

Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Interaktif Live Worksheets dan E-Quiz

Norbertus Tri Suswanto Saptadi*¹, Phie Chyan², Sean Coonery Sumarta³,
Alfredo Gormantara⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Atma Jaya Makassar

e-mail: *¹tri_saptadi@lecturer.uajm.ac.id, ²phie_chyan@lecturer.uajm.ac.id,

³sean.c.sumarta@lecturer.uajm.ac.id, ⁴alfredo_gormantara@lecturer.uajm.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah menghasilkan model pembelajaran inovatif di sekolah dari tatap muka atau luar jaringan (luring) berubah online atau dalam jaringan (daring). Guru dan siswa mengalami kendala serta keterbatasan dalam interaksi belajar-mengajar di sekolah sehingga dapat mereduksi kualitas pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan workshop pemanfaatan media interaktif Live Worksheets dan E-Quiz. Berdasarkan interview bersama kepala sekolah di Sekolah Menengah Atas Frater Makassar diketahui informasi bahwa beberapa guru belum memiliki kemampuan teknologi dan masih memiliki keterbatasan perangkat sehingga siswa kurang termotivasi belajar serta kurang kreativitas dalam penggunaan aplikasi online di masa pandemi. Metode workshop meliputi penjelasan materi, pemberian tugas, pembahasan tugas, penilaian tugas dan evaluasi. Tujuan workshop adalah meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugas di sekolah. Hasil workshop menunjukkan bahwa sebanyak 70% peserta telah mampu menggunakan Live Worksheets dengan baik, 90% peserta telah mampu menggunakan Kahoots! dengan sangat baik, 85% peserta telah mampu menggunakan Quizwhizzerr dengan sangat baik, dan 80% peserta telah mampu menggunakan Rumah Belajar dengan baik. Workshop Peningkatan Kompetensi Guru telah mampu memberikan pemahaman dalam menerapkan metode belajar-mengajar yang membantu meningkatkan kinerja belajar siswa.

Kata kunci— Pembelajaran, Peningkatan Kompetensi, Motivasi Belajar

1. PENDAHULUAN

Kehadiran Covid-19 telah membuat transformasi model pembelajaran dari tatap muka menjadi dalam jaringan [1]. Guru dan siswa mengalami keterbatasan dalam interaksi belajar-mengajar di sekolah [2]. Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi belajar-mengajar di sekolah dari pertemuan kelas atau luar jaringan (luring) menjadi online atau dalam jaringan (daring). Dalam situasi pandemi 2 tahun, pimpinan Sekolah Menengah Atas (SMA) Frater Makassar senantiasa berupaya mencari alternatif meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan dalam peningkatan kapasitas guru secara terencana diharapkan mampu merespon perubahan dunia pendidikan [3]. Persoalan yang dihadapi guru dan siswa yaitu belum memiliki kemampuan teknologi dan keterbatasan penggunaan perangkat sehingga diperlukan workshop tahun 2022.

Keberadaan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen menyatakan bahwa tenaga pendidik harus memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, dan kapasitas yang menjadi dasar tujuan pendidikan nasional. Guru profesional memiliki dokumen berupa sertifikat pendidik sehingga perlu melakukan pendidikan karakter sebagai satu solusi rangkaian persoalan ahlak dan karakter setiap warga yang semakin tidak terkoordinasi di luar core values serta norma ketimuran [4].

Pendidikan terkait dengan pengajar dan siswa yang mempunyai posisi dan sense yang berbeda namun terdapat daya yang relatif sesuai dengan upaya mempengaruhi implementasi proses pendidikan yaitu transformasi knowledge dan skills terhadap tujuan yang dicapai [5]. Standar Nasional Pendidikan (PP. No. 19 Tahun 2005), menyatakan kepada guru untuk menambah kinerja pembelajaran dan kompetensi melalui skills pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial.

Kebijakan pemerintah mengenai lockdown atau karantina dipilih dalam rangka mereduksi interaksi masyarakat dalam berkontribusi peningkatan jumlah virus corona [6]. Policy yang disepakati negara di dunia secara umum termasuk Indonesia berupa suatu opsi mengistirahatkan seluruh rangkaian proses pendidikan sehingga membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menentukan opsi dalam proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak boleh melakukan aktivitas pada suatu lembaga pendidikan. *Policy* tersebut tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan pada Masa Darurat Penyebaran Virus Coronavirus Disease (Covid-19) dalam bentuk file PDF yang ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tertanggal 24 Maret 2020 [7]. Prinsip yang digunakan dalam policy masa pandemi COVID-19 yaitu “kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat yang merupakan skala perhatian dalam menentukan policy pembelajaran”.

