

## MEDIA DAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Hani Ledina<sup>1</sup>, Nuny Sulisyany Idris<sup>2</sup>, Sumiyadi<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
[haniledina@gmail.com](mailto:haniledina@gmail.com)

### ABSTRAK

Penulisan artikel ini bertujuan memaparkan media dan aplikasi pembelajaran membaca cerita pendek pada masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data penelitian diperoleh dari angket terkait judul artikel yang disebar secara *online* kepada 50 pendidik. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu dengan mengumpulkan data, menghitung rata-rata penggunaan media dan aplikasi pendidikan dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19, mendeskripsikan data yang ditemukan, dan menyimpulkan data berdasarkan analisis data yang telah diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat 44% pendidik menggunakan media visual dan audio visual dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19. Sebesar 92% pendidik menyatakan pelaksanaan penggunaan media yang dipilih berjalan cukup baik. Media yang dipilih tidak hanya digunakan dalam pembelajaran membaca cerpen saja, tetapi bisa juga digunakan untuk pembelajaran lain. (2) Beberapa pilihan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19 yaitu RuangGuru, Microsoft Office 365, WhatsApp, Google Classroom, google meet, google formulir, youtube, dan zoom. Aplikasi yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19 adalah WhatsApp dengan memperoleh jumlah persentase sebesar 41% pendidik. Sebesar 88% pendidik menyatakan bahwa pelaksanaan penggunaan aplikasi yang dipilih berjalan cukup baik.

**Kata kunci:** Aplikasi Pendidikan; media; Pembelajaran Membaca Cerpen.

### PENDAHULUAN

Akhir tahun 2019, dunia digemparkan dengan kabar virus yang menyebar secara masif. Virus tersebut dinamakan *Corona Virus Diales 2019* (Covid-19) atau masyarakat sering menyebutnya dengan corona. Virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan, China dan menyebar secara masif di negara-negara lainnya, termasuk Indonesia. Kasus pertama yang ditemukan di Indonesia disampaikan langsung oleh Presiden Joko Widodo pada Maret 2020. Bermula dari adanya dua Warga Negara Indonesia (WNI) terjangkit *Corona Virus Diales 2019* (Covid-19) kemudian mewabah secara masif ke seluruh wilayah Indonesia (kompas.com, 2020).

Akibat pandemi Covid-19 ini seluruh aktivitas manusia dibatasi, termasuk kegiatan pembelajaran. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran pandemi Covid-19 ini. Salah satunya dilakukan dengan membuat kebijakan belajar dari rumah yang mulai diterapkan setelah mendikbud mengeluarkan surat edaran nomor 2 tahun 2020 dan nomor 3 tahun 2020 tentang pembelajaran yang dilakukan secara daring dan bekerja dari rumah, pada 9 Maret 2020 (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 memunculkan problematik di masyarakat, khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan hal terpenting dalam membangun sebuah bangsa. Jika diibaratkan pendidikan adalah sebuah pohon, maka akar dari pendidikan untuk membangun sebuah bangsa adalah pendidik. Pendidik berada di garis terdepan dalam penyelenggaraan pendidikan. Meskipun keberhasilan dalam dunia pendidikan tidak hanya ditentukan oleh pendidik tetapi peran pendidik tetap dominan. Oleh

karena itu, kompetensi pendidik harus terus ditingkatkan. Kompetensi pendidik tidak hanya berlaku pada masa pandemi covid-19 saja tetapi berlaku sepanjang masa. Pada masa pandemi Covid-19 ini, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran yang dipilih. Dengan begitu, peserta didik tidak merasa jenuh saat mengikuti kegiatan belajar mengajar (Dwinanda, 2020).

Media memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada masa pandemi Covid-19. Hal ini terjadi karena media merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang dipilih. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi, merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga hal tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (Atsani, 2020). Anderson (dalam AsikBelajar.com) menyebutkan terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik selama proses pembelajaran yaitu media visual, audio, audio visual, multimedia dan media realita.

