

Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19**Aufia Aisa^{*1}, Linta Lisvita^{*2}**¹Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam
Universitas KH. A. Wahab Hasbullahaufiaaisa@unwaha.ac.id²Magister Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

lintalisvita22@gmail.com©2018 – JoEMS Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).**ABSTRACT**

The Covid-19 pandemic affects almost all aspects of life, including education. The impact of the Covid-19 pandemic on the education aspect requires that teaching and learning activities continue even though students are at home. So that educators are required to design learning media as an innovation by utilizing online media. The purpose of writing this article is to study and understand the use of information technology in online learning during the Covid-19 period. The writing of this article uses a qualitative approach with secondary data sources obtained from online observations and literature studies. The results of the study prove that the use of online media during the Covid-19 caused a variety of responses and the impact and change in the learning system that can affect the teaching and learning process as well as the level of student development in responding to the material presented.

Keywords: *Use of Technology, Learn of Online, Covid-19***ABSTRAK**

Pandemi Covid-19 mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan. Dampak dari pandemi Covid-19 pada aspek pendidikan adalah mengharuskan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah. Sehingga pendidik dituntut untuk mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mempelajari dan memahami penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa Covid-19. Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan sumber data seunder yang diperoleh dari observasi online dan kajian literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran online di masa Covid-19 ini menimbulkan berbagai tanggapan dan perubahan yang mempengaruhi proses pembelajaran serta tingkat perkembangan peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan.

Kata Kunci: Penggunaan Teknologi, Pembelajaran Online, Covid-19**PENDAHULUAN**

Pada awal tahun 2020 Indonesia digegerkan dengan mewabahnya virus Covid-19 yang menyebar dengan cepat hampir di seluruh dunia. Covid-19 secara tidak langsung memberikan pengaruh diseluruh bidang pergerakan masyarakat, dari pembatasan aktivitas

pribadi, sampai aktifitas sosial berskala besar. Menularnya Covid-19 membuat dunia menjadi resah, termasuk di Indonesia. Mewabahnya *Coronavirus Disease-2019* (Covid-19) bermula timbul di Wuhan, Cina pada Desember 2019, dan telah diumumkan sebagai *pandemic* oleh organisasi kesehatan dunia (Sorhrabi, et al., 2020).

Seluruh dunia kini disibukkan dengan berbagai upaya pencegahan Covid-19 untuk menahan lonjakan pasien positif karena hingga saat ini masih belum ditemukan obat ataupun vaksinnnya. Berbagai negara telah menerapkan isolasi yaitu pemisahan orang sakit dengan penyakit menular dari orang yang tidak terinfeksi untuk melindungi orang yang tidak terinfeksi (Smith & Freedman, 2020). Sehingga karantina medis dianggap sebagai salah satu cara yang paling efektif untuk mencegah penyebaran penyakit menular di zaman modern ini (Goje, 2017). Situasi ini membutuhkan kepemimpinan solutif yang menjadi tuntutan abad 21 yaitu sosok yang mampu mendorong tujuan dan nilai bersama (Mihardjo & Rukman, 2018).

Dengan adanya virus Covid-19 pemerintah membuat beberapa kebijakan untuk menghentikan penyebaran wabah ini, seperti melakukan *lockdown* di daerah yang sudah termasuk dalam zona merah penyebaran virus, atau *physical quarantine* untuk menghindari virus secara kontak fisik. Pemerintah Indonesia juga menerbitkan berbagai protokol kesehatan yang dilaksanakan di seluruh Indonesia oleh pemerintah yang dipandu secara terpusat oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020). Pandemi Covid-19 mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan. Dampak dari pandemi Covid-19 pada aspek pendidikan adalah mengharuskan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah. Sehingga pendidik dituntut untuk mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Kondisi ini mengakibatkan perubahan yang sangat luar biasa, seolah seluruh jenjang pendidikan dipaksa beradaptasi untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Pendidik dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring yang harus disesuaikan dengan jenjang pendidikannya. Pemikiran yang positif, inovatif dan kreatif akan dapat membantu menerapkan media pembelajaran daring sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas. Teknologi Informasi adalah solusi dari pemberlakuan pembelajaran secara daring. Banyak media informasi yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring yaitu penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masih luas, sehingga pembelajaran daring dapat diselenggarakan dimana saja serta diikuti secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).