Melalui suatu riset telah diperoleh bahwa kendala dalam aktivitas belajar-mengajar di masa pandemi adalah kendala media, kemampuan teknologi yang rendah, penambahan anggaran akses internet, tambahan pekerjaan orang tua dalam menemani belajar anak, interaksi antara siswa, guru, dan orang tua yang menurun, dan waktu kerja guru menjadi bertambah [8]. Penggunaan sistem pembelajaran daring sebagai sarana yang memungkinkan untuk mengatasi persoalan serta dapat memperlancar siswa dalam memperoleh bahan kajian pembelajaran [9]. Hal penting yang dapat diterapkan selama pembelajaran daring yaitu berinteraksi, berkomunikasi dan berdialog melalui akses online [10].

Di masa pandemi seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan pembelajaran secara kreatif, inovatif dan konstruktif dengan menggunakan sarana teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran interaktif diharapkan mampu untuk menambah skills guru dalam memberikan bahan belajar kepada siswa secara luring, daring, dan hybrid. Berbagai aplikasi di internet telah disediakan oleh para developer untuk menambah proses belajar-mengajar di sekolah seperti live worksheet, dan E-Quiz yaitu mentimeter, kahoot, quizizz, dan quizwhizzer dan lain-lain. Kehadiran berbagai aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Di masa pandemi, keterbatasan interaksi secara langsung antara pendidik dan siswa tentu menjadi kendala tersendiri. Tahapan belajar-mengajar yang diterapkan melalui daring terkadang membosankan dan kurang menarik sehingga belum mencapai efektifitas tujuan pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut maka pihak sekolah perlu memanfaatkan media pembelajaran secara online dan siswa dapat mengikuti proses belajar-mengajar secara efektif. Pemilihan metode workshop menjadi efektif karena pematik dan guru (peserta) dapat secara langsung berinteraksi dalam penggunaan aplikasi tertentu. Metode workshop dipilih karena memiliki keunggulan daripada metode lain seperti seminar yang hanya searah atau sarasehan yang kurang dalam penggunaan atau mempraktikkan perangkat komputer.

Dalam mendukung suatu program pemerintah, bentuk pembelajaran dialihkan menjadi ruang virtual agar siswa tetap memperoleh haknya, yaitu mendapatkan ilmu tetapi tetap sehat dalam aktivitas di rumah. Penyajian pelajaran dengan penyediaan bahan ajar online diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas [11]. Sarana pembelajaran yang digunakan dapat menambah motivasi siswa dalam menerima materi di kelas. Tahapan belajar-mengajar yang diterapkan di kelas akan diubah secara online melalui suatu aplikasi.

Untuk dapat menerapkan proses belajar-mengajar secara terukur diperlukan kesiapan guru yang memiliki skills penggunaan perangkat teknologi informasi dan pemahaman dalam menjalankan aplikasi secara online [12]. Guru perlu diberi pengetahuan dan penguasaan materi secara baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.

Kemampuan siswa berinteraksi dan memperoleh materi yang disampaikan oleh guru sangat tergantung dari motivasi dan komitmen dalam tahapan belajar-mengajar. Keterbatasan

yang ada pada guru dan siswa dapat diatasi dengan penggunaan aplikasi pembelajaran secara interaktif dan menarik.

Partisipasi guru dan komitmen dalam melaksanakan tugas profesi tentu didukung dengan fasilitas dan kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran dan inisiatif untuk melakukan inovasi dan kreativitas. Pelaksanaan program workshop diharapkan dapat membantu guru dalam penggunaan media pembelajaran dan melaksanakan secara maksimal.

Evaluasi pelaksanaan workshop dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai setelah proses belajar-mengajar guru dan siswa dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran interaktif [13]. Evaluasi telah dilakukan melalui layanan google form di mana guru dan siswa diajak untuk mengisi kuesioner sebagai wujud peningkatan kualitas pembelajaran.

