

Penerapan Model Pembelajaran Daring “Jarmima” di Desa Taman

^{1*} Komang Dian Puspita Candra, ² I Gusti Ngurah Ratnadi,

Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar¹, Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar²

*Email: dianpuspitacandra@gmail.com

ABSTRAK

COVID-19 menyebabkan krisis kesehatan global yang berdampak terhadap berbagai lini kehidupan salah satunya adalah lini pendidikan. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional harus menyesuaikan diri dengan citra pendidikan masa depan yaitu dengan utilisasi perangkat digital. Perpindahan ini bukannya tanpa masalah, berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap enam siswa kelas VII di Banjar Tebajero, Desa Taman, permasalahan seperti kendala jaringan internet, masalah materi pembelajaran yang kurang dipahami akibat minimnya tatap muka dengan pendidik, ketidakhadiran orang tua untuk mendampingi siswa selama belajar daring di rumah, hingga kejenuhan yang dirasakan saat belajar daring. Dari beberapa permasalahan tersebut dapat dipetakan menjadi dua permasalahan prioritas yaitu 1) pendampingan orang tua saat pembelajaran daring dan 2) kendala dalam proses pembelajaran daring. Berangkat dari masalah prioritas ini, dua solusi ditawarkan untuk menjawab permasalahan tersebut yaitu 1) asistensi pembelajaran daring dan 2) pemanfaatan hobi mitra (platform audio visual) sebagai media pembelajaran daring yang dinamakan dengan model pembelajaran “JARMIMA” yaitu Belajar Bermain Bersama. Hasil yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran ini yaitu meningkatnya antusiasme mitra dalam proses pembelajaran karena platform audio visual yang digunakan terpersonalisasi dan tidak menjenuhkan. Namun disisi lain dalam beberapa kali pertemuan siswa masih terlihat menggunakan platform audio visual ini untuk mencari jawaban secara instan.

Kata kunci : COVID-19, Pendidikan, Audio visual

ABSTRACT

COVID-19 caused a global health crisis that has affected various lines of life including education. This condition causes the learning process that was previously carried out conventionally to adapt future education which is using digital devices. Based on observations in six students of grade VII in Banjar Tebajero, Taman Village, the problems that occurred in online learning related with internet network, problems with learning materials that are not understood due to the lack of face-to-face meetings with educators, and the absence of parents to accompany students during online learning. Some of these problems can be mapped into two priority problems, namely 1) parental assistance during online learning and 2) obstacles in the online learning process. Departing from this priority problem, two solutions are offered to answer these problems, namely 1) online learning assistance and 2) the use of partner hobbies (audio visual platforms) as online learning media called the "JARMIMA" learning model, which has an acronym Learning and Play Together. The results obtained from the application of this learning model are the increased enthusiasm of partners in the learning process because the audio visual platform used is

personalized and not boring. But on the other hand, in several meetings, students are still seen using this audio visual platform to look for answers instantly.

Key words: covid-19, education, audio visual

PENDAHULUAN

Krisis kesehatan global yang diakibatkan oleh *Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19)* mendorong semua lini kehidupan manusia di seluruh dunia untuk beradaptasi dengan situasi yang baru. Namun, tidak semua golongan masyarakat siap dan tahan banting dengan destruksi kebiasaan yang telah mereka lakukan sebelumnya. Salah satu golongan masyarakat yang merasakan dampak pergeseran kebiasaan tersebut adalah golongan pelajar. Sebelum terjadinya pandemi COVID-19, proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dan terjadi interaksi langsung antara pendidik dan siswa, yang memungkinkan pertukaran informasi secara dua arah berlangsung tanpa hambatan (CNN Indonesia, 2020; KOMPASTV, 2020). Namun, krisis kesehatan ini mendorong semua lini pendidikan untuk berpindah lebih awal dan menyesuaikan diri dengan sistem pendidikan masa depan yaitu dengan utilisasi perangkat digital.

Hal ini tidak terkecuali bagi para pelajar khususnya pelajar kelas VII di Desa Taman, Kecamatan Abiansemai, Kabupaten Badung. Berbeda dengan siswa SD yang masih memiliki kendala fundamental seperti tidak memiliki telepon genggam pribadi (CNN Indonesia, 2020), permasalahan yang dihadapi para siswa SMP ini lebih kepada proses pembelajaran yang mereka terima dari sekolah melalui pembelajaran daring. Namun, permasalahan klasik seperti kendala jaringan internet dan paket internet dari pemerintah yang masih belum cukup menyentuh semua golongan pelajar juga masih di alami.

