan fasilitas yang canggih yang selaras dengan kecerdasan komputer dan berbagai aplikasi terdapat dalam smartphone. Fasilitas apapun dapat dilakukan dengan teknologi smartphone saat ini, termasuklah didalamnya untuk hiburan dan permainan. Namun dalam pembelajaran menggunakan smartphone dapat berupa gameedu (Pratama et al., 2018) dalam hal ini untuk gameedukasi atau game pendidikan, semua kemajuan dan semua aktivitas teknologi informasi dan pendidikan juga tersedia dalam fasilitas smartphone atau mobile (Danish & Hmelo-Silver, 2020).

Sehingga dalam hal pembelajaran online yang dilakukan di masa pandemic covid saat ini selain menggunakan fasilitas computer, fasilitas laptop juga dilaksanakan dengan menggunakan smartphone atau mobile. Smartphone dapat dengan mudah dimiliki oleh masyarakat Indonesia, smartphone canggih dilengkapi dengan jaringan

internet dengan baik. Data pengguna internet di Indonesia selalu meningkat setiap tahun, terdapat pertumbuhan 10,12% setiap tahun, sehingga di tahun 2018 dari hasil survey APJII menyebut pertumbuhan pertahun sudah terdapat 27.916.716 dengan jumlah keseluruhan pengguna internet adalah 171.176.716 (APJII, 2019) dengan angka yang tumbuh derastis pengguna smartphone internet mencapai 93,9% yang menggunakan internet setiap hari. Demikian pula untuk penduduk kota berjumlah 74,1% sebagai pengguna aktif internet dan terdapat 28% telah menggunakan antara 7 bulan - 1 tahun.

Dengan data survey APJII di atas sangat memungkinkan pada usia SD memiliki smartphone sendiri, alasannya adalah jumlah pengguna semakin meningkat dan perangkat tersedia dengan mudah untuk dimiliki. Sehingga siswa dapat menggunakan smartphone untuk berbagai aktivitasnya, padahal dalam penelitian chusna (2017) menemukan bahwa smartphone memberikan dampak pada pertumbuhan dan perkembangan karakter anak (Chusna, 2017).

Dalam banyak penelitian tentang kemanfaatan smartphone atau mobile untuk pembelajaran, seperti untuk aktivitas belajar menggunakan smartphone untuk fasilitas belajar dengan e-learning (Brooks et al., 2017), membentuk atau membangun karakter dalam aktivitas mengajar dan belajar (Ulfa, 2013), sehingga

smartphone telah berkembang dan diadopsi perkembangannya yang canggih dalam penggunaannya untuk belajar (Rataj & Wójcik, 2020), menggunakan smartphone atau mobile learning untuk belajar dengan berbagai tugas pekerjaannya dan permainan untuk belajar melalui studi sistematis review dari lebih 25 artikel dunia yang membahas aplikasi kerja dan permainan melalui smratphone (Hussain et al., 2020), karena trend terbaru dan pengembangan teknologi terkini dalam penggunaan fasilitas smartphone atau mobile untuk semua aktivitas pendidikan dan pembelajaran, maka semua unsur dan komponen pendidikan harus diberikan pengetahuan dan informasi teknis tentang penggunaannya dalam aktivitas proses mengajar dan belajar.

Perangkat smartphone untuk digunakan untuk pembelajaran dan sudah didesain dalam bentuk model pembelajaran blended learning, pembelajaran offline (tatap muka) dan online dengan e-learning yang dipadukan untuk mendukung tujuan belajar siswa (Suartama et al., 2019). Sehingga kegiatan pembelajaran akan hidup dan tidak abstrak lagi (Sukiyanto, 2018). Sebagai daya tarik pembelajaran abad 21 interaksi dan komunikasi antar siswa dan antar guru yakni pembelajaran blended learning (Wardani et al., 2018), desain smartphone atau mobile untuk lingkungan cerdas yang telah di desain sebagai pandangan baru untuk belajar dengan perangkat smartphone (Al-hunaiyyan et al., 2017) dengan

smartphone pula siswa dapat memahami karakternya yang digunakan dalam belajar dan untuk guru mengajar (Zhang, 2015)