Setelah mengikuti workshop, diharapkan guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran online sehingga dapat dimanfaatkan dalam tahapan belajar-mengajar di ruang sekolah. Setelah itu siswa akan memperoleh pengalaman dalam pembelajaran interaktif.

Pandemi telah mengubah proses belajar-mengajar antara guru dan siswa dalam menuju tujuan pembelajaran secara umum. Bagaimana upaya manajemen sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru dengan pemanfaatan media live worksheet dan E-Quiz sehingga mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

SMA Frater Makassar belum efektif menerapkan pembelajaran interaktif secara efektif dikarenakan sebagian besar guru belum mampu menggunakan aplikasi online secara kreatif, inovatif, dan konstruktif. Sekolah memerlukan workshop yang mampu meningkatkan kompetensi guru dan siswa sebagai pembelajar yang termotivasi dengan metode pembelajaran interaktif.

2. METODE

2.1 Metode Pelaksanaan

Keberhasilan workshop ditentukan dengan keikutsertaan guru yang telah direkomendasikan oleh pihak sekolah sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Beberapa langkah kegiatan yang telah dilakukan untuk mendukung kesuksesan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat melalui program workshop, yaitu:

1. Mengajukan izin kepada Kepala Sekolah dan SMA Frater Makassar.
2. Melakukan koordinasi dengan peserta guru di sekolah.
3. Memberi undangan kepada peserta dan narasumber workshop.
4. Melaksanakan penyuluhan.
5. Melaksanakan workshop.
6. Membuat evaluasi dan laporan.

Metode workshop yang diterapkan meliputi penjelasan materi, pemberian tugas, pembahasan tugas, pemberian nilai, dan evaluasi. Pelaksanaan dilakukan dengan cara pemberian materi teori dan praktik untuk masing-masing dengan durasi 1 jam teori dan 1 jam praktik. Materi meliputi 1) Google Form, 2) Live Worksheets, 3) E-Quiz (Kahoot!, Quizwhizzerr), dan 4) Rumah Belajar yang merupakan program pemerintah yang dapat di akses melalui layanan online <https://belajar.kemdikbud.go.id>.

2.2 Partisipasi Mitra

Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas ruangan yang representatif, LCD dan layar, serta sarana komputer untuk mendukung pelaksanaan workshop. Setelah itu menugaskan guru yang akan mengikuti workshop. Guru akan mendapatkan materi pembelajaran interaktif berupa aplikasi online melalui pelaksanaan workshop.

Setiap guru menggunakan perangkat komputer yang terkoneksi internet dan memiliki kemampuan dalam mengakses aplikasi secara online dan realtime. Dukungan pengetahuan dan

perangkat komputer yang memenuhi spesifikasi serta stabilitas koneksi internet sangat membantu dalam proses workshop dan pelaksanaan pembelajaran.

2.3 Evaluasi Workshop

Pada akhir workshop dilaksanakan kuesioner secara online dengan menggunakan aplikasi google form yang berguna untuk mengetahui seberapa besar kemampuan dan pemahaman guru terhadap materi workshop yang diberikan.

Dalam workshop telah disiapkan daftar pertanyaan yang akan disampaikan kepada peserta meliputi demografi peserta, pemahaman dan pengetahuan peserta terhadap materi, kapasitas narasumber, ketersediaan sarana dan prasarana workshop dan usulan materi workshop selanjutnya untuk meningkatkan kompetensi guru. Diharapkan peserta dapat mengisi dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Mengajukan Izin Kepala Sekolah

Sebelum kegiatan penyuluhan dan *workshop* dilakukan perizinan kegiatan. Surat izin diperoleh tanggal 5 Maret 2022 di SMA Frater Makassar. Proses perizinan dilakukan dengan berkomunikasi kepada humas sekolah yaitu Bapak Yustinus, S.Sos seorang guru SMA.



Gambar 1 Perizinan Kegiatan

3.2 Melakukan Koordinasi Workshop

Setelah bertemu humas kemudian diantar menuju ruang kerja kepala sekolah dan bertemu dengan Bapak Drs. Alexander G. Mangallo, Lic., HE. Dari hasil wawancara diketahui bahwa aplikasi pembelajaran di masa pandemi telah diterapkan seperti menggunakan layanan *WhatsApp*, *Email* dan *Google Classroom*.

