

## MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGAJAR PADA SAAT COVID-19 DI SMA NEGERI 2 SUNGAI RAYA

**Wira Miharja, Indra Nirwan Utama, Hendra Wahyudin**

SMA Negeri 2 Sungai Raya

Alamat : Jl. Raya Desa kapur Kec. Sungai Raya Kubu Raya

Alamat e-mail: [wiramiharja76@gmail.com](mailto:wiramiharja76@gmail.com) [indranirwanutama75@gmail.com](mailto:indranirwanutama75@gmail.com)

[hendrawahyudin79@gmail.com](mailto:hendrawahyudin79@gmail.com)

### **Abstrak**

Selama Pandemi dari awal Maret 2020 sampai saat ini dunia pendidikan kita mengikuti sebuah penyesuaian dalam pelaksanaan pendidikan. Satu tahun kita mengalami pendidikan yang begitu full, dimana pembelajaran terkoneksi dengan jaringan atau sering disebut pembelajaran daring (dalam jaringan). Pelaksanaan pendidikan pada masa dalam jaringan ini membutuhkan bukan hanya sebuah kreativitas tetapi juga diikuti dengan sebuah peralatan penunjang yang memadai demi terlaksananya pendidikan yang baik sehingga mencapai pada sebuah tujuan pendidikan. Peralatan dan kreativitas itu merupakan sebuah alat utama dalam proses pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan ini, supaya pembelajaran dalam jaringan ini mampu membentuk sebuah pembelajaran yang menyenangkan, tetapi hal itu tak mudah. Seorang guru dengan motivasi yang tinggi untuk ikut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa mencoba sekuat tenaga dengan segala daya pikirnya ikut mencoba mengembangkan kreativitas, menggunakan segala daya imajinasi dan intuisi yang selalu memberikan jalan bagaimana pelaksanaan sebuah pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Dengan memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya, pendidik menjadikan seorang peserta didik mampu menumbuhkan daya intuisi atau imajinasi sehingga mampu melahirkan kreativitas dengan pemanfaatan teknologi sebaik mungkin.

Kata Kunci : Pandemi, kreativitas belajar tinggi

### **Abstract**

*During the Pandemic from early March 2020 to the present, our world of education has followed an adjustment in the implementation of education. One year we experience a very full education, where learning is connected to the network or often called online learning (in the network). The implementation of education at this time in the network requires not only creativity but also followed by an adequate supporting equipment for the implementation of good education so as to achieve an educational goal. Equipment and creativity are the main tools in the process of implementing learning in this network, so that learning in this network is able to form a fun learning, but it is not easy. A teacher with high motivation to participate in the intellectual life of the nation tries his best with all the power of thought to try to develop creativity, using all the power of imagination and intuition that always provides a way how the implementation of a learning can run well. By making the best use of technology, educators make a student able to cultivate intuition or imagination so that they are able to give birth to creativity by using technology as well as possible.*

*Keywords: Pandemic, high learning creativity*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi tantangan nyata di tengah terus berlangsungnya pandemi korona atau covid-19. Proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik yang semula dilakukan melalui interaksi langsung kini tidak lagi dapat dilakukan. Interaksi langsung di ruang kelas antara guru dan murid harus dibatasi bahkan ditiadakan sama sekali demi mencegah penyebaran virus. Hal ini dilakukan karena protokol kesehatan yang mengharuskan setiap individu melakukan social dan physical distancing bukan pengecualian dalam interaksi belajar-mengajar antara guru dan murid. Akibat pandemi, kegiatan belajar mengajar (KBM) pun secara mendadak harus dijalankan dengan menggunakan sistem belajar jarak jauh melalui jaringan internet atau daring. Pendidik dan peserta didik yang terbiasa melakukan KBM dengan interaksi langsung di ruang kelas, suka tidak suka, harus menyesuaikan diri dan menerima metode belajar jarak jauh itu sebagai satu-satunya jalan dalam melaksanakan KBM.

Dalam konteks inilah kualitas KBM dan lebih luas lagi kualitas

pendidikan nasional kita mulai dipertanyakan. Keraguan bahwa kualitas dunia pendidikan nasional kita bakal menurun pun mulai mengemuka. ini, kita memandang berbagai pertanyaan dan keraguan yang muncul terkait menurunnya kualitas pendidikan tersebut sangat relevan. Apalagi dalam beberapa waktu terakhir sejalan dengan berlangsungnya proses KBM jarak jauh, sejumlah sekolah, mulai jenjang SD, SMP, hingga SMA dan sederajat di sejumlah daerah di Indonesia dilaporkan mengalami kesulitan, baik kesulitan teknis maupun kesulitan nonteknis.