Dari banyak literatur yang membahas tentang penggunaan smartphone atau mobile untuk aktivitas proses pembelajaran, masalah yang muncul dalam pembelajaran online beragam dari yang negative maupun yang positif, namun belum ada pembahasan tentang siswa SD menggunakan smartphone dalam pembelajaran online. Sehingga penelitian ini menarik untuk dilakukan, penelitian terhadap siswa SD yang sudah menggunakan teknologi yang canggih dan trend terbaru dalam pembelajaran Abad 21 yang sudah serba digital, menuju pembelajaran 4.0 dalam bentuk smartphone atau telephone seleluler canggih. Maka ditetapkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui siswa SD menggunakan smartphone dalam pembelajaran online.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan deskriptif kuantitatif menggunakan data frekuensi dan persentase untuk menemukan jawaban atas masalah penelitian ini.

Responden berjumlah 124 orang siswa SD yang berdomisili di perkotaan, Kota Samarinda Kalimantan Timur yang dipilih secara acak atau random. Siswa SD yang menjadi responden adalah siswa kelas

3-6 yang aktif belajar dan menggunakan smartphone dalam pembelajaran online.

Data diperoleh melalui instrumen yang di adaptasi dari beberapa literatur terkait interaksi pembelajaran, sikap menggunakan smartphone atau mobile dalam belajar, instrumen yang di adaptasi tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Table 1. Instrumen penelitian

No	Intrumen yang diadaptasi
P1	Tugas sekolah dari guru lebih mudah
P2	Tugas sekolah dari guru lebih cepat
P3	Tugas sekolah dari guru lebih terjadwal
P4	Menyelesaikan tugas lebih banyak dan tepat waktu
P5	Menggunakan smartphone dalam waktu belajar yang cukup lama
P6	Tidak hanya untuk mengerjakan tugas sekolah
P7	Sebagai sumber belajar melalui google dsb
P8	Untuk diskusi dengan teman sebaya dalam belajar
P9	Kendala belajar dalam memahami materi pelajaran
P10	Menggunakan smartphone secara maksimal untuk belajar selama pembelajaran online

Selanjutnya data diolah dengan SPSS versi 24.0 untuk mengetahui statistic deskriptif frekuensi dan persentase, nilai rata-rata dan standar deviasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menemukan tentang keadaan responden dapat dilihat dalam table 2 berikut:

Tabel 2. Keadaan responden

Jenis kelamin:	
Laki-laki	56 orang
Perempuan	68 orang
Kepemilikan Smartphone:	
Milik Sendiri	31 orang
Milik orang tua	88 orang
Milik Saudara	5 orang
Kelas :	
Kelas 3	43 orang
Kelas 4	34 orang
Kelas 5	25 orang
Kelas 6	22 orang
Jumlah responden	124 orang

Dari data table 3 diatas, terdapat 31 orang siswa memiliki smartphone

Tabel 3. Hasil hitung statistic deskriptif

Descriptive Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Variance
P1	124	3.79	1.184	1.403
P2	124	3.91	1.183	1.399
P3	124	4.02	1.082	1.170
P4	124	3.89	1.113	1.239
P5	124	3.27	1.303	1.697
P6	124	3.61	1.292	1.670
P7	124	3.81	1.327	1.762
P8	124	3.15	1.391	1.936
P9	124	2.97	1.385	1.918
P10	124	3.47	1.434	2.056
Valid N (listwise)	124			

Hasil penelitian dalam tabel 3 diatas menunjukkan nilai rata-rata (mean) hasil jawaban responden memiliki nilai rata-rata terendah 2, 97 dan tertinggi 4,02, dalam kategori nilai rata-rata "baik", menunjukkan semua jawaban dengan jawaban baik/ setuju yang meliputi tugas dan mengerjakan tugas sekolah dari guru, berdiskusi dengan teman, mencari

sendiri, artinya kepemilikan smartphone di usia SD menjadi hal menarik dalam penelitian ini, sebab dalam kondisi pembelajaran dari rumah dan dampak covid-19 saat ini sangat memungkinkan bagi siswa untuk memiliki perangkat smartphone sendiri atau milik sendiri. Selain itu siswa menggunakan milik orang tua, keluarga dan saudaranya dalam pembelajaran online.