Untuk mendapatkan gambaran situasi mitra yang lebih mendalam, dilakukan pendekatan dengan metode wawancara

tatap muka kepada enam orang pelajar kelas VII yang memiliki jaringan pertemanan sebaya di lingkungannya dan juga sedang melakukan sekolah daring di wilayah Banjar Dinas Tebajero, Desa Taman. Dari hasil wawancara tersebut, para pelajar kelas VII ini mengutarakan beberapa kendala yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran daring selama pandemi. Kendala-kendala tersebut seperti:

1. Masalah jaringan internet yang kurang stabil di wilayah tersebut.
2. Sudah disediakan jaringan internet nirkabel (Wi-Fi) di Bale Banjar Dinas Tebajero, namun kondisi lingkungan bale banjar kurang mendukung proses pembelajaran seperti suara bising dari kendaraan bermotor serta pemuda dan anak-anak lain yang menggunakan fasilitas internet nirkabel untuk bermain gim daring.
3. Materi yang diajarkan oleh pendidik dari sekolah kurang dapat dipahami karena hanya diberikan materi atau modul dan soal-soal untuk dikerjakan dan kemudian dikumpul melalui *Whatsapp* maupun *Google Classroom*. Selain itu ruang diskusi antara pendidik dan pelajar juga sangat minimum. Pendidik tidak berinovasi menggunakan metode-metode dalam mengajar daring, misalnya menerapkan *drilling* dan *repetition* dalam grup *Whatsapp* yang sangat membantu mengasah bahasa Inggris lisan khususnya dalam meningkatkan kosakata, tatabahasa, pengucapan dan pelafalan (Andi *et al.*, 2018).
4. Mereka mengaku tidak pernah didampingi orang tua saat sedang belajar daring dan hanya mengandalkan mesin pencarian untuk menemukan jawaban tanpa paham proses menjawab maupun hasil jawaban yang didapatkan.

5. Mereka juga sering mengalami kejenuhan belajar daring dikarenakan proses yang monoton dan media belajar yang kurang variatif.

Dari permasalahan-permasalahan yang diuraikan di atas, ditemukan juga bahwa para siswa SMP ini sering melakukan kegiatan untuk memitigasi stress dan kejenuhan mereka dengan melakukan hobi seperti bermain gim daring dan menonton *YouTube* dan *TikTok*. Berdasarkan hasil observasi tersebut, kegiatan pengabdian yang berfokus pada bidang pendidikan untuk membantu calon mitra dalam menghadapi tantangan pembelajaran daring perlu dilakukan. Metode pembelajaran yang bersifat rintisan dan eksperimental dengan mengolaborasi kegemaran mitra yaitu media audio visual dengan poin-poin materi pembelajaran yang belum dimengerti cukup adaptif untuk diterapkan dengan berkaca kepada permasalahan yang dihadapi calon mitra, seperti mengalami kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran, kejenuhan yang dialami selama belajar daring, dan cara calon mitra memitigasi kejenuhan dengan bermain media audio visual seperti *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, dan gim daring. Kegiatan pengolaborasi ini memberikan ruang kepada calon mitra untuk belajar sekaligus bermain dalam wadah kelompok belajar yang sudah ada atau "Belajar, Bermain, Bersama" (JARMIMA). Metode yang menggabungkan media rekreasi calon mitra dengan materi pembelajaran di satu sisi akan meminimalisasi kejenuhan calon mitra dan meningkatkan motivasi belajar. Di sisi lain, media rekreasi calon mitra yang bersifat audio visual dapat meningkatkan daya serap terhadap materi pembelajaran (Lestari Bambang & Rede, 2015; Melawati, 2019).

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari hasil observasi melalui penalaran pribadi yang kemudian dikonfirmasi dan diperdalam dengan observasi langsung melalui metode

wawancara secara tatap muka dengan pelajar kelas VII yang menjadi mitra, ditemukan permasalahan-permasalahan yang secara langsung berkenaan dengan mitra sebagaimana diuraikan dalam poin sebelumnya. Dari lima butir permasalahan yang dialami mitra, terdapat setidaknya tiga permasalahan yang krusial dan secara bersamaan masih berada pada area yang dapat ditangani melalui kegiatan pengabdian masyarakat. Ketiga butir permasalahan tersebut dapat dipetakan menjadi dua permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah model pendampingan yang dapat dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian untuk mengurangi permasalahan dalam proses pembelajaran daring?
2. Bagaimanakah aplikasi dari model pembelajaran rintisan "JARMIMA" bagi siswa kelas VII di Desa Taman?