Koordinasi pelaksanaan dilakukan ketua tim pengabdian masyarakat kepada seluruh narasumber yang memberikan materi dan kepala sekolah kepada guru yang menjadi peserta dalam mengikuti *workshop*.

3.3 Memberi Undangan Workshop

Sekolah memberikan undangan pada tanggal 9 Maret 2022 untuk kegiatan penyuluhan dengan evaluasi efektivitas penggunaan *google form*. Kemudian tanggal 5 Juli 2022 untuk pelaksanaan *workshop* dengan materi *Live Worksheet*, *E-Quiz* dan program pemerintah Rumah Belajar.

3.4 Melaksanakan Penyuluhan dan Workshop

Kegiatan pertama dalam bentuk penyuluhan dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2022 dengan jumlah 19 peserta.



Gambar 2 Peserta Penyuluhan

Kegiatan *workshop* dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2022 yang diikuti 25 peserta.



Gambar 3 Peserta Workshop



Gambar 4 Suasana Workshop

Workshop mulai dengan menggunakan metode penjelasan materi secara umum di mana narasumber menyediakan *link* materi yang dapat diakses. Materi disajikan melalui slide presentasi. Setelah presentasi, peserta diberikan tugas untuk dikerjakan secara individu. Tugas yang diberikan kemudian dibahas dan diberikan kunci jawaban serta tuntunan hingga dapat mengerjakan. Setiap tugas yang dikerjakan oleh peserta diberikan penilaian dan evaluasi.

3.5 Membuat Evaluasi Penyuluhan

Informasi demografi peserta terdiri jenis kelamin dengan komposisi peserta yang mengikuti terdiri dari 13 (68,4%) perempuan dan 6 (31%) laki-laki. Umur peserta 26-30 tahun 7 (36,8%) orang, 31-40 tahun 6 (31,6%) orang dan 41 tahun ke atas 6 (31,6%) orang. Pendidikan peserta 15 (78,9%) sarjana dan 4 (21,1%) magister. Status pegawai 19 (100%) tenaga pendidik. Jenis aplikasi mengajar daring (*online*) yang pernah digunakan yaitu 12 (63,2%) *zoom cloud meetings*, 18 (94,7%) *google meet*, 16 (84,2%) *whatsapp*, 3 (15,8%) *telegram*, dan 1 (5,3%) *webex*. Aplikasi *e-Learning* yang pernah digunakan yaitu 18 (94,7%) *google classroom*, 1 (5,3%) *edmodo*, dan 1 (5,3%) *telegram*. Aplikasi kuis *online* dalam mengajar yang pernah digunakan yaitu 15 (78,9%) *google form*, 12 (63,2%) *quizizz*, dan 2 (10,5%) *kahoot!*. Durasi waktu yang dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi guru yaitu 7 (36,8%) 4 jam, 6 (31,6%) 2 jam, 3 (15,8%) 6 jam, 1 (5,3%) 8 jam, 1 (5,3%) lebih 8 jam, dan 1 (5,3%) bergantung dari materi yang akan dipelajari bersama. Pelaksanaan hari pelatihan yang sanggup dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru yaitu 10 (52,6%) sabtu, 3 (15,8%) jumat, 2 (10,5%) senin, 2 (10,5%) rabu, 1 (5,3%) kamis, dan 1 (5,3%) tergantung program pelatihannya. Pelatihan TIK apa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kompetensi guru yaitu aplikasi media pembelajaran, aplikasi multimedia, dan *Live Worksheets*. Apakah Bapak/Ibu telah mengetahui aplikasi *Live Worksheets* yaitu 14 (73,7%) belum mengetahui, 3 (15,8%) ragu-ragu, dan 2 (10,5%) mengetahui.

Kesimpulan yang dapat diperoleh yaitu terdapat antusias dalam mengikuti *workshop* di mana jumlah guru yang mengikuti 19 orang dari total guru 21 orang. Aplikasi daring yang sudah sering digunakan meliputi *google meet* dan *whatsapp*. Aplikasi *e-Learning* adalah *google classroom*. Waktu pelaksanaan yang diharapkan adalah hari Sabtu.