Sebelum menggunakan media, hendaknya pendidik mengetahui beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pramesti (2020) menyebutkan dalam memilih media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan terdapat kriteria yang dipakai dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria tersebut harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat mulai dari tujuan yang hendak dicapai, fasilitas yang tersedia, mudah digunakan, efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat tersebut, Setyosari (2009) juga memaparkan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan isi materi, mudah digunakan, mudah didapat, ketersediaan fasilitas sekolah, dan berkualitas.

Ada beberapa penelitian mengenai media pembelajaran yang pernah dilakukan. Prastya (2016) menyebutkan, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Lebih lanjut, ia menyebutkan, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada seluruh peserta didik. Selain itu, Sapto Haryoko (2020). Dalam penelitiannya, menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan gairah belajar mahasiswa. Dengan begitu, hasil belajar mahasiswa pun menjadi lebih meningkat. Menurut Atsani (2020), pandemi Covid-19 ini menuntut pendidik untuk dapat mendesain media pembelajaran yang inovasi dengan memanfaatkan media daring.

Selain media, dalam proses pembelajaran secara daring seorang pendidik juga memerlukan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) RI bekerjasama dengan berbagai perusahaan di bidang teknologi pendidikan untuk menyiapkan berbagai aplikasi pendidikan gratis yang dapat digunakan oleh seorang pendidik. Aplikasi tersebut seperti google, kelas pintar, ruang guru, microsoft office 365, quipper school, zenius (kemendikbud, 2020). Selain itu, aplikasi seperti *whatsapp*, *google meet*, *google classroom*, dan aplikasi zoom dapat digunakan (kemenag.go.id, 2020). Berbagai aplikasi tersebut dapat dipilih oleh pendidik dengan menyesuaikan kebutuhan penggunaannya.

Penelitian berkaitan media pembelajaran telah banyak dilakukan peneliti lain. Haqien, D dan Aqillah (2020). Penelitian tersebut berupa pemanfaatan *zoom meeting* untuk proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Hasilnya menunjukkan, penggunaan aplikasi *zoom meeting* tidak begitu efektif bagi mahasiswa Universitas di Jakarta dan Depok. Sementara itu, dalam penelitian Nurhayati (2020) penggunaan aplikasi quiziz efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS pada masa Covid-19. Dewi (2020) dalam artikelnya ia menyebutkan, peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik melalui aplikasi seperti *google classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, perkembangan era Industri 4.0 ditandai dengan adanya perubahan orientasi pembelajaran. Kurikulum 2013 berorientasi pada teks di mana peserta didik diharapkan mampu memahami dan memproduksi teks, sehingga teks menjadi materi utama. Teks yang dipelajari diharapkan mampu menyiapkan peserta didik agar siap menghadapi perkembangan kehidupan dalam era industri 4.0 sekaligus mampu berkontribusi dalam era ini dengan memahami teks. Pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam membaca.

Salah satu teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah cerita pendek (cerpen). Cerita pendek merupakan karya fiksi yang dibuat berdasarkan pada imajinasi dan kreativitas penulis, dan berfungsi untuk menghibur. Dengan adanya cerpen bisa menjadi bahan bacaan yang berbeda dengan materi lainnya juga dapat menarik minat baca peserta didik namun pada kenyataannya peserta didik tidak merasa tertarik. Oleh karena itu, pendidik harus dapat memilih media dan aplikasi pendidikan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran membaca cerpen, khususnya pada masa pandemi Covid-19 ini.

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini akan memaparkan media dan aplikasi apa saja yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19. Hal ini berguna sebagai data spesifik yang dapat memberikan gambaran mengenai media dan aplikasi yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran membaca cerpen, khususnya pada masa pandemi Covid-19.

