EDMODO SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING DI MASA PANDEMI

Nurhayati

Program Pasca Sarjana Pendidikan Matematika,
Universitas Tanjungpura Pontianak

Email korespondensi : f2181201010@student.untan.ac.id

Abstrak

[10.26418/pipt.2021.12](https://doi.org/10.26418/pipt.2021.12)

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan peran *edmodo* sebagai media alternatif pada pembelajaran matematika secara daring di masa pandemi. Pada penelitian studi literatur ini penulis menggunakan berbagai sumber tertulis dari artikel ilmiah yang berasal dari jurnal nasional dan internasional serta dokumen-dokumen yang dianggap relevan dengan kajian dalam penelitian ini. Penelitian ini memfokuskan pada dinamika perkembangan di dunia pendidikan sekarang khususnya di negara Indonesia yang mengharuskan proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring. Kondisi ini menuntut pendidik melakukan inovasi dalam merancang sebuah pembelajaran, adapun alternatif solusi yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring adalah menggunakan aplikasi *Edmodo*. Hasil studi menunjukkan bahwa *Edmodo* memiliki peran sebagai sebuah media pembelajaran daring dapat dilihat dari beberapa fitur yang ada di dalamnya. Dengan demikian *Edmodo* adalah salah satu media alternatif yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran matematika secara daring di masa pandemi.

Kata kunci: edmodo, media, pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman memiliki dampak perubahan pada segala aspek kehidupan yang mengharuskan kita untuk mampu mengikuti perkembangannya. Ditambah lagi dengan adanya pandemi yang melanda hampir seluruh penjuru dunia saat ini juga berdampak pada tatanan suatu negara. Salah satu yang sangat kita rasakan dampaknya adalah dalam dunia pendidikan. Pandemi ini sangat berdampak dalam dunia Pendidikan, berdasarkan data dari UNESCO pada tanggal 27 April 2020 sekitar 98,5% populasi peserta didik di dunia atau sekitar 1,7 miliar peserta didik terkena dampak dari pandemi (UNESCO, 2020). Berbagai dampak yang dirasakan peserta didik akibat pandemi ini sangat mempengaruhi pada fisik dan psikis. Sekolah ditutup dalam jangka waktu panjang dan melakukan karantina mandiri di rumah bisa saja berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik (Brazendale, *et al.*, 2017). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Youngminds (2020) yang menyatakan

bahwa sekitar 83% pemuda berasumsi bahwa pandemik membuat kondisi kesehatan mental menjadi lebih buruk dari sebelumnya. Dampak ini terjadi karena dilakukannya penutupan lembaga pendidikan, rutinitas keseharian terbatas dan minim interaksi sosial. Akan tetapi, ketika kita mampu menjawab tantangan tersebut maka pengaruh globalisasi dan pandemi ini mampu membawa kita pada perubahan yang positif. Dampak positif adanya pandemi Covid-19, mengajak guru, siswa, dan orang tua mengenal teknologi (Arum & Susilaningsih, 2020). Hal ini didukung penelitian Magomedov, *et al.* (2020) “*When discussing the positive impact of pandemic, one thing that comes into mind is integration of technologies into education system*”. Sebagai contoh dalam aspek IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Berkembangnya IPTEK pada era ini berdampak juga pada aspek pendidikan diantaranya pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika sebelum pandemi dan setelah pandemi tampak berbeda dalam mendukung

kegiatan pembelajaran di sekolah. Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini mengharuskan sekolah atau lembaga pendidikan lainnya untuk menghadapi perkembangan salah satunya adalah berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran di masa pandemi.

Media pembelajaran adalah unsur yang sangat berperan dalam mendukung capaian sebuah tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran memiliki dampak yang amat besar. Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu: mengubah pengambilan keputusan, menciptakan pola pembelajaran baru, memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan (Miftah, 2013). Media pembelajaran juga memiliki peran sebagai alat bantu yang dimanfaatkan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan atau materi ajar kepada siswa. Hal ini juga tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016, terkait standar proses pendidikan dasar dan menengah, berbunyi, “Media pembelajaran, merupakan alat bantu proses pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran”. Hal ini sangat jelas bahwa adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangat *urgent* dalam membantu guru untuk mentransfer materi ajar kepada siswa. “*Learning media is a tool that can be used to convey the message to the students for the purpose of learning can be achieved*” (Widodo & Wahyudin, 2018).

