

# PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS DAFTAR PUSTAKA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Estuning Dewi Hapsari<sup>1</sup>, Yani Isnaniyah<sup>2</sup>, M. Agus Wahyudi<sup>3</sup>

E-Mail: [estuning@unipma.ac.id](mailto:estuning@unipma.ac.id)<sup>1</sup>, [yanisna.ib@gmail.com](mailto:yanisna.ib@gmail.com)<sup>2</sup>, [sipitsinyao92@gmail.com](mailto:sipitsinyao92@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas PGRI Madiun

<sup>2</sup>Politeknik Negeri Madiun

E-Mail: [estuning@unipma.ac.id](mailto:estuning@unipma.ac.id)<sup>1</sup>

## Abstrak

Pembelajaran daring di masa pandemic menuntut pendidik dan peserta didik memanfaatkan teknologi informasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat mengatasi kesulitan mahasiswa dalam menulis daftar pustaka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf mahasiswa. Penelitian dilakukan di Teknik Informatika pada semester gasal 2020/2021. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan masih terdapat 7 mahasiswa yang kurang memenuhi standar penilaian. Perbaikan dilakukan pada siklus II. Pada siklus II semua nilai mahasiswa telah memenuhi standar penilaian. Siklus I nilai rata-rata mencapai 79 dan siklus II mengalami peningkatan dan mencapai 84.

**Kata Kunci:** *Multimedia, android, daftar pustaka, inovasi*

## Abstract

Online learning in pandemic times requires educators and learners to utilize information technology. Utilization of android-based learning media is expected to overcome the difficulties of students in writing bibliography. This research aims to improve the ability to write student paragraphs. The research was conducted in Informatics Engineering in the gasal semester 2020/2021. The method used is Class Action Research (PTK). The results of research in cycle I showed that there were still 7 students who did not meet the assessment standards. Repairs are made in cycle II. In cycle II all student grades have met assessment standards. Cycle I the average value reaches 79 and cycle II increases and reaches 84.

**Keywords:** *Multimedia, android, bibliography, innovation*

## 1. Pendahuluan

Pandemi *Covid-19* telah membawa dampak pada berbagai sektor kehidupan. Kebijakan di sektor pendidikan mengalami transformasi yang cukup signifikan. Kegiatan pembelajaran di semua jenjang pendidikan harus dilaksanakan secara *online*. Kondisi tersebut menuntut semua pelaku di bidang pendidikan menyingsingkan lengan baju mencari alternatif proses agar pembelajaran tetap berlangsung. Proses pembelajaran yang

pada awalnya berlangsung di dalam kelas dengan jadwal yang telah ditentukan berubah di ruang masing-masing dengan jadwal yang disepakati. Kondisi tersebut disebut dengan istilah “daring” (pembelajaran dalam jaringan).

Pembelajaran yang biasanya berlangsung dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi interaksi tidak langsung. Interaksi tidak langsung sesuai anjuran pemerintah untuk menjaga jarak dan pembatasan sosial.

Dalam keadaan apapun pembelajaran harus diupayakan tetap berlangsung dengan segala konsekuensinya. Terjadi *gagap* di awal pandemi menghadapi perubahan yang terjadi. Hal tersebut diharapkan dapat dimaklumi karena merupakan sesuatu yang baru yang belum pernah dialami. Akan tetapi semua tidak harus berhenti berinovasi.

Pembelajaran secara daring memberikan dampak positif yaitu untuk menekan penyebaran virus *corona*. Akan tetapi juga berdampak negatif dalam bidang Pendidikan. Dampak tersebut berupa dampak jangka pendek dan jangka panjang. Dampak jangka pendek dan jangka panjang dirasakan masyarakat di kota maupun di desa. Dampak jangka pendek antara lain menimbulkan masalah psikologis bagi peserta didik karena tidak dapat berinteraksi secara langsung. Bagi peserta didik di desa yang tidak adanya infrastruktur teknologi memadai akan mengalami kesulitan ketika proses pembelajaran berlangsung secara *online*. Dampak jangka panjang berupa keadilan dan ketidaksetaraan antar kelompok masyarakat di Indonesia (Aji, 2020). Melihat kondisi tersebut harus segera dilakukan inovasi dan adaptasi pendukung proses pembelajaran. Pembelajaran daring memanfaatkan berbagai teknologi agar dapat mengakses bahan belajar (Lestariyanti, 2020).