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahap selama 42 hari dengan dua sampai tiga kali pertemuan dalam seminggu dengan kombinasi satu pertemuan melalui *Whatsapp Group* dan dua kali pertemuan langsung dengan mitra. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut.

a. Persiapan

Tahapan ini diisi dengan persiapan referensi alat dan bahan pembelajaran dengan menyiapkan platform audio visual seperti *Zenius*, *Kahoot*, kanal *YouTube* dan akun *Instagram* yang relevan sebagai media pengayaan materi, dan powerpoint untuk melakukan perkenalan diri dan sosialisasi kegiatan. Kegiatan ini dilakukan di minggu pertama.

b. Pengenalan

Tahap ini diisi dengan pertemuan dan dialog langsung dengan mitra untuk mensosialisasikan kegiatan-kegiatan dan menyamakan persepsi untuk kelancaran kegiatan seperti mengenalkan platform audio visual yang digunakan dan kesepahaman jadwal pertemuan langsung.

Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan resmi pertama secara langsung di minggu kedua.

c. Pelaksanaan

Tahapan ini dilakukan dengan mengeksekusi inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu asistensi pembelajaran daring dan pemanfaatan hobi mitra (audio visual) sebagai media pembelajaran daring. Selain melalui kunjungan langsung, mitra akan dikumpulkan dalam *Whatsapp Group*, sehingga interaksi mendesak dapat dilakukan melalui platform tersebut.



Gambar 1. Menyosialisasikan kegiatan kepada mitra dan mengenalkan *platform* audio visual yang akan digunakan.

Untuk metode pelaksanaan pokok kegiatan seperti asistensi pembelajaran daring dilakukan dengan sistem, di mana kendala yang dialami mitra pada saat pembelajaran dan pemahaman materi dikonsultasikan terlebih dahulu di *Whatsapp Group*, kemudian pada saat kunjungan, asistensi dilakukan secara langsung mengenai kendala yang sudah dikonsultasikan maupun kendala lain pada saat kunjungan. Pelaksanaan asistensi ini dikolaborasikan dengan pemanfaatan hobi mitra sebagai media pembelajaran daring maupun untuk membantu menyelesaikan kendala yang dihadapi mitra. Kegiatan ini dilaksanakan dari minggu kedua hingga minggu keenam.

d. Evaluasi Mingguan

Tahapan ini dilakukan mulai pada minggu ketiga untuk mengetahui dampak dari kegiatan dari minggu sebelumnya. Metode yang awalnya direncanakan melalui wawancara sedikit diubah menjadi dialog ringan untuk memberikan ruang

bagi mitra mengekspresikan pendapatnya dengan santai atau tidak canggung dan bebas.

e. Penyelesaian

Tahap ini merupakan tahapan terakhir yang dilakukan pada minggu ketujuh untuk mengetahui kesan mitra terhadap kegiatan sekaligus dampak yang dirasakan dari kegiatan pada minggu sebelumnya. Metode yang digunakan sama seperti evaluasi mingguan.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran daring JARMIMA merupakan model pembelajaran rintisan dan eksperimental dengan orientasi pembelajaran yang terpersonalisasi yaitu disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing mitra. Oleh karena itu, model pembelajaran ini disusun dari masalah mitra yaitu kesulitan dalam penyerapan materi, kejenuhan saat belajar daring, absennya orang tua dalam mendampingi mitra, dan pola mitigasi mitra saat mengalami kejenuhan. Dari permasalahan tersebut terbentuk dua pokok kegiatan dalam penerapan model pembelajaran ini yaitu pendampingan mitra saat belajar daring atau asistensi pembelajaran daring dan pemanfaatan hobi mitra yaitu platform audio visual sebagai media pembelajaran daring. Kegiatan asistensi dilakukan untuk menjawab ketidakhadiran orang tua dalam mendampingi mitra saat belajar daring. Pendampingan sangat diperlukan saat mitra melakukan pembelajaran daring dikarenakan berpengaruh terhadap stabilitas emosional mitra dan kesiapan mitra dalam menghadapi kendala pembelajaran (Fauzyah *et al.*, 2021; KOMPASTV, 2020). Selain itu pendampingan juga berpengaruh terhadap hasil belajar mitra dikarenakan mendapat arahan baik secara kognitif maupun keterampilan (Larassati *et al.*, 2021). Pendampingan ini dilakukan dengan membantu mitra menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang belum dipahami mitra baik dengan media seperti