Kesulitan teknis terkait dengan ketersediaan fasilitas hardware ataupun software yang dibutuhkan bagi penyelenggaraan KBM jarak jauh. Tidak semua guru dan murid, terlebih di daerah-daerah terpencil, memiliki perangkat yang memenuhi syarat kelayakan bagi pelaksanaan aktivitas daring. Fasilitas jaringan internet yang menjamin keterhubungan pun belum merata keberadaannya di seluruh pelosok Tanah Air. Kesulitan nonteknis berkaitan dengan kondisi bahwa tidak semua guru dan murid dapat segera beradaptasi dengan teknologi dan metode mengajar

jarak jauh. Penguasaan siswa ataupun guru terhadap teknologi pembelajaran juga sangat bervariasi. Hal itu tentu menjadi tantangan tersendiri. Yang lebih substansial ialah kurikulum pendidikan nasional kita pun secara resmi dan komprehensif belum mengakomodasi dan mengadaptasi sistem belajar jarak jauh. Selama ini, KBM secara online hanya merupakan konsep, sebagai perangkat teknis, belum berkembang menjadi cara berpikir dan paradigma pembelajaran. Karena itu, kekhawatiran akan menurunnya kualitas pendidikan, sekali lagi tidak boleh diabaikan.

Tidak boleh menyerah dengan keadaan dan membiarkan kualitas pendidikan nasional menurun di tengah berlangsungnya pandemi. Seluruh stakeholders pendidikan nasional harus ikut turun tangan mencari solusi dan mengantisipasi potensi persoalan tersebut. Tidak berhenti sekadar menetapkan ‘Belajar dari COVID-19’ sebagai tema Hari Pendidikan Nasional tahun ini, Kementerian Pendidikan harus memitigasi potensi menurunnya kualitas pendidikan ini sekaligus memetakan solusinya ke dalam sistem pendidikan nasional kita. Proses pembelajaran jarak

jauh yang selama ini telah diterapkan di universitas terbuka kiranya dapat menjadi model awal dari peta jalan tersebut. Dengan adaptasi dan adopsi, sistem yang sama jika dipandang perlu, dapat pula diterapkan di strata pendidikan yang lebih rendah. Inilah tantangan krusial dunia global.

### **METODE**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Dalam membahas masalah teknik penelitian, terdapat beberapa teknik dan penggunaan salah satu atau beberapa teknik sekaligus dalam sebuah penelitian juga dapat dimungkinkan. Satu hal yang perlu benar-benar dipahami bahwa hasil penelitian antara peneliti satu dengan peneliti yang lain akan berbeda meskipun menggunakan teknik yang sama. Sebagai acuan dalam memilih teknik penelitian mana yang akan digunakan, maka Hadari Nawawi (2007: 100) menyebutkan beberapa teknik yaitu “1). Teknik penelitian langsung, 2) Teknik penelitian tidak langsung, 3) Teknik komunikasi langsung, 4). Teknik komunikasi tidak langsung, 5) Teknik

pengukuran, dan 6) Teknik studi dokumenter”. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes, Penelitian, Angket dan Analisis Data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Semangat belajar dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, dalam buku kali ini akan membahas mengenai bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran online akibat pandemi COVID-19 di SMA Negeri 2 Sungai Raya.

### **a. Pembelajaran Online**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Online**

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat sehingga mendorong berkembangnya berbagai lembaga pendidikan yang memanfaatkan pembelajaran online untuk meningkatkan

efektivitas dan fleksibilitas belajar. Melalui pembelajaran online materi belajar dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Disamping itu, materi belajar dapat diperkaya dengan berbagai sumber pembelajaran termasuk multimedia.

Pembelajaran online dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran online dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), komputer/internet, siaran radio dan televisi.

### **2. Dampak Pembelajaran Online**

Melakukan pembelajaran online memiliki beberapa dampak positif dalam pembelajaran online, antara lain:

- a. Meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar (enhanceinteractivity).
- b. Memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja (time and place flexibility).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (potential to reach a globalaudience).

- d. Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan dalam belajar (easy updating of content as well as archivable capabilities).
- e. Membangun Komunitas.

### 3. Komponen Pembelajaran Online

Pembelajaran Online memiliki tiga komponen yang membentuk Pembelajaran Online, antara lain;

Fasilitas pembelajaran Online Fasilitas yang menunjang pembelajaran online dapat berupa internet, *smartphone*, personal computer (PC), jaringan computer dan perlengkapan multimedia lainnya.

### 4. Dampak Pembelajaran Online

Melakukan pembelajaran online memiliki beberapa dampak positif dalam pembelajaran online, antara lain:

- a. Meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar (enhance interactivity).
- b. Memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja (time and place flexibility).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience).
- d. Mempermudah penyimpanan dan

penyempurnaan dalam belajar (easy updating of content as well as archivable capabilities).

- e. Membangun Komunitas.