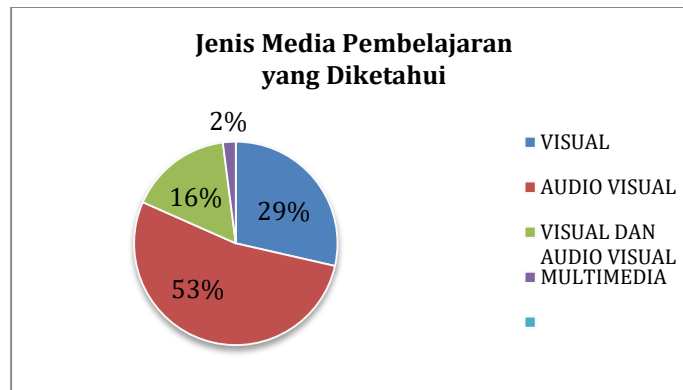
## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penulisan artikel ini bertujuan memaparkan media dan aplikasi pembelajaran membaca cerita pendek pada masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertempat di beberapa provinsi di Indonesia, yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Sumatera Barat, Sumatera Utara, dan Bali. Data penelitian diperoleh dari angket terkait judul artikel yang disebar secara *online* kepada 50 pendidik. Setelah data terkumpul maka selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data yang dianalisis adalah data yang berkenaan dengan penggunaan media dan aplikasi pendidikan dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19.

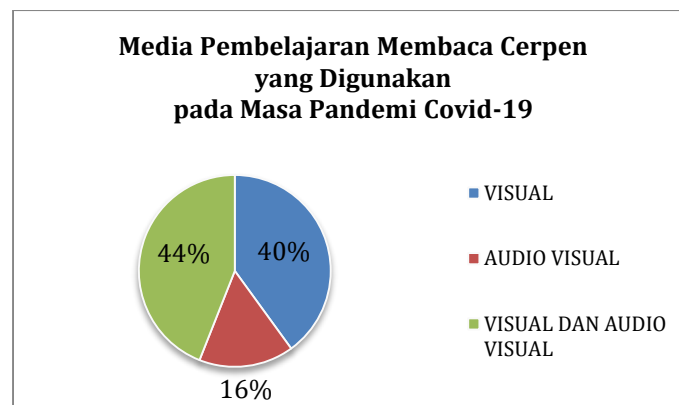
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Pembelajaran Membaca Cerita Pendek pada Masa Pandemi Covid-19**

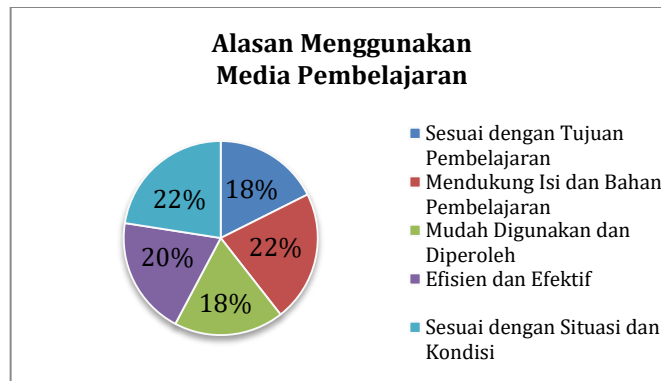
Akibat pandemi Covid-19 seluruh aktivitas manusia dibatasi, termasuk kegiatan pembelajaran (Atsani, 2020). Seluruh proses pembelajaran dipaksa untuk bertransformasi secara drastis dan tiba-tiba untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari konvensional menjadi pembelajaran secara media daring (*online*). Media memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19. Hal ini terjadi karena media merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang dipilih. Dalam hal ini, pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran membaca cerpen yang bersifat fiksi yang dibuat berdasarkan pada imajinasi dan kreativitas si penulis.