powerpoint maupun tanpa media (oral). Kemudian, pada pokok kegiatan pemanfaatan hobi mitra sebagai media pembelajaran daring, platform audio visual seperti *YouTube*, *Instagram*, dan *Zenius* digunakan untuk pengayaan materi sedangkan *Kahoot* dimanfaatkan untuk media evaluasi melalui gim. Pada proses ini mitra diarahkan ke kanal, akun, maupun situs pada platform tersebut untuk berlangganan, mengikuti, dan meninjau konten gratis yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengubah perspektif dan kebiasaan mitra dalam menggunakan platform tersebut dari hanya sebagai media rekreasi menjadi media pengayaan materi. Ketika mitra membuka platform tersebut maka konten-konten pembelajaran yang menarik akan muncul dan dipelajari secara tidak langsung.

Selama 5 minggu pengaplikasian model pembelajaran ini, secara umum dapat dikatakan sudah berjalan cukup baik. Hal ini dikarenakan dukungan para orang tua mitra yang memang memerlukan program semacam ini, para mitra yang adaptif terhadap kegiatan, serta narasumber (pendidik) yang senantiasa memberikan masukan. Walaupun demikian, dikarenakan program ini cukup bergantung dengan jaringan internet, beberapa kali pelaksana mengalami kesulitan saat melakukan evaluasi materi dengan gim *Kahoot* dan saat mengarahkan mitra ke akun dan kanal di platform audio visual. Namun, hambatan ini sudah cukup bisa diatasi dengan *Wi-Fi portable* yang dimiliki mitra walaupun *bandwidth*-nya terbatas.

Untuk hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari indikator pencapaian masing-masing pokok kegiatan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Asistensi Pembelajaran Daring

a. Keaktifan mitra dalam bertanya mengenai kendala materi pembelajaran daring (terutama Bahasa Inggris) dan tercipta ruang diskusi.

Frekuensi pertanyaan yang diajukan mitra sangat fluktuatif meskipun memiliki kecenderungan meningkat di tiga minggu terakhir. Pada minggu pertama pelaksanaan pokok kegiatan yaitu pada minggu ke-2, mitra masih sangat canggung terhadap program yang diberikan meskipun sudah dilakukan pendekatan yang intensif pada seminggu sebelumnya. Namun, pada minggu ke-3, jumlah pertanyaan meningkat tajam dari nol ke 17 pertanyaan. Hal ini dikarenakan pada minggu ke-3 ini mitra sedang melakukan ujian tengah semester, sehingga keberadaan mahasiswa pelaksana sangat dimanfaatkan untuk mendampingi mitra dalam mengerjakan ujian.



Gambar 2. Pendampingan pembelajaran daring kepada mitra oleh mahasiswa pelaksana.

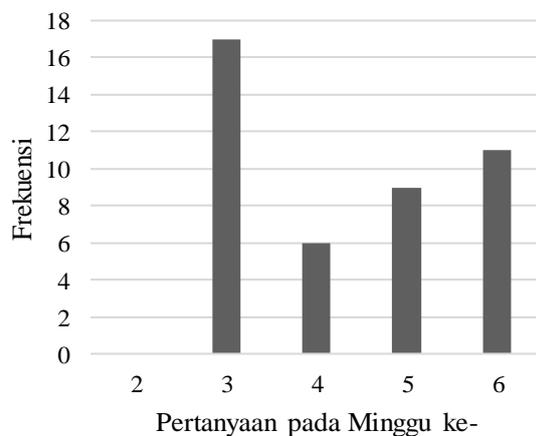


Gambar 3. Penjelasan materi Bahasa Inggris yang ditanyakan oleh mitra.

