



## Penerapan Teknologi Gadget dalam Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19

Naufal Yoga Ababiel<sup>1✉</sup>, Muhammad Miftahur Rohim<sup>2</sup>, dan Ahmad Saefudin<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Jepara<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [Naufalababi13@gmail.com](mailto:Naufalababi13@gmail.com)<sup>1</sup>, [Miftahurrohimi77@gmail.com](mailto:Miftahurrohimi77@gmail.com)<sup>2</sup>, [ahmadsaefudin@unisnu.ac.id](mailto:ahmadsaefudin@unisnu.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pandemi COVID-19 telah mengganggu sektor pendidikan secara global, memaksa lembaga pendidikan untuk mengadopsi pendekatan baru guna melanjutkan proses belajar mengajar. Salah satu solusi yang semakin diterapkan adalah pemanfaatan teknologi *gadget* dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, teknologi gadget merujuk pada perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, pembelajaran hybrid, dan pembelajaran mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran di masa sebelum maupun sesudah pandemi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai tahapan dalam melaksanakan penelitian. Hasil akhir dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak dipicu oleh kebutuhan pribadi, terutama karena situasi Pandemi COVID-19 yang mendorong semua pembelajaran anak secara daring. *Gadget* telah berperan sebagai alat pembelajaran sekaligus hiburan bagi anak-anak, mengingat kontennya yang kaya akan informasi yang sangat relevan. Namun, di samping manfaat yang telah disebutkan, penggunaan yang berkelanjutan dari gadget juga membawa dampak negatif terhadap perilaku anak-anak. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi *gadget* dapat menjadi alat yang efektif dalam membentuk masa depan pendidikan yang lebih dinamis.

**Kata Kunci:** Pandemi COVID-19, Pendidikan, Perilaku Anak, Gadget, Pembelajaran Jarak Jauh.

### Abstract

*The COVID-19 pandemic has disrupted the education sector globally, forcing educational institutions to adopt a new approach to continuing the teaching and learning process. One solution that is increasingly being implemented is the use of gadget technology in learning. In this context, gadget technology refers to devices such as smartphones, tablets, and laptops that can be used to support distance learning, hybrid learning, and independent learning. This study aims to explain the use of gadgets as learning tools before and after the pandemic. This study uses a qualitative descriptive method as a stage in conducting research. The final results of this study indicate that children's use of gadgets is triggered by personal needs, especially due to the COVID-19 pandemic situation which has pushed all children's learning online. Gadgets have played a role as a learning tool as well as entertainment for children, given their content which is rich in very relevant information. However, besides the benefits already mentioned, the continued use of gadgets also hurts children's behavior. With the right approach, gadget technology can be an effective tool in shaping a more dynamic future for education.*

**Keywords:** COVID-19 Pandemic, Education, Child Behavior, Gadgets, Distance Learning.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan bagi masa depan peserta didik, dan merupakan upaya yang disengaja untuk mentransmisikan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Hasibuan et al., 2021; Munandar et al., 2022). Demikian pula, bagi para pendidik, pemahaman yang mendalam tentang pendidikan menjadi hal yang penting dalam menjalankan proses pembelajaran. Ketika seorang pendidik sudah memiliki pengalaman dalam proses pembelajaran, hal tersebut tidak secara otomatis menunjukkan bahwa ia telah menguasai teknik-teknik pendidikan. Sebaliknya, seorang pendidik yang mungkin belum memiliki pengalaman mendalam dalam mengajar belum tentu memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep pendidikan secara keseluruhan. Manusia memiliki potensi yang luar biasa untuk tumbuh dan berkembang sebagai kekuatan dinamis, yang mampu mempercepat proses perkembangannya (Miasari et al., 2022; Rahmat, 2014). Pendidikan melampaui konsep pengajaran semata, melibatkan proses menyampaikan pengetahuan, mentransformasi nilai-nilai, serta membentuk kepribadian melalui berbagai aspek yang terlibat. Dalam kerangka ini, pendekatan pembelajaran lebih fokus pada pengembangan keahlian atau keahlian khusus dalam bidang-bidang tertentu. Karena itu, perhatian dan minat dalam pendekatan ini lebih berfokus pada aspek-aspek teknis yang terlibat (Nurkholis, 2013; Pohan, 2020).