Berdasarkan grafik tersebut, pendidik yang mengetahui media pembelajaran audio visual sebesar 53%, pendidik yang mengetahui media pembelajaran visual 29%, pendidik yang mengetahui media pembelajaran visual dan audio visual 16%. Sementara, pendidik yang mengetahui jenis media pembelajaran multimedia memperoleh persentase sebanyak 2%. Anderson (dalam AsikBelajar.com, 2012) mengelompokkan media ke dalam lima jenis, yaitu media visual, audio, audio visual, multimedia dan media realita. Semakin banyak jenis media yang pendidik ketahui maka pendidik diharapkan mampu memilih jenis media dengan tepat. Tujuannya agar proses pembelajaran dapat bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik meskipun dilakukan secara daring. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, dalam hal ini seperti teks cerpen. Media audio visual adalah media yang dapat didengar sekaligus dilihat seperti video pembelajaran membaca cerpen. Multimedia adalah media yang dapat menampilkan unsur media secara lengkap, seperti animasi.

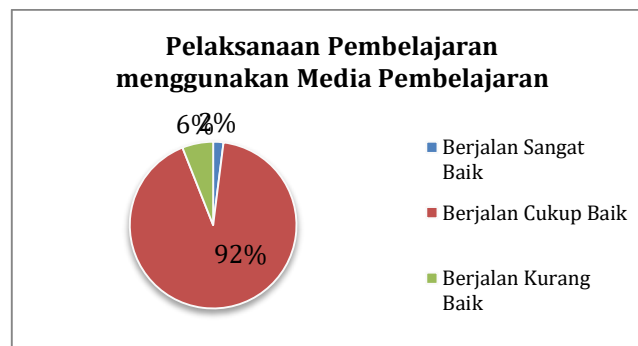


Berdasarkan grafik tersebut, pada masa pandemi Covid-19 pendidik yang menggunakan jenis media pembelajaran visual dan audio visual dalam pembelajaran membaca cerpen memperoleh jumlah persentase 44%, pendidik yang menggunakan media visual sebanyak 40%, dan pendidik yang menggunakan jenis media pembelajaran audio visual sebesar 16%. Pendidik menjelaskan, media visual dan audiovisual adalah alat bantu pendidik yang dapat menstimulus peserta didik untuk mampu mengungkapkan dan mengembangkan imajinasi yang mereka punya.



Berdasarkan grafik tersebut, sebesar 22% pendidik memilih menggunakan media pembelajaran dengan alasan sesuai dengan situasi dan kondisi. Hal ini sesuai dengan penjelasan Prastya (2016), seorang pendidik harus menentukan pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan situasi dan kondisi. Dalam hal ini pendidik harus menyesuaikan media pembelajaran yang dipilih dengan situasi pandemi Covid-19 seperti saat ini.

Alasan pendidik memilih media karena efisien dan efektif diperoleh jumlah persentase sebesar 20%, 18% untuk alasan media pembelajaran mudah digunakan dan diperoleh. Selanjutnya, 18% untuk pendidik yang memilih alasan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dan sebesar 22% pendidik memilih alasan mendukung isi dan bahan pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Nurita (2018) menjelaskan, hendaknya media dipilih sesuai dengan dukungan terhadap isi dan bahan pembelajaran. Di mana bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi memerlukan media agar materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.



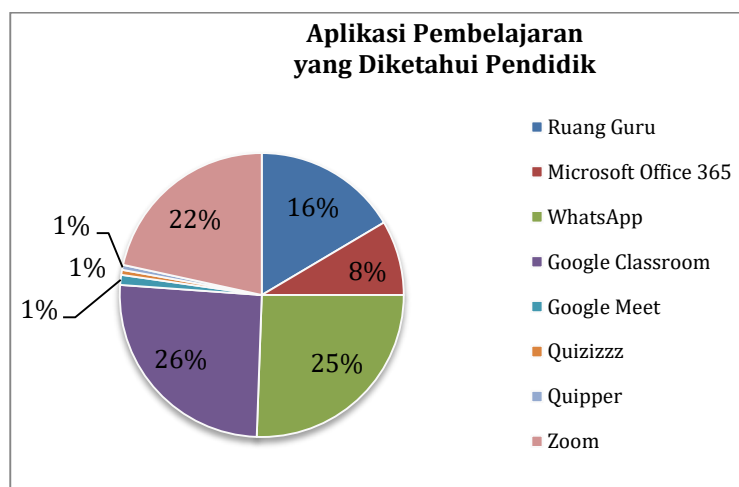
Berdasarkan grafik tersebut, hasil dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang dipilih pendidik memperoleh jumlah persentase sebesar 92% berjalan cukup baik, 6% berjalan kurang baik, dan 2% pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Sesuai dengan hasil tersebut, Fitriah (2020) menyebutkan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas.