Pada minggu ke-4, pertanyaan menurun dan berkisar pada *simple present tense* yang mana merupakan bentuk soal pada ujian tengah semester yang sukar dipahami mitra. Pada minggu ke-5, mitra diberikan tugas mengenai *descriptive text* yang juga menjadi bahan pertanyaan siswa di minggu ini. Pada minggu ke-6, siswa mendapat tugas menghafalkan lagu *Count*

on Me dari Bruno Mars, pertanyaan mitra seputar makna lagu, kosa kata, dan pelafalan kata dalam lirik lagu tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mitra menyadari keberadaan program pengabdian masyarakat yang sedang dilaksanakan dan berperan aktif dalam kegiatan.

Grafik 1 Frekuensi Pertanyaan Mitra pada Saat Penerapan Program Kegiatan di Desa Taman



b. Mitra lebih jarang menggunakan mesin pencarian untuk mencari jawaban langsung dilihat dari riwayat pencarian.

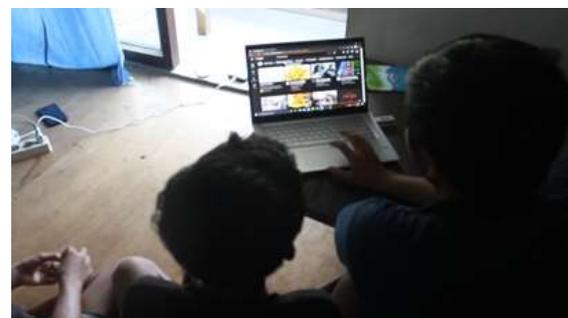
Pada indikator pencapaian ini, dapat dikatakan belum mampu mencapai hasil yang optimal, di mana masih terpantau mitra yang cenderung menggunakan kata kunci merujuk pada jawaban instan di mesin pencari seperti mengetik soal pada balok pencarian. Berdasarkan hasil dialog dengan mitra, kebiasaan ini dilakukan di luar program kegiatan atau di saat mitra dan mahasiswa pelaksana tidak melakukan kontak atau pertemuan. Namun, pada program berlangsung atau mitra dan mahasiswa pelaksana bertemu, mitra cenderung menggunakan metode yang dianjurkan yaitu mencari materi untuk mendasari pemahaman. Hal ini terbilang wajar dikarenakan intensitas pertemuan dan masa pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang terbilang singkat untuk mampu secara signifikan mengubah kebiasaan mitra yang dilakukan

selama berbulan-bulan selama pandemi dan bahkan sebelum pandemi terjadi.

Pemanfaatan Hobi Mitra sebagai Media Pembelajaran Daring

a. Riwayat pencarian mitra pada platform audio visual didominasi oleh kata kunci yang merujuk pada materi pembelajaran daring.

Berbeda dengan pencapaian pada indikator frekuensi penggunaan mesin pencarian untuk mencari jawaban instan di poin Asistensi Pembelajaran Daring yang belum optimal. Pada indikator ini, mitra sudah dapat memahami dan menyadari bahwa platform audio visual seperti *YouTube* dan *Instagram* yang mereka gunakan selama ini hanya sebagai media rekreasi juga dapat menjadi platform produktivitas dengan tersedianya beragam konten belajar dan pengayaan materi yang terpersonalisasi sesuai kebutuhan mitra. Hal ini terbukti dengan riwayat pencarian mitra yang merujuk pada kata kunci materi pembelajaran seperti penggunaan *to be*, *subject-verb agreement*, dan lain-lain pada balok pencarian *YouTube* dan akun-akun belajar di *Instagram* seperti *kampunginggrislc*, *jagobahasacom*, *inggrismcom*, *englishnesia.id*, dan lainnya. Selain itu pada saluran home di *YouTube* mitra dipenuhi video rekomendasi tentang pembelajaran yang menandakan modus pencarian dan tontonan mitra berkaitan dengan video rekomendasi tersebut.



Gambar 4. Mengarahkan mitra ke kanal *YouTube* yang menyediakan bahan pembelajaran Bahasa Inggris sehingga media rekreasi dapat sekaligus menjadi media pembelajaran.



Gambar 5. Mengarahkan mitra ke *platform* audio visual untuk penguasaan materi.

- b. Mitra terbiasa menggunakan metode pemanfaatan *platform* audio visual sebagai sumber pemahaman materi pembelajaran daring dengan inisiatif pribadi.