Akan tetapi, saat ini hampir seluruh sekolah melakukan pembelajaran secara daring. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Sehingga proses kegiatan belajar dilakukan secara daring. Pembelajaran

secara daring adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai aksesibilitas, fleksibilitas, konektivitas, serta kesanggupan untuk mendesain kegiatan-kegiatan pembelajaran (Moore *et al.*, 2011). Adapun menurut Aguilera-Hermida (2020) “*Scholars conceptualize online learning to mean e-learning/ online teaching/ blended learning/ remote learning/ distance education*”. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017).

Kondisi pembelajaran daring pada masa pandemi ini menjadi tantangan bagi para pendidik khususnya guru matematika untuk menghadirkan sebuah media pembelajaran yang interaktif sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. “*Each learning medium used has unique characteristics, so it needs careful planning in using the media in learning*” (Widodo & Wahyudin, 2018). Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah Edmodo. Aplikasi Edmodo merupakan salah satu aplikasi yang telah banyak digunakan oleh dunia Pendidikan dalam proses pembelajaran. Edmodo adalah platform pembelajaran sosial untuk guru / dosen, siswa dan orang tua / wali yang dikembangkan pada akhir tahun 2008 (Paliktzoglou, 2016). “*It offers many learning tools such as discussion, group organization, running competitions, and receiving instant feedback* (Almatrody & Alhassan, 2017).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi Edmodo sebagai sebuah platform pendidikan yang dirancang untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif pilihan media pembelajaran daring yang efektif digunakan pada masa pandemik khususnya pada mata pelajaran matematika.

METODOLOGI

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Menurut Zed (2014), langkah

awal dalam melakukan riset pustaka atau *library research*, bukan hanya sekedar mendesain kerangka penelitian atau *research design* akan tetapi dalam waktu bersamaan juga memanfaatkan referensi-referensi yang ada untuk mendapatkan berbagai data penelitian. Kepustakaan adalah mengkaji secara teoritis, berdasarkan sumber atau referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berhubungan dengan norma, nilai, dan budaya yang berkembang pada situasi sosial tertentu (Sugiyono, 2012). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan membaca, mencatat, menelaah, dan mengolah artikel ilmiah dari beberapa jurnal nasional dan internasional terkait media pembelajaran daring berbasis edmodo sebagai bahan penelitian. Data yang telah terkumpul dari berbagai literatur kemudian digunakan untuk mendeskripsikan peran edmodo sebagai media alternatif pada pembelajaran matematika secara daring di masa pandemi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Edmodo

Sejak diluncurkan pada tahun 2008, Edmodo telah membantu lebih dari 100 juta pengguna belajar bersama dengan lebih baik di ratusan ribu sekolah, di seluruh dunia (Edmodo, 2019). Edmodo adalah suatu situs kolaboratif antara guru dan siswa yang dapat digunakan untuk mengelola proses pembelajaran secara kelompok, serta mengelola tes dan tugas. Edmodo merupakan sebuah platform pembelajaran gratis yang didesain pada tahun 2008 oleh Jeff OHara dan Nick Borg yang diperuntukkan untuk sekolah, guru, siswa, orang tua, dan sekolah, serta tersedia di situs www.edmodo.com (Kongchan, 2008).

Edmodo merupakan situs web yang terlihat mirip dengan Facebook, namun jauh lebih pribadi dan aman karena memberikan keleluasaan bagi para guru untuk membuat dan mengelola akun hanya untuk siswa mereka. “*Edmodo is a social media platform, similar to Facebook, but with more applicable education functions*” (Al-

Said, 2015). Untuk dapat bergabung dalam grup kelas tersebut, siswa akan menerima kode grup dan mendaftar, sehingga dapat mengakses dan bergabung dalam grup kelas tersebut (Balasubramanian *et al.*, 2014).

Peranan Edmodo dalam Pembelajaran

Edmodo memberi peranan penting dalam proses pembelajaran secara daring. Menurut Oktiviani *et al.* (2019) penerapan Edmodo dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peran Edmodo sebagai media pembelajaran daring dapat ditinjau dari fitur-fitur yang ada di dalamnya, antara lain: *note* (catatan), *assignment* (tugas), *poll* (pemilihan), *quiz* (kuis), *library* (perpustakaan).