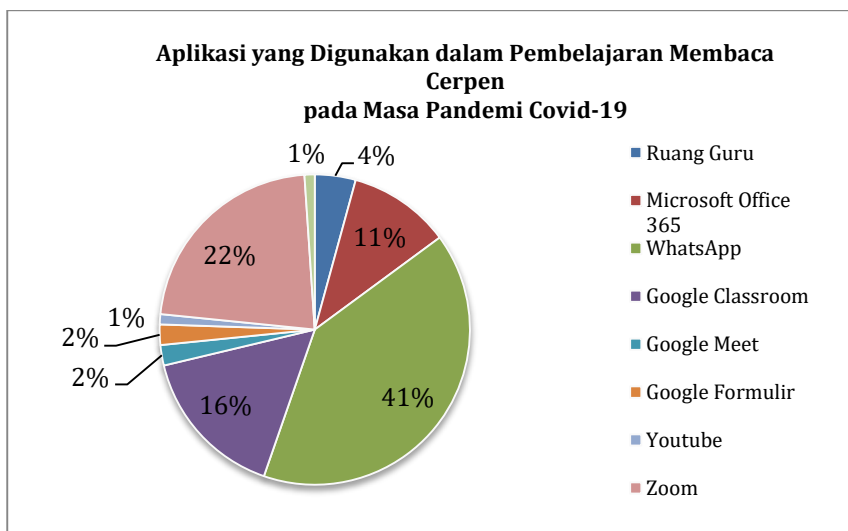
Secara umum, media yang dipilih tidak hanya digunakan dalam pembelajaran membaca cerpen saja. Pendidik menyebutkan media yang dipilih dalam pembelajaran membaca cerpen juga bisa digunakan untuk pembelajaran lain seperti teks anekdot, hikayat, debat, puisi, ceramah, drama, teks cerita sejarah, dan lain sebagainya. Pendidik juga menjelaskan bahwa pada pembelajaran bab tertentu tetap ada kombinasi media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dirasa tidak monoton atau membosankan.

### Aplikasi Pembelajaran Membaca Cerita Pendek pada Masa Pandemi Covid-19

Aplikasi adalah *software* yang dibuat sebuah perusahaan teknologi untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu (Dhanta dikutip dari Sanjaya 2015). Presiden Jokowi mengungkapkan, Mendikbud telah berkoordinasi dengan perusahaan teknologi untuk mendukung aktivitas belajar dari rumah dengan memberikan bantuan gratis belajar online seperti Ruangguru, Microsoft, Quizizz, Quipper (katadata.co.id, 2020). Berbagai jenis aplikasi pendidikan yang dipilih juga hedaknya digunakan sesuai dengan kebutuhan.



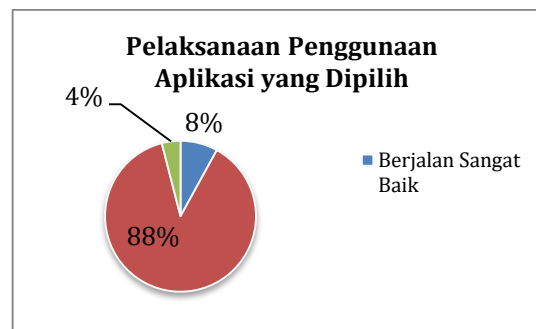
Berdasarkan grafik tersebut, pendidik yang mengetahui aplikasi *google classroom* memperoleh persentase sebesar 26%, *whatsapp* sebesar 25%, *microsoft office* sebesar 8%, *RuangGuru* 16%, aplikasi *zoom* sebesar 22%, dan hanya 1% pendidik yang mengetahui aplikasi pendidikan *quiziz*, *quipper*, *google meet* memperoleh persentase sebesar 1%.