Pembelajaran dimasa pandemi menuntut dosen untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa. Dosen dituntut mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif supaya dapat mengatasi kesulitan belajar yang dialami mahasiswa karena kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan dengan jarak jauh. Berbagai hal bisa dilakukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan berkolaborasi dengan media pembelajaran agar tidak monoton dan menghadirkan proses pembelajaran yang inovatif. Melalui pembelajaran daring, dosen dan mahasiswa belajar dan berlatih untuk mendapatkan

ilmu baru (Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, 2020)

Menulis karya ilmiah menjadi tuntutan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dituntut mampu menulis karya ilmiah dengan baik dan benar. Penulisan karya ilmiah meliputi pemilihan kata, penyusunan kalimat, menyusun paragraf, mengutip, sampai menuliskan daftar pustaka.

Mahasiswa Informatika mengalami kesulitan dalam menulis daftar pustaka sebagai salah satu bagian dari karya ilmiah. Pada umumnya, mahasiswa mengalami kebingungan karena setiap sumber pustaka berbeda penyusunannya. Dengan demikian, banyak terjadi kesalahan dalam menulis daftar pustaka di karya ilmiah mahasiswa.

Penulisan daftar Pustaka harus disesuaikan dengan gaya selingkung di mana karya ilmiah ditulis. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa kemampuan daftar pustaka masih kurang. Ditemukan banyak kesalahan dari penulisan yang dilakukan. Kondisi ini sangat ironis dengan proses pembelajaran yang sudah diberikan sejak bangku sekolah menengah pertama. Pada praktiknya banyak yang kurang paham bagaimana susunan penulisannya. Maka dari itu dikembangkan aplikasi multimedia pembelajaran menulis daftar pustaka berbasis android. Tujuan dari media pembelajaran tersebut adalah mempermudah proses pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa di masa pandemi. Mengingat proses pembelajaran dilakukan secara daring. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat merangsang minat belajar mahasiswa.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Qulub, T & Shifa, 2020) melakukan penelitian dengan menggunakan media *padlet* agar nilai menulis teks deskripsi meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *padlet* yang memanfaatkan handphone mampu menarik minat dan meningkatkan kemampuan siswa menulis paragraf deskripsi. Penelitian lain dilakukan oleh (Suyuti, Y., Sugit, Z & Yunidar, 2020) yang memanfaatkan media gambar untuk

meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi. Penggunaan teknologi dilakukan oleh (Gunawan, 2021) dengan penelitian mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran daring di masa pandemic covid-19. Melalui penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat berbagai platform yang dapat menunjang pembelajaran daring. Berdasarkan penelitian tersebut, maka dibuatlah inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa handphone sebagai media pembelajaran, agar pembelajaran di masa pandemic dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Inovasi berasal dari kata *innovation* yang memiliki arti pembaharuan. Inovasi merupakan gagasan, ide, praktik, atau dapat diartikan pula segala sesuatu yang baru, membuat perubahan dari yang sudah ada (Rogers, 1995). Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* yang memiliki arti belajar atau pembelajaran. Dengan demikian, Inovasi pembelajaran merupakan pembaharuan pembelajaran yang dikemas dengan adanya gagasan baru.

Inovasi berasal pada umumnya berawal dari refleksi model lama menuju baru yang dianggap mampu mengatasi masalah pembelajaran. Masalah pembelajaran yang biasa dialami di jenjang perkuliahan antara lain penggunaan bahan ajar, terbiasa belajar berbasis fakta, isi materi berupa teori bukan berbasis penyelesaian masalah dan kebutuhan, bahan ajar dan media yang digunakan, serta komunikasi yang terbatas. Pendidikan merupakan salah satu upaya memajukan kehidupan, maka harus dimasukkan inovasi dalam prosesnya agar mampu mengembangkan potensi peserta didik.

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan cara memberikan pendidikan serta pelatihan kepada peserta didik guna mencapai tujuan belajar (Sudjana, 2020). Hasil dari proses belajar berupa perubahan pengetahuan,

pemahaman, sikap dan tingkah laku, serta berbagai aspek lain yang melekat pada individu. Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memberikan informasi serta pengetahuan dari adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik (Asyhar, 2011).