Proses pembelajaran online belum dapat dilakukan secara maksimal karena ketidaksiapan pendidik dan peserta didik sehingga perlu penyesuaian terlebih dahulu. Kondisi inilah yang bisa mengakibatkan kesenjangan pembelajaran semakin kuat. Hal ini mengidentifikasi bahwa sesungguhnya banyak tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran online dengan pemanfaatan teknologi informasi. Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif maka diperlukan persiapan oleh pihak sekolah dan orang tua wali murid. Pihak sekolah memberikan fasilitas kepada pendidik berupa perangkat laptop atau handphone dan paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orang tua mempersiapkan perangkat handphone dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) mengkonfirmasi bahwa adapun tujuan diberlakukan pembelajaran daring adalah a) memastikan pemenuhan hak anak untuk mendapatkan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19, b) melindungi warga negara satuan pendidikan dari dampak buruk pandemi Covid-19, c) mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan, 4) memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik maupun orang tua atau wali.

METODE

Pendekatan Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi online dan dokumenter. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis isi, dengan jenis data berupa data sekunder. Penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di sekolah, kemudian data dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan sesuai kebutuhan. Strategi pengembangan yang digunakan adalah studi kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan suatu penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, berita, dan lain-lain. Menurut ahli penelitian kepustakaan merupakan kajian

teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang diteliti (Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19

Dunia sedang berjuang melawan Covid-19, sehingga lembaga pendidikan harus cepat melakukan antisipasi (Snelling & Fingal, 2020). Maka lembaga pendidikan di dunia harus ditutup sementara, mengikuti instruksi pemerintah di negara masing-masing, sehingga mempengaruhi sistem akademik. Dimana mereka harus menemukan alternatif baru untuk melaksanakan pembelajaran dan kelas virtual atau pembelajaran daring (Aurora & Srinivasan, 2020). Kelangsungan pendidikan selama pandemi akan tergantung pada berbagai faktor seperti tingkat persiapan sekolah, kesiapan orang tua atau keluarga, serta kesiapan guru.

Adanya Covid-19 ini tidak menjadi penghalang akan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, berikut ada 3 hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran:

1. Perencanaan Pembelajaran

Proses pengambilan keputusan secara rasional tentang tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada (M. Arifin, 1991). Oleh karena itu, pendidik sebagai subjek pendidikan perlu memperbaharui perangkat pembelajaran yang sudah ada, karena perlu disadari dengan adanya Covid-19 ini menjadikan pendidik mampu mengubah rencana pembelajaran sebelumnya yang bersifat tatap muka menjadi pembelajaran online. Hal ini berdasarkan pada Surat Keputusan Menteri Kemendikbud Nomor 14 Tahun 2019 tentang rancangan rencana pembelajaran.

2. Proses Pembelajaran

Kegiatan yang dirancang untuk pembelajaran peserta didik. Pada satuan pendidikan, proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi, dan menantang peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Dedi Mulyasana, 2012). Melihat kondisi saat ini, tentu proses pembelajaran berjalan tidak sebagaimana mestinya, karena tidak adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan yang lainnya. Proses pembelajaran hanya melalui media online baik berupa *chatting* atau *video conference*, dan hal ini tentu menjadikan dampak yang kurang baik saat

berlangsungnya proses pembelajaran karena tidak bertatap muka secara langsung.