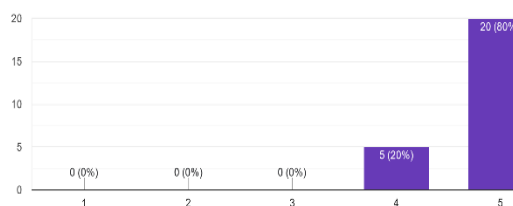
3.6 Membuat Evaluasi Workshop

Secara umum kegiatan workshop telah berjalan sesuai rencana, memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari antusias dan tanggapan peserta yang direspon dalam bentuk kuesioner melalui aplikasi *Google Form*. Informasi demografi peserta terdiri dari jenis kelamin dengan komposisi peserta yang mengikuti yaitu 16 (64%) perempuan dan 9 (36%) laki-laki. Umur peserta 26-30 tahun 7 (28%) orang, 31-40 tahun 8 (32%) orang dan 41 tahun ke atas 10 (40%) orang. Pendidikan peserta 21 (84%) sarjana dan 4 (16%) magister. Status pegawai 25 (100%) tenaga pendidik.

Berikut adalah pertanyaan yang diisi oleh peserta dalam workshop peningkatan kompetensi guru di sekolah.

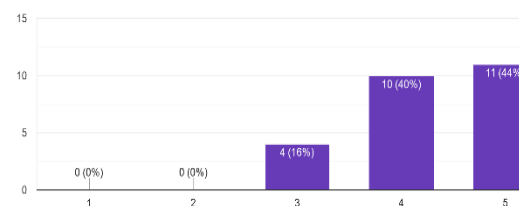
1. Apakah *workshop* bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi guru yaitu 20 (80%) sangat baik, dan 5 (20%) baik.
2. Apakah materi *workshop* dapat dipahami dengan baik yaitu 11 (44%) sangat baik, 10 (40%) baik dan 3 (16%) cukup.

Apakah workshop bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi guru
25 jawaban



Gambar 5 Manfaat Workshop

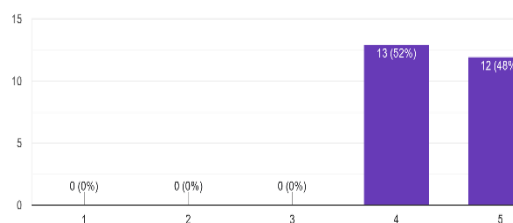
Apakah materi workshop dapat dipahami dengan baik
25 jawaban



Gambar 6 Materi Workshop

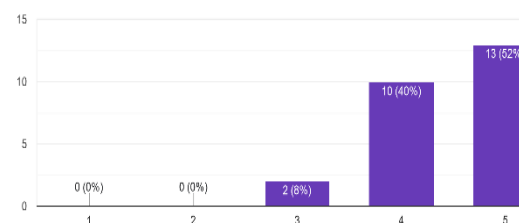
3. Apakah aplikasi *Live Worksheets* dan *E-Quiz* yang diberikan saat *workshop* sesuai dengan kebutuhan yaitu 12 (48%) sangat baik dan 13 (52%) baik.
4. Apakah tugas yang diberikan saat *workshop* dapat dikerjakan dengan baik yaitu 13 (53%) sangat baik, 10 (40%) baik, dan 2 (8%) cukup.

Apakah aplikasi Live Worksheet E-Quiz yang diberikan saat workshop sesuai dengan kebutuhan
25 jawaban



Gambar 7 Aplikasi Workshop

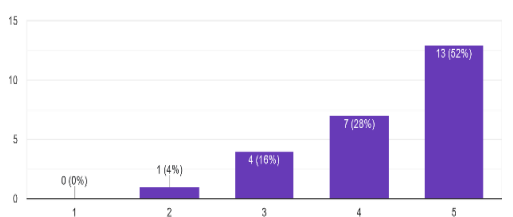
Apakah tugas yang diberikan saat workshop dapat dikerjakan dengan baik
25 jawaban



Gambar 8 Tugas Workshop

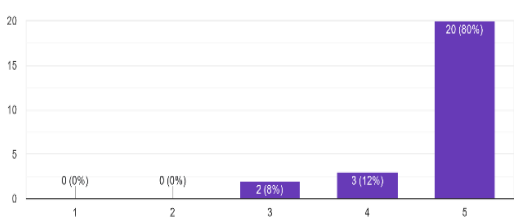
5. Apakah waktu *workshop* diikuti secara efektif yaitu 13 (52%) sangat baik, 7 (28%) baik, 4 (16%) cukup, dan 1 (4%) kurang.
6. Apakah narasumber menguasai materi dengan baik yaitu 20 (80%) sangat baik, 3 (12%) baik dan 2 (8%) cukup.