Menurut (Fahrudin & Rohmani, 2016) ada beberapa fitur Edmodo yang dapat digunakan yaitu: (1) *Note* fungsinya untuk catatan peserta didik. *Note* juga berfungsi untuk guru menuliskan dan membagikan informasi terkait materi dalam berbagai file, seperti ringkasan materi dalam bentuk pdf, video, foto, atau link (Hafni, 2020),

(2) *Assignment* berfungsi ketika guru yang ingin memberikan tugas kepada siswanya. Tugas dapat berupa soal isian ataupun soal essay serta soal tersebut dapat dilampirkan berupa link,

(3) *Poll* fungsinya untuk mengumpulkan daftar pernyataan atau kuesioner peserta didik serta dapat digunakan guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu dan juga dapat digunakan untuk membuat para peserta didik memahami makna ilmu yang baru dipelajari,

(4) *Quiz* fungsinya memberikan ulangan dengan online. *Quiz* dapat digunakan guru untuk memberikan siswa ujian harian, ujian tengah semester atau ujian semester. Soal yang diberikan dibuat langsung oleh guru dalam platform ini. Soal dapat berupa benar salah pilihan ganda, mencocokkan, atau jawaban singkat (Hafni, 2020). Fitur ini memungkinkan guru melakukan penilaian informal dan formal dengan lebih mudah, sehingga guru juga dapat dengan lebih mudah mengetahui pencapaian pembelajaran yang telah dilakukan (Jones, 2020),

(5) *Library* fungsinya untuk memberikan bahan ajar secara online kepada peserta didik dan fitur *Library* juga berfungsi untuk menyimpan semua file-file pembelajaran dan juga dapat disambungkan dengan aplikasi *google drive* (Hafni, 2020).

Penggunaan Aplikasi Edmodo

1. Tata Cara Membuat Akun Guru pada Aplikasi Edmodo

- ✓ Silahkan kunjungi website resmi edmodo <https://www.edmodo.com/>
- ✓ Pilih dan klik Guru
- ✓ Input data anda untuk membuat akun sesuai data diri dengan tepat
- ✓ Selanjutnya klik *Sign Up*

Sumber: (Edmodo, 2019)

Gambar 1: Tampilan akun guru

2. Tata Cara Membuat Akun Siswa pada Aplikasi Edmodo

- ✓ Silahkan *browsing* website resmi edmodo <https://www.edmodo.com/>
- ✓ Lalu pilih & klik Siswa
- ✓ Input data anda untuk membuat akun sesuai data diri secara tepat
- ✓ Selanjutnya klik *Sign Up*

Sumber: (Edmodo, 2019)

Gambar 2: Tampilan akun siswa

3. Tata Cara Memberikan Tugas Ke Siswa

- ✓ Klik buat sebuah penugasan

- ✓ Selanjutnya isi semua item yang tampil di layar
- ✓ Jika ingin menambahkan foto, video atau file silahkan klik tambahkan sisipan
- ✓ kemudian klik buat

Sumber: (Edmodo, 2019)

Gambar 3: Tampilan penugasan

4. Tata Cara Memberikan Quiz

- ✓ Setelah login klik sudut kanan atas (foto kita)
- ✓ Selanjutnya klik *library*
- ✓ Pilih *New* untuk membuat soal yang baru
- ✓ Klik *Quiz*
- ✓ Klik *Create Quiz*
- ✓ Pilihlah jenis *quiz* yang diinginkan
- ✓ Setelah selesai membuat *quiz* klik *assign*

Sumber: (Edmodo, 2019)

Gambar 4: Tampilan Quiz

Kelebihan Aplikasi Edmodo

Menurut Wankel (2011) kelebihan Edmodo antara lain: (1) dapat *chatting* secara personal ke guru, (2) fitur *chatting* didesain secara sederhana dan jumlah karakter tidak terbatas, (3) aplikasi ini aman dan mudah untuk peserta didik baru, (4) dapat membuat grup diskusi tersendiri sesuai topik dan kelas yang diinginkan (5) mudah mengirim file berupa gambar, link & video.