3. Evaluasi atau Penilaian Pembelajaran

Penilaian merupakan proses penentuan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu (Nana Sudjana, 2010). Karena penilaian adalah peranan yang penting untuk mengetahui tercapai tidaknya proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Problematika dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar maupun kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan. Sekolah-sekolah di Indonesia telah berusaha menjalankan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Pendidik dan peserta didik menggunakan teknologi sesuai dengan kemampuan masing-masing. Perkembangan teknologi dimanfaatkan oleh sekolah untuk meniasati keadaan yang tak terduga yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar, termasuk masa pandemi Covid-19 (Tim Kompas, 2020). Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, telah membuat pendidik dan peserta didik kaget karena tidak siap. Dimana harus mengubah sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka kini semua pembelajaran dilakukan secara online.

Pemerintah telah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9/2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar. Berbagai aplikasi media pembelajaran pun kini sudah tersedia baik pemerintah maupun swasta. Dari pihak swasta telah menyediakan bimbingan belajar online seperti ruang guru, Zenius, Kahoot, Kelasku dan lainnya. Semua akses tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan. Ini adalah tantangan bagi pendidik dan orang tua. Dimana tak sedikit orang tua mengeluhkan media pembelajaran jarak jauh melalui daring ini, mengingat belum meratanya pengenalan teknologi dalam pemanfaatan media belajar seperti gadget, laptop, dan lainnya. Dan meskipun sebagian besar sudah mengenal digital, akan tetapi sisi operasionalnya belum diterapkan secara optimal dalam media pembelajaran.

Adapun teknologi informasi sebagai pendukung terlaksananya pembelajaran online pada masa pandemi ini diantaranya adalah *e-learning*, rumah belajar, *moodle*, *whatsapp group*, *google classroom*, *edLink*, *edmodo*, *kelas online schoology*, *zoom cloud meeting*, *google form*, *google drive* dan *email*.

a. *E-learning*

Teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Hartanto, 2016). Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, permainan edukatif dan kuis.

b. *Moodle*

Sebuah platform untuk belajar (*learning platform*) yang didesain khusus bagi pendidik, admin, dan mahasiswa.

c. *WhatsApp*

Salah satu media komunikasi yang sangat populer digunakan saat ini, yaitu melakukan percakapan baik menggunakan teks, suara, maupun video. Karena aplikasi ini terhubung dengan teman, keluarga kapanpun dan dimanapun. Menawarkan bertukar pesan, panggilan sederhana, aman, reliable, dan tersedia di seluruh dunia. Diantara berbagai aplikasi whatsApp-lah yang paling familiar di kalangan masyarakat.

d. *Google classroom* atau ruang kelas google

Pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (Yustianti dan Novita, 2019).

Sangat mobile friendly untuk pemula karena di desain dengan sederhana tetapi banyak fitur, mudah mengelola tugas yang diberikan oleh guru atau admin kelas dalam berbagai materi mulai dari dokumen, tulisan, foto, gambar dan lainnya. Namun tampilan pada aplikasi ini kurang menarik bagi peserta didik.

e. *Edlink*

Aplikasi berbasis android yang dikhususkan untuk dunia pendidikan guna membantu dosen dan mahasiswa dalam proses perkuliahan, bisa lebih update tentang informasi kampus dan juga memudahkan proses perkuliahan.

f. *Edmodo*

Aplikasi yang aman untuk digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan. Memudahkan dalam mengelola kelas virtual sehingga siswa terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja (Balasubramanian, 2014). Edmodo merupakan aplikasi edukasi dengan platform media sosial dan cloud yang menyerupai facebook.

g. *Kelas online schoology*

Sosial network berbasis lingkungan sekolah yang dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara pada tahun 2008, hampir sama

dengan aplikasi facebook. Bisa digunakan untuk guru, siswa maupun orang tua siswa.

h. *Zoom Cloud Meeting*

Aplikasi pertemuan HD gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang. Aplikasi komunikasi dengan menggunakan video yang dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, dekstop, hingga telepon dan sistem ruang.