Hasil penelitian berupa data statistic deskriptif dapat dilihat dalam table 3 berikut ini:

sumber belajar, secara maksimal menggunakan smartphone dalam pembelajaran online.

Persentase siswa SD menggunakan smartphone dalam pembelajaran online dapat dilihat dalam table berikut:

Table 4. Hasil persentase

No	Persentase				
	SS	S	R	TS	STS
P1	39,5	16,9	31,5	7,3	4,8
P2	43,5	22,6	18,5	12,1	3,2
P3	45,2	22,6	23,4	6,5	2,4
P4	37,9	27,4	24,2	6,5	4,0
P5	24,2	16,9	33,1	13,7	12,1
P6	34,7	20,2	25,0	12,1	8,1
P7	43,5	21,8	16,1	9,7	8,9
P8	24,2	16,9	24,2	19,4	15,3
P9	18,5	16,1	30,6	12,9	21,8
P10	34,7	16,9	24,2	8,9	15,3

Dapat dilihat pada table 4 di atas, bahwa variasi persentase jawaban responden pada semua pertanyaan penelitian. Seperti jawaban pertanyaan 10 tentang kepuasan dan maksimal menggunakan smartphome dalam pembelajaran online, terdapat 34,7% sangat setuju, 24,2% ragu-ragu dan 15,3% sangat tidak setuju, sangat setuju dalam pandangan siswa SD bahwa smartphome dapat menjadi media dan fasilitas belajar bagi siswa SD pada pembelajaran online.

Menggunakan smartphome siswa SD dapat mengerjakan tugas sekolah dari guru dengan mudah, dengan cepat dan banyak dan terjadwal, karena hakekat tugas diberikan sebagai bagian dari proses pembelajaran, maka tugas belajar dikerjakan siswa sesuai dengan pokok bahasan materi pelajaran.

Pada kondisi pembelajaran online mengerjakan tugas oleh siswa merupakan aktivitas belajar yang diarahkan untuk mencapai tujuan belajar siswa, dimulai dengan pemetaan hingga pelaksanaan pembelajaran, berbasis tugas pada pembelajaran online saat ini (Rusdiana & Nugroho, 2020), siswa dapat mengerjakan tugas dari guru walaupun pembelajaran online, yakni dengan mengumpulkan tugas dengan mudah,

karena guru menggunakan media social sebagai e-learning (Salehuddin, 2020a), hal ini memudahkan siswa mengumpulkan tugas karena siswa terbiasa dengan aplikasi media social ini.

Guru menggunakan media social dalam pembelajaran online sudah menjadi alat yang tepat, perlu diperhatikan minat siswa dalam belajar sebab bisa menimbulkan pengaruh pada pembelajaran online (Yunitasari & Hanifah, 2020), pengaruh lainnya bisa menyebabkan guru tidak menyukai media dan pembelajaran online (Fauzi & Sastra Khusuma, 2020) yang perlu dijadikan bahan kajian bagi berbagai pihak untuk mengambil kebijakannya.

Namun secara positif tetap diakui bahwa menggunakan smartphome siswa SD dapat mencari sumber belajar elektronik dan digital, seperti browsing di google untuk menemukan bahan ajar yang bervariasi, browsing dengan youtube (Jenkins & Dillon, 2013) karena youtube bisa untuk belajar (Pradikta & Haryono, 2016), walaupun bagi siswa perlu didampingi oleh orang tua (Salehuddin, 2020b) dan media sosial lainnya. Sebab melalui penelusuran mencari sumber belajar menjadi model dan metode guru dalam pembelajaran online yang tidak semuanya hanya dalam bentuk pemberian tugas.

Sumber belajar tersebar banyak dan luas, sumber belajar saat ini tidak hanya sosok guru yang satu-satunya figur sumber belajar, sumber belajar dalam dunia maya tersedia banyak dan luas. Siswa SD dapat diarahkan menggunakan banyak sumber belajar menggunakan media dan multimedia (Kurniawati & Nita, 2018), guru pun dapat membuat multimedia dengan baik (Salehuddin, 2020c), belajar berbasis web sangat

menarik siswa dalam belajar (Sakdiah et al., 2015).