Media merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memanfaatkan aneka sumber belajar. Media pembelajaran seperti buku, dianggap monoton oleh peserta didik. Kondisi tersebut dikarenakan peserta didik malas untuk membaca tulisan-tulisan panjang. Pada praktiknya, penggunaan media pembelajaran dapat menunjang proses proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. (Sudjana, 1997). Media pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diharapkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah berbasis android.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan wajib yang harus dikuasai mahasiswa. Hal tersebut dikarenakan berbagai tugas yang diberikan dosen berkaitan kegiatan menulis. Menulis adalah kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan kepada orang lain melalui bahasa tulis (Abbas, 2006). Kemampuan mengungkapkan gagasan secara tepat harus didukung dengan kemampuan kosakata, gramatika, serta ejaan yang digunakan. Melalui kegiatan menulis, seseorang mampu menuangkan segala sesuatu yang ada di pikiran. Sama halnya dengan kegiatan menulis karya ilmiah, seorang penulis dapat mengungkapkan Kembali gagasan dari pernyataan seseorang. Kegiatan mengungkapkan Kembali biasa disebut dengan mengutip.

Dalam penulisan karya ilmiah mengutip harus menuliskan sumber kutipan yang dimuat dalam daftar pustaka. Tuntutan cara menyajikan daftar pustaka sesuai sumber kutipan merupakan sebuah keharusan. Terdapat bermacam-macam cara menuliskan daftar pustaka sebagai

pendukung penulisan karya ilmiah. Media pembelajaran merupakan sarana yang dianggap mampu memberikan rangsangan agar peserta didik bersedia belajar sehingga proses pembelajaran dapat terjadi (Briggs, 2017).

Tujuan penggunaan media pembelajaran multimedia dalam proses pembelajaran antara lain dapat melengkapi tujuan, materi, metode, dan alat penilaian dari sistem pembelajaran secara konvensional atau luring. Melalui media pembelajaran multimedia, diharapkan dapat menjadi inovasi proses pembelajaran secara daring agar mahasiswa lebih aktif belajar secara mandiri.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif, maksudnya pada saat penelitian berlangsung, peneliti berusaha memikirkan tentang apa dan mengapa dari tindakan yang terjadi. Berdasarkan cara berpikir tersebut kemudian dicari cara pemecahan masalah melalui tindakan pembelajaran tertentu (Subyantoro., 2019). Pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran menulis paragraf berbasis android. Penelitian dilakukan pada akhir semester gasal tahun 2020/2021 di Program Studi Informatika UNIPMA.

Penilaian berupa tes dan nontes. Penilaian dilakukan melalui instrumen yang telah dibuat. Instrumen berupa tes digunakan untuk melihat kemampuan menulis daftar pustaka. Instrumen berupa tes antara lain lembar observasi, jurnal mengajar, dan lembar wawancara. Instrumen non tes meliputi perilaku mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran menulis daftar pustaka. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan menulis daftar pustaka. Tes dilakukan pada setiap siklus sebagai

perbaikan. Data tes dianalisis sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Teknik nontes, digunakan untuk melihat perilaku mahasiswa dalam pembelajaran menulis paragraf menggunakan media pembelajaran berbasis android. Teknik nontes meliputi observasi dan wawancara. Observasi dilakukan melalui pengamatan perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung melalui *google meet*. Semua mahasiswa diminta menyalakan kamera selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan pada mahasiswa yang memperoleh nilai terendah, sedang, dan tertinggi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Wawancara juga digunakan untuk mengetahui kendala yang dialami mahasiswa selama mengikuti pembelajaran. Data nontes dianalisis sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan observasi pra tindakan. Tujuan kegiatan tersebut adalah mengamati kondisi pada saat pembelajaran menulis daftar pustaka berlangsung. Observasi dilakukan pada mahasiswa semester 1 sebanyak 31 mahasiswa. Hasil observasi menunjukkan kemampuan menulis daftar Pustaka mahasiswa masih kurang. Data tersebut diperoleh dari hasil tes akhir pertemuan perkuliahan materi menulis daftar pustaka. Hasil menulis mahasiswa menunjukkan masih terdapat mahasiswa yang terbalik menuliskan nama pengarang, kesalahan menuliskan urutan daftar pustaka, serta kesalahan penulisan tanda baca pada daftar pustaka.