i. *Google Form*

Layanan secara gratis, sangat mudah digunakan dan programnya cukup ringan, baik dalam pembuatan maupun pemakaiannya. Memiliki fitur spreadsheets sehingga dapat melihat tanggapan survei yang telah dikumpulkan pada formulir secara rapi dan otomatis.

j. *Google drive*

Aplikasi dengan hard google yang dapat menyimpan semua file di satu tempat, sehingga dapat mengakses dari mana saja dan berbagi dengan orang lain. Kita bisa upload atau download file ke hard google langsung dari perangkat.

k. *Email* adalah *elektronik mail* atau surat elektronik

Untuk mengirimkan pesan, hasil pembelajaran dan lainnya melalui jaringan komputer dengan sambungan internet. Dokumen tugas dapat diberikan secara praktis melalui email, aman, praktis dan rapi. Dan pesan yang dikirimkan lewat email dapat sampai dalam hitungan menit bahkan detik tergantung pada kecepatan koneksi internet.

Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu menciptakan inovasi teknologi pembelajaran yang relevan dan menerapkan model pembelajaran melalui pendekatan saintifik (*scientific approach*), pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*), pembelajaran yang menekankan pada penilaian autentik (*autentical evaluation*), menerapkan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*problem based learning*) (Heri Gunawan, 2012). Adapun beberapa pendekatan pembelajaran dapat diterapkan dalam program pembelajaran dengan menggunakan media komputer atau *Computer Assisted Instruction* (CAI) diantaranya: simulasi, *problem solving, drill and practice*, tutorial dan lainnya. Kelebihan menggunakan media komputer yaitu: a) meningkatkan motivasi belajar siswa, b) mendukung pembelajaran individual, c) memungkinkan peserta didik untuk mengenal dan terbiasa dengan komputer, d) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, e) komputer

merupakan media penyampaian pembelajaran yang efektif (Fuad, Moch dan Anik Ghufon, 2014).

Sebelum merebahnya wabah Covid-19, pemanfaatan media online khususnya sosial media pada jaringan internet, web atau blog, whatsApp, instagram, facebook, sudah sangat pesat penggunaannya di seluruh dunia termasuk Indonesia ini. Dimana media sosial adalah sebuah wadah untuk memudahkan komunikasi antar pengguna, walaupun jarak jauh seseorang dapat saling terhubung dengan orang lain dengan waktu yang singkat. Dari hasil observasi online adapun beberapa tantangan yang dihadapi oleh peserta didik dalam penggunaan media online diantaranya: a) tidak semua memiliki fasilitas laptop dan android, b) sebelum Covid-19 ini belum pernah melaksanakan pembelajaran daring sehingga pembelajaran belum berjalan secara maksimal, c) hanya menggunakan fasilitas handphone dalam pembelajaran online, d) signal yang tidak terjangkau, e) kuota yang tidak mencukupi, e) tidak semua perangkat mendukung aplikasi yang digunakan, f) faktor ekonomi orang tua.

Ditinjau dari berbagai aspek, Covid-19 adalah musibah yang memberi dampak negatif kepada hampir semua aspek kehidupan manusia. Terutama upaya pencegahan penyebaran Covid-19 melalui Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) atau *Lockdown* dengan berbagai himbauan “dirumahaja *stay home, work from home, dan learn from home*”. Akan tetapi musibah pandemi Covid-19 ini juga membawa berbagai dampak positif dibidang pendidikan ternyata menjadi pemicu percepatan proses transformasi digital pendidikan Indonesia. Adapun peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online diantaranya: a) efektif dalam pembelajaran, evaluasi dan penilaian karena lebih fleksibel dilakukan kapan saja dan dimana saja, b) efisien karena hasil pembelajaran dapat dilihat langsung melalui rekaman yang sudah ditampilkan oleh sistem, c) bisa lebih fokus dengan kondisi lingkungan yang kondusif, tidak ramai dan dapat dikerjakan dengan rileks, d) waktu yang tidak terbatas karena kapan pun pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi dan saling memberikan informasi terkait materi pembelajaran, e) memacu daya kreatif peserta didik yang cerdas, f) peserta didik bebas berkreasi dan bertanya jawab.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran online di masa Covid-19 ini menimbulkan berbagai tanggapan dan perubahan yang mempengaruhi proses pembelajaran serta