Pembelajaran yang berbasis pada siswa membuat siswa mampu dengan leluasa menggunakan kemampuan intelektualitasnya, selain belajar mandiri siswa dapat melakukan interaktif antara sesama siswa atau ke gurunya. Siswa berinteraksi dalam bentuk berdiskusi dengan teman sebayanya. Diskusi dalam teknis siswa SD adalah diskusi dengan interaksi mereka menanyakan pelajaran, penyelesaian tugas belajar dan berbagai pertanyaan tentang belajar dihari esok.

Diskusi dapat asyik menggunakan smartphone siswa SD biasa dalam bentuk chat atau menuliskan dalam media sosial (Madden et al., 2016), dalam media sosial whatsapp (Sofyana & Rozaq, 2019) dan aplikasi zoom (Brahma, 2020).

Beberapa penelitian menemukan bahwa menggunakan smartphone secara maksimal untuk belajar dapat menyebabkan kenyamanan belajar dalam pembelajaran online 59,21% menyatakan nyaman (Roni Hamdani & Priatna, 2020), ditinjau dengan keefektifan pembelajaran online menggunakan smartphone (Wijayanti et al., 2019),

Bernacki et al (2020) menunjukkan cara pembelajaran yang dilakukan dengan perangkat smartphone dalam beberapa hal, (1) dapat memengaruhi proses dan produk pembelajaran melalui interaksi dengan konstruksi psikologis lainnya; (2) memberi kesempatan baru untuk secara langsung mempengaruhi proses atau hasil pembelajaran; dan (3) memberikan kesempatan siswa untuk mengumpulkan data yang sebelumnya tidak dapat diperoleh yang meningkatkan pemahaman dan pemodelan proses pembelajaran. Dengan pernyataan Bernacki dkk tersebut, membuktikan bahwa pembelajaran online dengan

menggunakan smartphone atau mobile bisa dilakukan dengan baik pada beberapa bagian proses belajar mengajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran online selain menggunakan komputer, laptop juga dapat melalui smartphone, dalam pembelajaran online di tingkat sekolah dasar siswa SD menggunakan smartphone miliknya sendiri, milik orang tua dan saudaranya. Terdapat 31 orang memiliki sendiri smartphone dan yang lainnya 93 orang menggunakan milik orang tua dan saudaranya.

Siswa SD menggunakan smartphone dalam pembelajaran online dari hasil penelitian menemukan nilai rata-rata dalam kategori baik dan siswa SD menggunakan dengan baik / setuju. Siswa SD menggunakan smartphone dalam belajar dalam kategori "baik" untuk belajar, mengerjakan dan pengumpulan tugas, alat menelusuri sumber belajar elektronik dan digital, mampu berdiskusi dengan teman sebaya dan semua merasa puas menggunakan smartphone dalam aktivitas proses pembelajaran online.

Adapun saran untuk penelitian akan datang agar menggunakan variabel sikap, perilaku dan dampak penggunaan smartphone bagi siswa yang memiliki smartphone sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>
- Al-hunaiyyan, A., Al-Sharhan, S., & Alhajri, R. (2017). A New Mobile Learning Model in the Context of Smart Classroom Environment : A Holistic Approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 11(3), 39–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v11i3.6186>
- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. *Apjii*, 51. www.apjii.or.id
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Awouters, V., & Jans, S. (2009). E-learning competencies for teachers in secondary and higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 4(2), 58–60. <https://doi.org/10.3991/ijet.v4i2.739>
- Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H. (2020). Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101827. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827>
- Bhat, S., Raju, R., Bikramjit, A., & D'souza, R. (2018). Leveraging e-learning through google classroom: A usability study. *Journal of Engineering Education Transformations*, 31(3), 129–135. <https://doi.org/10.16920/jeet/2018/v31i3/120781>
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- Brooks, A. L., Brooks, E., & Vidakis, N. (2017). Access Moodle Using Smart Mobile Phones. A Case Study in a Greek University. *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation*, January, 541. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-76908-0>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.