Apakah waktu workshop dapat diikuti secara efektif
25 jawaban



Gambar 9 Waktu Workshop

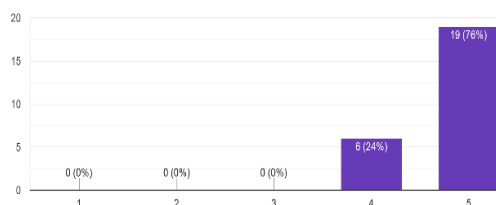
Apakah narasumber menguasai materi dengan baik
25 jawaban



Gambar 10 Narasumber Workshop

7. Apakah bahan presentasi (*slide*) menarik dan lengkap yaitu 19 (76%) sangat baik, dan 6 (24%) baik.

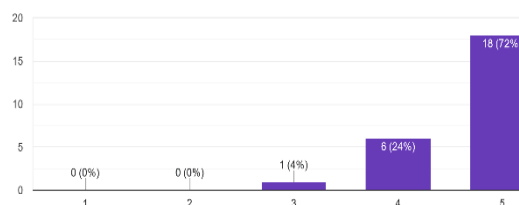
Apakah bahan presentasi (*slide*) menarik dan lengkap
25 jawaban



Gambar 11 Bahan Presentasi *Workshop*

8. Apakah narasumber memberikan waktu untuk diskusi dan tanya-jawab dengan baik yaitu 18 (72%) sangat baik, 6 (24%) baik dan 1 (4%) cukup.

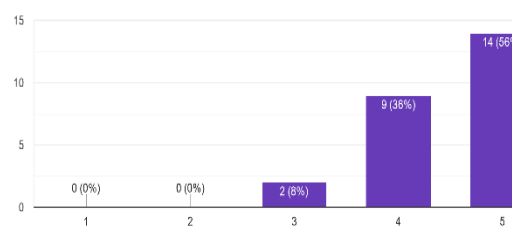
Apakah narasumber memberikan waktu untuk diskusi dan tanya-jawab dengan baik
25 jawaban



Gambar 12 Pemberian Waktu *Workshop*

9. Apakah narasumber memberikan latihan/tugas/studi kasus yang relevan dengan materi yaitu 14 (56%) sangat baik, 9 (36%) dan 2 (8%) cukup

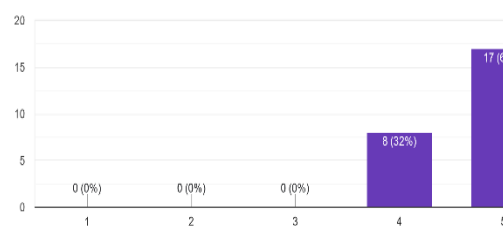
Apakah narasumber memberikan latihan/tugas/studi kasus yang relevan dengan materi
25 jawaban



Gambar 13 Pemberian Latihan *Workshop*

10. Apakah sekolah telah menyediakan dukungan sarana dan prasarana untuk *workshop* dengan baik yaitu 17 (68%) sangat baik, dan 8 (32%) baik.

Apakah sekolah telah menyediakan dukungan sarana dan prasarana untuk *workshop* dengan baik
25 jawaban



Gambar 14 Dukungan *Workshop*

Apakah usulan materi selanjutnya yaitu masih perlu pemantapan penggunaan aplikasi ini, penguasaan pelbagai media belajar dan mengajar dengan *platform digital*, membuat materi yang terkait dengan praktek pada setiap bidang studi, pembuatan modul pembelajaran, dan video Tutorial.

Evaluasi kemampuan peserta dalam mengikuti *workshop* sebagai berikut:

1. Terdapat sebanyak 70% peserta telah mampu menggunakan *Live Worksheets* dengan baik.
2. Terdapat sebanyak 90% peserta telah mampu menggunakan *Kahoots!* dengan sangat baik.
3. Terdapat sebanyak 85% peserta telah mampu menggunakan *Quizwhizzerr* dengan sangat baik.
4. Terdapat sebanyak 80% peserta telah mampu menggunakan Rumah Belajar dengan baik.