tingkat perkembangan peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan. Sesungguhnya banyak tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran online dengan pemanfaatan teknologi informasi ini, namun ada juga peluang-peluang pemanfaatan teknologi informasi yang perlu dikembangkan oleh para pendidik secara inovatif dan tentunya akan sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan di era digital ini. Walaupun mungkin menghadapi berbagai kendala dan keterbatasan, namun bagaimanapun juga ini adalah suatu kemajuan yang harus disyukuri dan membiasakan diri untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran online di masa Covid-19 ini masih memerlukan pembenahan baik secara teknis, metode pengajaran, media serta yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar karena masih adanya tantangan dan kekurangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran online. Pandemi Covid-19 ini memang memberikan dampak yang signifikan diberbagai aspek terutama pendidikan, namun keadaan ini dijadikan tantangan para pendidik dan peserta didik untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara online.

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih di era revolusi industri 4.0 ini berbagai media online menjadi jalan untuk tetap terlaksananya pendidikan. Semoga penelitian ini bisa merekomendasikan pentingnya menumbuhkan ide pemimpin digital pendidikan sebagai tantangan abad 21 untuk mewujudkan pembelajaran online yang lebih efektif di masa Covid-19. Dan ketika pascapandemi Covid-19 nantinya, semoga new normal pendidikan yang telah dimulai dapat diteruskan dan disempurnakan sehingga memenuhi konsep pendidikan yang lebih baik lagi untuk ke depannya. Dan di sini masih ada peluang untuk peneliti lain meneliti untuk dijadikan bahan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, H.M. (1991). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M.N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*.
- Dedi Mulyasana. (2012). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.

- Despa Ayuni, Tria Marini, Muhammad Fauziddin, Yolanda Pahrul. (2020). *Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5 Issue 1, 2020.
- Fuad, Moch dan Anik Ghufro. (2014). *Pengembangan Program CAI dalam Pembelajaran PAI Materi Haji dan Umroh Untuk Siswa Sekolah Tsanawiyah*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 1, 2014.
- Goje, K. (2017). *Preventative Prophetic Guidance Infection and Quarantine*. Journal of Ushuluddin.
- Hartanto, W. (2016). *Penggunaan E-learning Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal UNEJ.
- Heri Gunawan. (2012). *Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: CV Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020. 1-2.
- Miharjo, L. W., & Rukman, R. A. (2018) *Does Digital Leadership Impact Directly or Indirectly in Dynamic Capability: Case on Indonesia Telecommunication Industry in Digital Transformation?*. The Journal of Social Sciences Research.
- Muhammad Sa'dullah. (2020). *Pandemi Covid-19 dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Pada Siswa SMPN 1 Banyubiru Kabupaten Semarang)*.
- Nana Sudjana. (2010). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ni Komang Suni Astini. (2020). *Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3 No. 2, 2020.
- Snelling, J., & Fingal, D. (2020). *10 Strategies for Online Learning During a Coronavirus Outbreak*. Deas. Content and Resources for Leading-Edge Educators.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tim Kompas. (2020). *Era Baru Pendidikan di Indonesia*. Kompas.
- Wahyudin Darmalaksana, R. Yuli, Ali Masrur, Muhlas. (2020). *Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai tantangan Pemimpin Digital Abad 21*. Karya Tulis Ilmiah Masa Work From Home (WFH) Covid-19. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.