- <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Danish, J., & Hmelo-Silver, C. E. (2020). On activities and affordances for mobile learning. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101829.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101829>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Eko Yulianto, Putri Dwi Cahyani, & Sofia Silvianita. (2020). Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp group dan Webinar Zoom Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pada Masa Pandemic COVID-19. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 331–341.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.277>
- Fauzi, I., & Sastra Khusuma, I. H. (2020). Teachers' Elementary School in Online Learning of COVID-19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58–70.
<https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225–233.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Hussain, A., Mkpojiogu, E. O. C., & Babalola, E. T. (2020). Using Mobile Educational Apps to Foster Work and Play in Learning: A Systematic Review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(18), 178–194.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v14i18.16619>
- Jenkins, J. J., & Dillon, P. J. (2013). Learning through YouTube. In *The Plugged-In Professor: Tips and Techniques for Teaching with Social Media*. Woodhead Publishing Limited.
<https://doi.org/10.1016/B978-1-84334-694-4.50008-9>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kusnayat, A., Muiz, M. H., Sumarni, N., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Pengaruh Teknologi

- Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153-165.
<http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/view/1987>
- Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak COVID-19 Di SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 7-13.
- Madden, S., Winkler, R. B., & Fraustino, J. D. (2016). Teaching , tweeting , and teleworking : experiential and cross-institutional learning through social media. *Communication Teacher*, 4622(October), 195-205.
<https://doi.org/10.1080/17404622.2016.1219040>
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113-123.
<https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Misbah, M., Pratama, W. A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Materi Impuls dan Momentum untuk Melatihkan Literasi Digital. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 3(2), 109.
<https://doi.org/10.24905/psej.v3i2.1067>
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686-697.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>
- Pangondian R. A., Santosa, 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.
<https://www.prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/122>
- Pradikta, R., & Haryono, D. (2016). Aplikasi Video Pembelajaran dengan Konsep Youtube. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 1.
- Pratama, R. A., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2018). Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 771-777.
- Rataj, M., & Wójcik, J. (2020). The mobile learning adoption model tailored to the needs of a private university. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(4), 311-323.
<https://doi.org/10.34190/EJEL.20.18.4.004>
- Roni Hamdani, A., & Priatna, A. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid-

- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.120>
- Rusdiana, E., & Nugroho, A. (2020). Respon pada Pembelajaran Daring bagi Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Hukum Indonesia. *Integralistik*, 31(1), 1–12. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/integralistik/article/view/21834/>
- Sakdiah, H., Pali, M., Ardhana, I. W., & Hitipeuw, I. (2015). *Efektivitas Metode Pembelajaran Inkuiri Berbasis Web dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa*. 3(1), 1–13.
- Salehudin, M. (2020a). Dampak Covid-19: Guru Mengadopsi Media Sosial Sebagai E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal MUDARRISUNA*, 10(1), 1–16.
- Salehudin, M. (2020b). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115.
- Salehudin, M. (2020c). Penggunaan Multimedia Berbasis Teknologi Bagi Pendidikan Profesi Guru (PPG): Analisis User Experience (UX). *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 93–109.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 81. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Development of an Instructional Design Model for Mobile Blended Learning in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(16), 4–22.
- Sukiyanto, S. (2018). Pengembangan Rencana Pembelajaran Matematika dengan Model Kooperatif Tipe STAD dan Teori Vygotsky. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(2). 31–41
- Ulfa, S. (2013). Character Development Through Mobile Integration Into Teaching and Learning. *Work-in-Progress Poster Proceedings of the 21st International Conference on Computers in Education ICCE 2013*, 18–20.
- Vicheanpanya, J. (2014). E-Learning Management System Model for Thai Society. *International Journal of Information and Education Technology*, 4(1), 67–70. <https://doi.org/10.7763/IJiet.2014.V4.371>
- Wardani, D. N., Toenlloe, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.
- Wijayanti, D. M., Ahmadi, F., & Sarwi.

- (2019). Keefektifan Mobile Learning Media Bermuatan Ethnoscience terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2), 129–136. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i2.463>
- Wiradharma, G., Arisanty, M., Saputra, A. H., Anam, K., & Robinsyah, A. (2020). Video Panduan Pembelajaran Online untuk Mahasiswa Tingkat Awal. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 391–397.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.
- Zahara, N. (2019). Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X Man Model Banda Aceh. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 37–45.
- Zhang, Y. A. (2015). Characteristics of Mobile Teaching and Learning. In *Handbook of Mobile Teaching and Learning*.
- https://doi.org/10.1007/978-3-642-54146-9_5