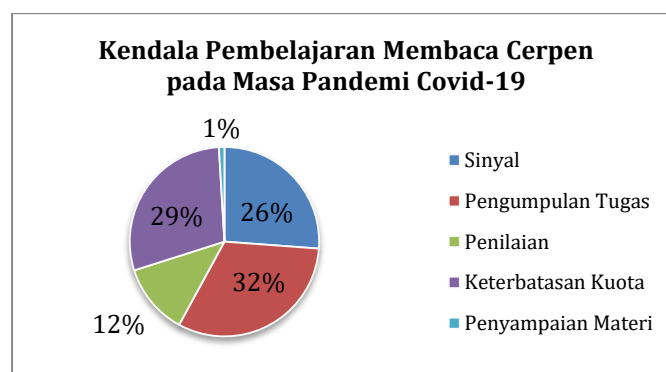
Berdasarkan grafik tersebut, secara umum, sebesar 41% pendidik menggunakan aplikasi *WhatsApp* dalam kegiatan pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan pendapat Hutami, Meyda, dan Aninditiya Sri Nugraheni (dalam artikelnya, 2020) yang menyebutkan dalam penggunaannya, aplikasi *WhatsApp* merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang mudah dan fleksibel untuk digunakan. Fitur aplikasi *WhatsApp* yang bisa digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 seperti fitur pesan teks, pesan suara, panggilan video, menerima dan mengirim gambar, video dan dokumen file.

Aplikasi lainnya yang banyak digunakan pendidik dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19 adalah aplikasi *zoom* yang memperoleh jumlah persentase sebesar 22%. Monica, dan Dini Fitriawati (2020) menjelaskan, pembelajaran secara daring melalui aplikasi *zoom* menjadikan pembelajaran lebih efektif karena fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *zoom* mendukung saat berlangsungnya pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 ini.

Aplikasi *google classroom* memperoleh jumlah persentase sebesar 16%, *microsoft office* sebesar 11%, 4% untuk penggunaan aplikasi ruang guru. Selain itu, aplikasi *google formulir* dan aplikasi *google meet* masing-masing mendapat jumlah presentase sebesar 2%, dan aplikasi *youtube* memperoleh jumlah persentase sebesar 1%.



Berdasarkan grafik tersebut, pelaksanaan penggunaan aplikasi yang dipilih untuk pembelajaran membaca cerpen dalam masa pandemi Covid-19 secara umum berjalan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah persentase yang didapat sebesar 88%. Sementara, untuk pelaksanaan penggunaan aplikasi pendidikan yang dipilih berjalan dengan sangat baik hanya mendapat persentase 8% dan 4% untuk pelaksanaan pembelajaran yang kurang baik.



Berdasarkan grafik tersebut, pendidik mengalami beberapa kendala yang dialami dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19. Pengumpulan tugas yang memperoleh jumlah presentase tertinggi sebesar 32% merupakan salah satu kendala yang dialami pendidik saat proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang tidak tepat

waktu dalam mengumpulkan tugasnya. Selain itu, keterbatasan kuota yang menjadi kendala lainnya yaitu memperoleh jumlah persentase sebesar 29%. Bantuan dana kuota hanya diberikan untuk pendidik dan peserta didik yang memiliki gawai dan akses sinyal yang stabil.