Pada proses pembelajaran menggunakan *google meet* masih terdapat mahasiswa yang tidak menyalakan kamera, sehingga Ketika dosen memberikan

pertanyaan kurang mendapatkan respon. Kondisi cuaca yang kadang mempengaruhi jaringan juga berdampak pada proses pembelajaran berlangsung. Mahasiswa yang kesulitan mendapatkan fasilitas jaringan baik, suara dosen pada saat menjelaskan terputus-putus sehingga sulit dipahami.

Berdasarkan persoalan tersebut, dosen membutuhkan media pembelajaran sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat (Faturrohman, 2020) mengungkapkan jika inovasi pembelajaran merupakan segala upaya untuk memanfaatkan berbagai instrumen agar kegiatan pembelajaran mampu menghasilkan pengetahuan bagi peserta didik. Berbeda dengan pendapat sebelumnya, (Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, 2004) menyatakan bahwa penggunaan internet serta teknologi multimedia dapat mengubah cara menyampaikan materi dan dapat menjadi alternatif pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis perbaikan maka inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran daring adalah menggunakan media pembelajaran menulis paragraf berbasis android.

Media pembelajaran akan membantu mahasiswa memahami materi yang disampaikan dosen. Media pembelajaran juga digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan media terhadap kemampuan mahasiswa. Mahasiswa dapat mendownload aplikasi media pembelajaran melalui *play store* kemudian menginstal aplikasi tersebut. Pada saat handphone sudah terinstal dapat langsung digunakan dan muncul tampilan awal. Mahasiswa dapat memilih menu pilihan tentang aturan penulisan daftar pustaka yang berasal dari buku, artikel jurnal, atau internet. Berikut tampilan aplikasi daftar pustaka.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Menu Menulis Karya Ilmiah Sumber Buku



Gambar 3. Tampilan Menu Menulis Karya Ilmiah Sumber Artikel Jurnal



Gambar 4. Tampilan Menu Menulis Karya Ilmiah Sumber Artikel Internet

### Kegiatan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada saat perkuliahan bahasa Indonesia via *google meet* dengan alokasi waktu 3x50 menit. Pada pembelajaran siklus I pelaksanaan tindakan berupa tindakan dosen untuk mengatasi permasalahan yang selama ini dialami. Hasil observasi dituliskan dalam catatan lapangan. Berdasarkan hasil observasi diketahui jika mahasiswa mengalami kebingungan dalam menuliskan daftar pustaka. Media pembelajaran dibutuhkan untuk menunjang agar hasil pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan. Mahasiswa dapat lebih tertarik dan dapat mandiri dalam mempelajari materi.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I mahasiswa terlihat lebih antusias. Ketika dosen mulai memberikan materi. Mahasiswa mulai mencoba sendiri aplikasi media pembelajaran yang telah diberikan. Mahasiswa bertanya jika mengalami kesulitan proses pembelajaran. Kegiatan belajar mahasiswa dapat dilihat dari tampilan layar di laptop. Adapun hasil pengamatan perilaku mahasiswa dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Siklus 1

Keterangan	Tota Nilai	Persentase	Kriteria
Pengamat 1	385	77%	Baik
Pengamat 2	395	79%	Baik
Rata-Rata	390	78%	Baik

Berdasarkan tabel di atas, pengamat 1 memberikan nilai 385 dan pengamat 2 memberikan nilai 395 dengan nilai

Nilai	Jumlah Mahasiswa	Huruf	Kualifikasi
81-100	24	A	Baik Sekali
58-71	7	B	Baik
41-57	0	C	Cukup
0-40	0	D	Kurang
Total	31		
Tota Nilail	2455		
Rata-rata	79		
Persentase	79%		

maksimal 500. Hasil aktivitas siklus 1

mencapai persentase 78%. Hasil tersebut menunjukkan jika mahasiswa sudah teribat aktif dalam pembelajaran. Adapun keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran meliputi mahasiswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengajukan pertanyaan kepada dosen ketika mengalami kesulitan, menjawab pertanyaan yang diajukan dosen, berusaha membangun sendiri pengetahuan melalui media pembelajaran, dan mengerjakan tugas yang diberikan.