Menurut Gary (2011) kelebihan Edmodo antara lain: (1) dosen dapat mengembangkan ruang diskusi dengan mahasiswa secara kelompok di waktu yang sama, (2) dosen dapat mengarahkan, mendiskusikan, dan menyepakati secara online di waktu yang sama dengan mahasiswanya secara bersamaan, (3) dosen lebih mudah memberi tes secara online dan menulis berita di grup kelas, (4) mahasiswa dapat mengirimkan sebuah artikel yang sesuai dengan kurikulum kelas yang telah disepakati.

Kekurangan Aplikasi Edmodo

Menurut Wankel (2011) kekurangan Edmodo antara lain: (1) Edmodo masih berada pada tahap pengembangan dan secara keseluruhan belum sempurna, (2) Jika koneksi internet tidak stabil dapat berdampak pada aksesibilitas website, (3) Akses untuk keluar bagi siswa dibatasi.

Menurut Vittorini (2012) kekurangan Edmodo antara lain: (1) Desain Edmodo merupakan pendidikan informal, akan tetapi urutan dari konten-konten pada kumpulan materi bisa dipaparkan secara terbuka, (2) Tidak memiliki foto, video, album dan fitur *tagging* seperti jejaring sosial pada umumnya, (3) Tidak ada fitur *chatting* secara langsung seperti pada umumnya yang ada pada jejaring sosial (*twitter, facebook, dan Instagram*), (4) keterbatasan dalam mengirim pesan secara personal antar peserta didik, komunikasi yang dilakukan antar siswa sifatnya terbuka di dalam grup, (5) Tidak menampilkan beberapa halaman atau view yang bisa di lihat *user*.

Persepsi Terhadap Aplikasi Edmodo

Pembelajaran daring saat ini sangat bergantung pada media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara guru dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran jarak jauh. Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan interaksi terhadap siswa sehingga kegiatan belajar mengajar tetap terlaksana walaupun di masa pandemi seperti saat ini. Adapun salah satu media pembelajaran yang dapat

digunakan adalah aplikasi *Edmodo*. Berdasarkan studi literatur menemukan bahwa siswa sangat antusias dan senang belajar menggunakan aplikasi edmodo. “*Students are very enthusiastic and enjoy learning statistics with blended learning using Edmodo*” (Sefriani *et al*, 2021). Sejalan dengan itu edmodo juga dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran online karena materi, tugas, serta penjelasan diposting di aplikasi Edmodo. “*Teaching via Edmodo can increase students’ attention and give them more positive attitudes toward online learning*” (Alqahtani, 2019).

Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Edmodo adalah solusi yang tepat pada kondisi pandemi saat ini karena siswa tetap bisa melakukan pembelajaran bahkan di rumah sekalipun. Pembelajaran dapat dilakukan secara online tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan kompetensi yang diharapkan siswa juga tercapai. Penelitian yang dilakukan Sefriani *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan aplikasi Edmodo adalah 50,77 dan setelah menggunakan aplikasi Edmodo mengalami peningkatan rata-rata sebesar 68,9.

Sumber: (Eguz, 2020)

Gambar 5: Persepsi Siswa Terhadap Edmodo

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eguz (2020), dapat dilihat pada diagram di atas menunjukkan bahwa persentase terbesar sebanyak 82% menyatakan bahwa Edmodo sangat berguna. “*Futhermore, Students found Edmodo very accessible. One student*

noted that the Edmodo application on her/his mobile phone 'makes her/his travel to school more productive.' Another student said, 'We can access the documents about the class very easily on Edmodo.'" (Eguz, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran daring mengharuskan guru dan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran daring dalam proses pelaksanaannya. Sebagai media pembelajaran daring Edmodo memiliki peranan dalam memberikan alternatif solusi terhadap kebutuhan pembelajaran di masa pandemi saat ini. Peranan Edmodo sebagai sebuah media pembelajaran daring dapat dilihat dari beberapa fitur yang ada di dalamnya, sebagai berikut: *note/catatan, assignment/tugas, poll/pemilihan, quiz/kuis, library/perpustakaan*. Dengan demikian Edmodo adalah salah satu media alternatif yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran matematika secara daring di masa pandemi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah mempermudah segala urusan selama menjalani penelitian ini. Terima kasih kepada kedua orang tua atas doa dan dukungannya selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguilera-Hermida P. A. (2020). College students' use and acceptance of emergency online learning due to COVID-19, *International Journal of Educational Research Open*, 1 doi:10.1016/j.ijedro. 2020.100011
- Alqahtani, A. S. (2019). The use of Edmodo: Its impact on learning and students'

attitudes toward it, *Journal of Information Technology Education: Research*, 18: 319-330. <https://doi.org/10.28945/4389>