### 5. Komponen Pembelajaran Online

Pembelajaran Online memiliki tiga komponen yang membentuk Pembelajaran Online, antara lain;

- a. Fasilitas Pembelajaran Online

Fasilitas yang menunjang pembelajaran online dapat berupa internet, *smartphone*, personal computer (PC), jaringan computer dan perlengkapan multimedia lainnya.

- b. Sistem dan Aplikasi Pembelajaran Online

Sistem perangkat lunak yang menunjang untuk proses pembelajaran online, seperti bagaimana membuat materi belajar atau konten belajar, forum diskusi dan segala fitur yang berhubungan dengan mempermudah proses belajar mengajar.

- c. Materi Pembelajaran Online

Konten dan bahan belajar pada pembelajaran online dapat berupa Multimedia-based Content atau

konten berbentuk multimedia interaktif seperti video pembelajaran atau Text-based Content atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa.

## 6. Dampak Pembelajaran Online

Melakukan pembelajaran online memiliki beberapa dampak positif dalam pembelajaran online, antara lain:

- a. Meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar (*enhance interactivity*).
- b. Memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- d. Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan dalam belajar (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).
- e. Membangun Komunitas.

## 7. Komponen Pembelajaran Online

Pembelajaran Online memiliki tiga komponen yang membentuk Pembelajaran Online, antara lain;.

- a. Fasilitas Pembelajaran Online

Fasilitas yang menunjang pembelajaran online dapat berupa internet, *smartphone*, personal computer (PC), jaringan computer dan perlengkapan multimedia lainnya.

- b. Sistem dan Aplikasi Pembelajaran Online

Sistem perangkat lunak yang menunjang untuk proses pembelajaran online, seperti bagaimana membuat materi belajar atau konten belajar, forum diskusi dan segala fitur yang berhubungan dengan mempermudah proses belajar mengajar.

- c. Materi Pembelajaran Online

Konten dan bahan belajar pada pembelajaran online dapat berupa Multimedia-based Content atau konten berbentuk multimedia interaktif seperti video pembelajaran atau Text-based Content atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa.

### b. Motivasi Belajar

#### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal Bahasa latin yaitu kata *move* yang memiliki arti

dorongan di dalam diri seseorang untuk dapat bertindak sehingga mencapai tujuan tertentu. Motivasi adalah hasrat, dorongan dan kebutuhan seseorang untuk dapat melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi diartikan sebagai kekuatan yang mendorong tindakan menuju suatu tujuan.

Motivasi belajar dalam diri seseorang akan menimbulkan gairah atau meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar yaitu pemahaman materi dan pengembangan belajar. Selain itu, motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus.

Motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa, Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswadi SMA Negeri 2 Sungai Raya. Motivasi belajar dalam diri siswa satu dengan siswa yang lain berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada juga siswa yang memiliki

motivasi belajar rendah.

## **2. Dampak Motivasi Belajar yang Rendah**

Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan belajar siswa. Lemahnya motivasi belajar akan melemahkan prestasi belajar dan melemahnya kegiatan belajar. Peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar ditandai dengan

- a. Tidak antusias dalam belajar.
- b. Lebih senang berada diluar kelas atau membolos
- c. Cepat merasabosan
- d. Mengantuk
- e. Pasif.

## **3. Indikator Tingkat Motivasi Belajar pada Siswa**

Dalam mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa terdapat beberapa indikator motivasi belajar siswa meliputi

- a. Ketekunan dalam belajar
- b. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
- c. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- d. Mandiri dalam belajar
- e. Keinginan berhasil dalam belajar

f. Reward/pujian/penghargaan.

#### **4. Komponen Motivasi Belajar**

Ada tiga komponen pada motivasi belajar, yaitu:

##### **a. Komponen Harapan**

Harapan dengan keyakinan diri siswa mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi belajar dan dalam mengerjakan tugas.

##### **b. Komponen Nilai**

Komponen nilai mencakup tujuan belajar siswa dan kepercayaan tentang arti belajar dan arti mengerjakan tugas.

##### **c. Komponen Afektif**

Komponen afektif berhubungan terhadap reaksi emosional siswa ketika siswa menghadapi tugas dan pembelajaran.

#### **5. Solusi**

Dalam meminimalisir penyebaran COVID-19, pemerintah Indonesia menerapkan aturan PSBB. PSBB merupakan singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar<sup>23</sup>. Pemerintah Indonesia melakukan usaha pembatasan sosial ini dengan membatasi, kegiatan diluar rumah seperti kegiatan

pendidikan yang telah dilakukan secara online melalui pembelajaran online.

Pembelajaran Online memiliki beberapa dampak positif bagi siswa karena siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Akan tetapi, ada permasalahan yang dapat mengganggu proses pembelajaran online yaitu siswa memiliki motivasi belajar yang kurang ketika menjalankan pembelajaran online, padahal Motivasi belajar adalah hal penting dalam proses belajar. Motivasi dalam belajar memiliki peran untuk menumbuhkan rasa senang, gairah, dan semangat untuk belajar.