Ketercapaian indikator ini sangat berkaitan dengan indikator riwayat pencarian mitra pada platform audio visual didominasi oleh kata kunci yang merujuk pada materi pembelajaran daring. Dilihat dari antusiasme mitra dalam memanfaatkan platform tersebut sebagai media belajar yang terpersonalisasi, maka indikator ini sudah tercapai secara optimal. Terlebih lagi, menurut pengakuan mitra, metode ini tidak hanya efektif untuk belajar Bahasa Inggris tetapi juga mata pelajaran lainnya sehingga sangat adaptif dan dapat dilakukan secara berkesinambungan. Dengan ini perspektif mitra terhadap media yang selama ini hanya dianggap sebagai sekadar media rekreasi sudah berubah menjadi media yang mampu menunjang proses pembelajaran terutama Bahasa Inggris seperti *YouTube* dan *Instagram* yang menyediakan fitur audio visual. Fitur ini bisa dimanfaatkan sebagai latihan seperti *listening* dan *reading* yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik sehingga mitra tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar ketika membuka aplikasi yang selama ini digunakan sebagai pelarian pada saat mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran daring.



Gambar 6. Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi materi yang ditanyakan mitra.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan model pembelajaran daring “Belajar, Bermain, Bersama” (JARMIMA) ini bertujuan untuk menjawab permasalahan pendidikan yang dialami mitra di Banjar Dinas Tebajero, Desa Taman, Kecamatan Abiansema. Berdasarkan indikator pencapaian hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam penerapan model pembelajaran rintisan JARMIMA berupa asistensi pembelajaran daring (terutama Bahasa Inggris) dan pemanfaatan platform audio visual yang juga merupakan kegemaran mitra, diperoleh kesimpulan yaitu antusiasme mitra dalam proses pembelajaran mengalami tren peningkatan dilihat dari jumlah pertanyaan yang muncul saat pendampingan yang meningkat secara berkala dari minggu ke-3 pelaksanaan. Di sisi lain, model pembelajaran ini belum cukup optimal dalam menurunkan tren pencarian jawaban secara instan di mesin pencarian, namun berhasil dalam mengubah perspektif mitra dalam menggunakan platform audio visual yang selama ini hanya dianggap media rekreasi menjadi media pembelajaran yang terpersonalisasi dan tidak menjenuhkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu

pelaksanaan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini di antaranya:

1. Rektor Universitas Mahasaraswati Denpasar, yang telah memberikan ijin untuk pelaksanaan kegiatan.
2. Ketua LPPM Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah memberikan pengarahan dan motivasi.
3. Masyarakat dan aparatur Desa di Banjar Dinas Tebajero, Desa Taman, Kecamatan Abiansamal, Kabupaten Badung, yang telah memberikan kesediaannya untuk menjadi mitra dalam pengabdian ini.
4. Redaksi jurnal Widyabhakti yang telah memberikan saran dan masukan demi penyempurnaan artikel ini

<https://www.youtube.com/watch?v=W1Ntbv3iDTs&list=WL&index=21&t=93s>

- Larassati, A. D., Rahmawati, I. F., Argaha, A., Ratmanenda, E. K., & Satriana, N. Q. (2020). *Pengaruh bimbingan belajar secara luring dan daring di masa pandemi covid-19 terhadap hasil belajar siswa di Kecamatan Banjarnegara*. Semarang: UNNES.
- Melawati, M. (2019). Implementasi media pembelajaran audio visual pada sekolah SMP Al-Munib. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 153-160.

DAFTAR PUSTAKA

- Andy, dkk. (2018). *Pelatihan Berbahasa Inggris Dengan Drilling dan Repetition Bagi Karang Taruna Desa Jedong*. Jurnal Martabe: Malang
- Lestari Bambang, S. N. H., & Rede, A. (2015). Penerapan pembelajaran media audio visual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran biologi di kelas VIII A SMP GKST Imanuel Palu. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 4(1), 23-28.
- CNN Indonesia. (2020). *Problematika anak saat sekolah daring* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5iEtW1qr2Ek&list=WL&index=22>
- Fauzyah, G. H., Maula, L. H., & Nurasiah, I. (2021). Pengaruh pendampingan orang tua pada pembelajaran daring terhadap kecerdasan emosional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 197-205.
- KOMPASTV. (2020). *Anak sulit belajar di rumah saat pendemi, orangtua harus lebih sabar* [video]. YouTube.