Sementara kendala sinyal yang dialami pendidik mendapat jumlah persentase sebesar 26%. Hal ini sejalan dengan Ramayana (dikutip dari tirta.id, 2020) yang menyebutkan pendidik di SMP Negeri 4 Satap Pulau Komodo merasa kesulitan menerapkan pembelajaran secara daring. Sinyal internet amburadul dan banyak peserta didiknya yang tidak memiliki gawai. Kendala lain yang dialami pendidik pada masa pandemi Covid-19 adalah penilaian yang memperoleh jumlah persentase sebesar 12%, sedangkan kendala dalam menyampaikan materi hanya mendapat 1% saja.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Secara umum, jenis media yang digunakan dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19 adalah media pembelajaran visual dan audio visual yang memperoleh jumlah persentase sebesar 44%. Pendidik menjelaskan, media visual dan audiovisual adalah alat bantu pendidik yang dapat menstimulus peserta didik untuk mampu mengungkapkan dan mengembangkan imajinasi yang mereka punya. Hasil dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang dipilih pendidik memperoleh jumlah persentase sebesar 92% berjalan cukup baik. Media yang dipilih pun tidak hanya digunakan dalam pembelajaran membaca cerpen saja, tetapi bisa juga digunakan untuk pembelajaran lain seperti teks anekdot, hikayat, debat, puisi, ceramah, drama, teks cerita sejarah, dan lain sebagainya. Pendidik juga menjelaskan bahwa pada pembelajaran bab tertentu tetap ada kombinasi media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dirasa tidak monoton atau membosankan.
2. Terdapat beberapa pilihan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19 di antaranya ruangguru, *Microsoft Office 365*, *WhatsApp*, *google classroom*, *google meet*, *google formulir*, *youtube*, dan *aplikasi zoom*. Aplikasi yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran membaca cerpen pada masa pandemi Covid-19 adalah aplikasi *WhatsApp* dengan memperoleh jumlah presentasi sebesar 41%. Pelaksanaan penggunaan aplikasi yang dipilih untuk pembelajaran membaca cerpen dalam masa pandemi Covid-19 secara umum berjalan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah persentase yang didapat sebesar 88%.

## DAFTAR PUSTAKA

- AsikBelajar. (2012). Jenis-Jenis Media Pembelajaran. Diakses dari <https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1, April 2020.
- Dwinanda, Reiny. (2020). Guru Dituntut Lebih Kreatif dalam Pembelajaran Daring. Diakses dari <https://republika.co.id/berita/qdvhww414/guru-dituntut-lebih-kreatif-dalam-pembelajaran-daring>.
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 7, No. 3, Juli 2020.
- Haryoko, Spto. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@elektri*, Volume 5, Nomor 1, Maret 2009.



- Haqien, D, Aqillah Afiifadiyah Rahman. (2020). Pemanfaatan *Zoom Meeting* untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol. 5, No. 1, Agustus 2020.
- Hutami, Meyda Setyana dan Aninditya Sri Nugraheni. (2020). Metode Pembelajaran melalui WhatsApp Group sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9, Nomor 1, Januari 2020.
- Kemenag Kabupaten Pematang Jaya. (2020). WhatsApp menjadi Tren Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi. Diakses dari <https://jateng.kemenag.go.id/warta/artikel/detail/whatsapp-menjadi-tren-alternatif-media-pembelajaran-jarak-jauh-di-masa-pandemi>.
- Kemendikbud. (2020). Kemendikbud Gandeng Swasta Siapkan Sistem Belajar Daring. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-gandeng-swasta-siapkan-sistem-belajar-daring>.
- Monica, Junita dan Dini Fitriawati. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom sebagai Media Pembelajaran *Online* pada Mahasiswa saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communitas: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume IX, Nomor 2, Juli-Desember 2020.
- Nurita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018.
- Pramesti, Utami Dewi, Dadang Sunendar, dan Vismaia S. Damayanti. (2020). Komik Strip sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi Covid-19. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1, No. 2, 2020.
- Prastya, Agus. (2016). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran bagi Seorang Guru. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting VIII)*. Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Thertina, Martha Ruth. (2020). *Aplikasi Belajar Online Gratis untuk Siswa dan Guru*. Diakses dari <https://katadata.co.id/marthathertina/berita/5e9a4214242f1/7-aplikasi-belajar-online-gratis-untuk-siswa-dan-guru>.
- Prabowo, Haris. (2020). Pandemi Covid-19 Menunjukkan Ketimpangan Pendidikan di Indonesia. Diakses dari <https://tirto.id/pandemi-covid-19-menunjukkan-ketimpangan-pendidikan-di-indonesia-f34d>.