4. KESIMPULAN

Hasil penyuluhan telah memberikan gambaran tentang kebutuhan materi bagi sekolah yaitu di mana terdapat 14 (73,7%) belum mengetahui, 3 (15,8%) ragu-ragu, dan 2 (10,5%) mengetahui dalam hal penggunaan aplikasi *Live Worksheets*. Selain itu aplikasi kuis *online* dalam mengajar yang pernah digunakan yaitu 15 (78,9%) *google form*, 12 (63,2%) *quizizz*, dan 2 (10,5%) *kahoot!*. Hasil *workshop* telah menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengetahuan dan manfaat yang berguna dalam proses peningkatan pembelajaran di sekolah dengan hasil 70% mampu menggunakan *Live Worksheets*, 90% menggunakan *Kahoots!*, 85% menggunakan *Quizwhizzerr* dan 80% menggunakan Rumah Belajar.

5. SARAN

Pihak sekolah sebaiknya senantiasa melakukan penyuluhan dan pelatihan secara rutin bagi para guru dalam upaya peningkatan kompetensi guru secara reguler dan proporsional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Sekolah Menengah Atas Frater Makassar dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Atma Jaya Makassar yang telah memberikan petunjuk dan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. Setiawan, L. Masruri, S. A. P. Trastianingrum, and E. Purwandari, "Efek Metode Pembelajaran Daring Akibat Covid-19: Perspektif Pelajar Dan Mahasiswa," *Proyeksi*, vol. 16, no. 1, p. 83, 2021, doi: 10.30659/jp.16.1.83-91.
- [2] Emmy Natsir and Jamila, "Problematisasi Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare," *L Ma' Arief J. Pendidik. Sos. Dan Budaya*, vol. 3, no. 2, pp. 101–110, 2021.
- [3] S. L. Diah and J. Rini, "Peningkatan kapasitas guru matematika kabupaten pekalongan melalui pelatihan penulisan karya tulis ilmiah," *Dedik. J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 219–234, 2019.
- [4] R. Rahmat and S. W. Tanszil, "Model Pembinaan Pendidikan Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi," *Civicus*, vol. 21, no. 1, pp. 1–17, 2017, doi: <https://doi.org/10.17509/civicus.v18i1.12379>.
- [5] A. Pane, "Interaksi Edukatif Antara Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam," *Komunikologi J. Pengemb. Ilmu Komun. dan Sos.*, vol. 3, no. 2, p. 137, 2019, doi: 10.30829/komunikologi.v3i2.6550.
- [6] N. Pujiastuti, "Strategi Dan Kebijakan Pemerintah Dalam Penanganan Covid-19," *Dedikasi*, vol. 22, no. 2, p. 1, 2021, doi: 10.31293/ddk.v22i2.5853.
- [7] Kemendikbud, "Surat Edaran Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020," 2020, [Online]. Available: <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>.
- [8] N. Mardiana, E. Widayat, and S. Sumartono, "Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi, Pada Kelompok Bermain 'Flamboyen' Cokrokusuman, Yogyakarta," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 2, p. 208, 2021, doi: 10.35914/tomaega.v4i2.768.
- [9] A. Anugrahana, "Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 3, pp. 282–289, 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289.
- [10] A. L. Nurmaya, Irsan, A. A. Lestari, and F. Melani, "Analisis Evaluasi Pembelajaran Daring (Online) Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid 19," *JKPD) J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 80–85, 2021.
- [11] N. C. Sitompul, Ruffi'i, Ibut Priono Leksono, and Heri Wahyu Rejeki, "Perancangan Blog Guru untuk Penyediaan Bahan Ajar di Era Pembelajaran Abad 21," *Din. J. Abdimas*, vol. 5, no. 2, pp. 320–329, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i1.4143.
- [12] S. Z. Adz Dzaky, B. Badarudin, and A. H. Muslim, "Analisis Kompetensi Guru Dalam Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 2 Purbalingga Lor," *Sch. Educ. J. Pgsd Fip Unimed*, vol. 10, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.24114/sejpsd.v10i1.18036.
- [13] H. Hidayat, H. Mulyani, A. N. Ummah, A. Yusifa, and B. O. Wahyuni, "Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Masa Pandemi," *J. Pendidik. Kewarganegaraan Undiksha*, vol. 9, no. 1, pp. 42–48, 2021.