Kurangnya motivasi belajar pada pembelajaran online disebabkan pada proses pembelajaran online, siswa dapat menjadi kurang aktif dalam penyampaian pendapat dan pemikirannya, sehingga menyebabkan proses belajar yang membosankan. Apabila siswa mengalami kebosanan dalam belajar maka akan memperoleh ketidakhadiran dalam hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar. Berikut adalah cara mencapai motivasi belajar.

**a) Meningkatkan Kualitas Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.**

Dalam proses pembelajaran online, guru adalah faktor penentu keberhasilan pembelajaran online. Guru adalah faktor dominan dalam penentuan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik, akan menghasilkan hasil belajar yang baik juga.

**b) Memilih Metode Pembelajaran yang Tepat**

Guru dituntut untuk dapat memilih metode belajar yang tepat untuk mengajar. Jika guru dapat memilih metode pembelajaran dengan tepat maka tujuan belajar akan tercapai dengan lebih mudah. Pemilihan metode belajar yang tepat juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat belajar siswa sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

**c) Memaksimalkan Fasilitas Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas belajar yang baik juga menentukan motivasi belajar dalam proses pembelajaran online.

Pembelajaran online memerlukan fasilitas yang menunjang pembelajaran seperti internet, computer atau gawai. Pemanfaatan fasilitas yang baik akan memaksimalkan materi yang akan di sampaikan dengan memaksimalkan fungsi fasilitas yang ada.

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan yang optimal untuk mendukung pembelajaran online yang dilaksanakan oleh para gurunya. seperti pengadaan sumber belajar, komputer yang tersambung dengan internet, dan alat- alat yang mendukung kegiatan pembelajaran bagi para guru. Sarana prasarana tersebut digunakan untuk mencari pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber.

**d) Memanfaatkan Penggunaan Media**

Motivasi belajar siswa pada pembelajaran online dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan penggunaan media yang menarik, sehingga akan membuat siswa tertarik kepada pembelajaran. Dalam hal ini, guru bisa membuat atau menggunakan media animasi untuk mendukung pembelajaran online.

Contohnya, guru bisa membuat

atau menggunakan media animasi untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu dalam proses penyampaian materi pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dapat lebih mudah dimengerti dan lebih menarik. Media animasi yang digunakan dapat menggunakan power point yang menarik, membuat bagan yang menarik, membuat poster, atau membuat animasi video.

#### **e) Melakukan Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pada pembelajaran online penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan dengan melakukan evaluasi pada pembelajaran online maka dapat diketahui apakah pembelajaran dapat berjalan efektif atau tidak. Jika dirasa tidak efektif maka dapat melakukan modifikasi pada system pembelajaran yang sesuai dengan siswa.

### **KESIMPULAN**

Pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa itu sendiri. Tidak semua aplikasi pembelajaran daring bisa dipakai begitu saja, namun harus dipertimbangkan dengan kebutuhan guru dan siswa,

kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan.

Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi zoom meeting namun jaringan atau signal di wilayah siswa Anda tinggal tidaklah bagus. Atau misalnya guru di SMA Negeri 2 Sungai Raya memberikan tugas kepada siswanya dengan memberikan video persentasi melalui Whatsapp akan lebih mudah dilakukan dan diakses oleh siswanya sehingga akan efektif.

Dengan demikian, keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemic Covid - 19 ini adalah kemampuan. Guru dalam berkreasi merancang dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya untuk tetap semangat dalam belajar secara online dan tidak menjadi beban psikis. Yang terpenting dari semua ini, guru harus tetap dan tanpa henti memotivasi siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2).
- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2).<sup>6</sup>
- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2).  
<https://tirto.id/arti-psbb-yang-dibuat-untuk-cegah-penyebaran-corona-di-indonesia-eMXT>
- Patria, L., & Yulianto, K. (2011). Pemanfaatan Facebook untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri. *Repository UT*, 1(1).
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *J+ PLUS UNESA*, 6(2).
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2010). Pemanfaatan Media Pembelajaran Secara Online (E-learning) Bagi Wanita Karir Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Fleksibilitas Pemantauan Kegiatan Belajar Siswa/i Sekolah menengah keatas. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2).
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2010). Pemanfaatan Media Pembelajaran Secara Online (E-learning) Bagi Wanita Karir Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Fleksibilitas Pemantauan Kegiatan Belajar Siswa/i Sekolah menengah keatas. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2010). Pemanfaatan Media Pembelajaran Secara Online (E-learning)
- Patria, L., & Yulianto, K. (2011). Pemanfaatan Facebook untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri. *Repository UT*, 1(1)