Sikap mahasiswa dalam pembelajaran berdampak pada nilai yang diperoleh. Adapun nilai dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Siklus 1

Tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79 dengan kriteria baik. Berdasarkan rincian hasil yang diperoleh tidak terdapat mahasiswa yang nilainya kurang. Nilai yang diperoleh pada siklus 1 perlu ditingkatkan agar semua mahasiswa lebih memahami penulisan daftar pustaka dan memperoleh nilai baik sekali. Kegiatan pembelajaran siklus 1 diakhiri dengan adanya refleksi untuk mengetahui kendala dan membuat rencana perbaikan selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi perbaikan pada siklus berikutnya berupa membiasakan mahasiswa menuliskan daftar pustaka tanpa bantuan media pembelajaran.

### Siklus 2

Kegiatan pembelajaran siklus 2 merupakan perbaikan dari siklus 1. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1, mahasiswa harus dibiasakan hafal ketika diminta menuliskan daftar pustaka. Mahasiswa mulai terbiasa dalam kegiatan pembelajaran dan hanya beberapa mahasiswa yang beberapa kali melihat media pembelajaran ketika mengalami kesulitan. Peningkatan tersebut terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Siklus 2

Keterangan	Tota Nilai	Persentase	Kriteria
Pengamat 1	420	84%	Baik sekali

Pengamat 2	425	85%	Baik sekali
Rata-Rata	845	84,5%	Baik sekali

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Persentasi dari pengamat 1 dan 2 sebesar 84,5% dengan kriteria baik sekali. Mahasiswa mulai terbiasa dan akrab dengan materi menulis daftar pustaka sehingga nilai pada siklus 2 mengalami peningkatan. Hasil menuliskan daftar pustaka terlihat sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Siklus 2

Nilai	Jumlah Mahasiswa	Huruf	Kualifikasi
81-100	31	A	Baik Sekali
58-71	0	B	Baik
41-57	0	C	Cukup
0-40	0	D	Kurang
Total	31		
Tota Nilai	2610		
Rata-rata	84		
Persentase	84%		

Tabel tersebut menunjukkan rata-rata nilai sebesar 84. Nilai rata-rata yang diperoleh dengan kriteria baik sekali. Data siklus 2 menunjukkan jika mahasiswa telah memahami cara menuliskan daftar pustaka.

Data siklus 1 dan 2 menunjukkan peningkatan proses serta hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media digunakan sebagai bentuk inovasi pembelajaran di masa pandemi melalui pembelajaran daring. Adanya inovasi media pembelajaran android yang sudah akrab dengan mahasiswa membuat siswa lebih aktif, mandiri, dan mudah memahami materi yang diberikan. Mahasiswa juga dapat berlatih secara mandiri di luar jam pembelajaran secara mandiri.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan temuan penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menulis daftar pustaka berbasis android menjadi inovasi pembelajaran di masa pandemi. Inovasi media pembelajaran yang digunakan

menjadi solusi dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Penggunaan media pembelajaran berbasis android membuat mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan menulis daftar pustaka mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai pada siklus 1 sebesar 79 dan siklus 2 sebesar 84.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan pada penelitian lanjut. Diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran secara daring agar mahasiswa dapat lebih mandiri dan terlibat aktif. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal meskipun dilakukan secara daring.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I.*, 7(5), 395.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Briggs. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Faturohman, N. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 615–627. Serang.
- Gunawan, Y. I. P. dan A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Madaniyah*, 11(2), 133-150.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.

Lestariyanti, E. (2020). Mini-Review Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: Keuntungan Dan Tantangan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1), 89–96.

Qulub, T dan Shifa, F. R. (2020). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Prosiding Samasta Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–5. Tangerang.

Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of Innovations (Fourth Edition)*. New York: The Free Press.

Subyantoro. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Metode, Kaidah Penulisan, dan Publikasi*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (1997). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, N. (2020). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.

Suyuti, Y., Sugit, Z & Yunidar, N. (2020). Penerapan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas Xb SMAN2 Dampelas. *E-Jurnal Bahasantodea*, 4(2), 116–122.

Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). *Can e-learning replace classroom learning? Communications of the ACM*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/986213.986216>