- Al-Said, K. M. (2015). Students' perceptions of edmodo and mobile learning and their real barriers towards them, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14 (2): 167-180
- Almatrody, A., & Alhassan, R. (2017). The Effect of Teaching Using Cooperative Learning Through Educational Social Network Edmodo on the Academic Achievement in A Computer Course, *International Journal for Research in Education*, 41 (4): 115-148
- Arum A. E., & Susilaningsih E. (2020). Pembelajaran Daring dan Kajian Dampak Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Kecamatan Muncar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Balasubramanian K, Jaykumar V, Fukey L N. (2014). A Study on "Student Preference Towards the Use of Edmodo as a Learning Platform to Create Responsible Learning Environment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 144: 416-422 doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.311
- Brazendale K, et al. (2017). Understanding Differences Between Summer Vs. School Obesogenic Behaviors Of Children: The Structured Days Hypothesis, *International Journal Of Behavioral Nutrition And Physical Activity*, 14 doi.Org/10.1186/S12966-017-0555-2
- Edmodo. (2019). About Edmodo. Retrieved from <https://www.edmodo.com/about>
- Eguz, E. (2020). Using Web 2.0 tools in and beyond the university classrooms: A case study of Edmodo. *International*

- Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 7 (3): 1205-1219
- Fahrudin, E., Rohmani, M. (2016). Penerapan Metode E-Learning Menggunakan Edmodo Di SMK Gema Bangsa untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Bidang IPTEK. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*
- Gary, S. (2011). *Discovery Computers*. United Kingdom: Course Technology.
- Hafni, R. N. (2020). Matematika online: peran edmodo dalam pembelajaran. *Jurnal Analisa*, 6 (2): 153-162
- Jones, S. (2020). *Edmodo Quizzes: Improvements & Updates*. Retrieved from <https://go.edmodo.com/edmodo-quizzes-improvements-updates/>
- Kongchan, C. (2008). How a non-digital-native teacher makes use of edmodo. *International Conference ICT for Language Learning*, 5th edition.
- Kuntarto E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi, *Indonesia Language education and Literature (ILEAL)*, 3 (1): 99-110
- Magomedov I A, Khaliev M S-U, & Khubolov S M. (2020). The Negative and Positive Impact of the Pandemic on Education, *Journal of Physics: Conference Series*, 1-4. doi:10.1088/17426596/1691/1/0121
- Miftah M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2): 95-105
- Moore J L, Dickson-Deane C, Gaylen K. (2011). "E-Learning, Online Learning, and Distance Learning Environments: Are They The Same?", *Internet And Higher Education*, 14 (2): 129-135
- Oktaviani A, Siswandari, & Muchsini B. (2019). Keefektifan Penerapan E-Learning Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa, *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5 (2): 75-87
- Paliktzoglou V. (2016). "Edmodo," in S. Danver, Ed. *The SAGE Encyclopedia of Online Education*. SAGE Publications. Retrieved from <http://sk.sagepub.com/reference/the-sage-encyclopedia-of-online-education/i4266.xml>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Sefriani, R., Sepriana, R., Wijaya, I., & Radyuli, P. (2021). Blended Learning with Edmodo: The Effectiveness of Statistical Learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10 (1): 293-299 DOI: 10.11591/ijere.v10i1.20826
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Mendikbud RI 2020 No. 4, Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- UNESCO. (2020). Covid-19 Educational Disruption and Response. Retrieved From UNESCO Report: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/>
- Vittorini, P., Gennari, R., Marenzi, I., Prieta, F., & Rodríguez, J. M. C. (Eds.). (2012). *International Workshop on*

- Evidence-Based Technology Enhanced Learning*. Verlag Berlin Heidelberg: Springer.
- Wankel C. (2011). *Educating Educators with Social Media*. United Kingdom: Emerald Group Publishing Limited.
- Widodo S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students, *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17 (1): 154-160
- Youngminds. (2020). *Coronavirus: Impact on Young People with Mental Health Needs*. Retrieved from https://youngminds.org.uk/media/3708/coronavirusreport_march2020.pdf
- Zed M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.