Indonesia, seperti banyak negara lainnya, terdampak oleh pandemi COVID-19. COVID-19 adalah penyakit menular yang diakibatkan oleh virus sindrom pernapasan akut corona 2 (SARS-CoV-2). Dampaknya juga terasa pada sistem pendidikan, di mana kegiatan belajar-mengajar dilakukan secara jarak jauh (dari rumah), dan banyak pekerjaan juga dilakukan dalam format kerja dari rumah. Langkah-langkah ini diambil dengan tujuan utama untuk mengurangi penularan COVID-19 (Siahaan, 2020). Oleh karena alasan ini, penelitian ini diinisiasi, dengan harapan para pendidik akan mampu mengidentifikasi metode-metode yang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga proses pembelajaran tidak hanya menjadi monoton dan membosankan. Ini menjadi semakin penting, terutama dalam konteks pandemi COVID-19 saat ini. Kita memerlukan inovasi dalam pendekatan pendidikan yang mampu menciptakan individu-individu yang berkualitas, mengakomodasi perubahan situasi dan tuntutan zaman.

Akibat pandemi yang telah berlangsung selama kurang lebih dua tahun, proses pembelajaran dari rumah diterapkan bagi siswa, namun pelaksanaannya terbukti kurang efektif. Tidak semua peserta didik mampu mengikuti pembelajaran ini secara optimal, terdapat kasus di mana siswa bahkan belajar sambil tiduran. Pandemi COVID-19 telah mengubah lanskap pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk lebih mendalam memeriksa perubahan dalam pola aktivitas belajar dan dampaknya pada sektor pendidikan. Peneliti berharap riset ini akan mampu menganalisis konsekuensi dari perubahan ini dengan lebih rinci. Lebih lanjut, penelitian ini juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang timbul akibat opsi pembelajaran yang diterapkan selama pandemi ini (Septiadi et al., 2022).

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan (Martoredjo, 2020; Nafrin & Hudaidah, 2021). Guru harus memastikan kelangsungan kegiatan belajar-mengajar tetap terjaga, meskipun siswa harus menjalani proses pembelajaran dari lingkungan rumah mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang harus diambil oleh tenaga pendidik menghadapi hambatan-hambatan seperti yang telah disebutkan sebelumnya, serta mengevaluasi dampak-dampak yang merugikan terutama bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh penerapan pembelajaran jarak jauh yang terjadi secara mendadak dan tanpa perencanaan yang matang, yang menghasilkan berbagai tantangan dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Penutupan lembaga pendidikan juga mengakibatkan kesulitan bagi anak-anak untuk mencapai pemahaman pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tingkat kelas yang diharapkan. Keterbatasan waktu belajar dan absennya interaksi tatap muka langsung menghadirkan risiko pada pemahaman materi yang seharusnya dikuasai (H. Pratiwi & Aghnaita,

2021). Situasi ini juga berdampak pada peningkatan angka putus sekolah, karena kesulitan yang dihadapi oleh anak-anak dan remaja untuk kembali bersekolah setelah penutupan sekolah dan dampak ekonomi yang berkepanjangan (Firmansyah & Kardina, 2020).

Tenaga pendidik memiliki opsi untuk melaksanakan sesi pembelajaran simultan dengan siswa melalui penggunaan grup di platform media sosial seperti WhatsApp (WA), Telegram, Instagram, atau melalui aplikasi video konferensi seperti Zoom, atau media lainnya sebagai wadah pembelajaran (Wicaksono & Nurfianty, 2022). Namun, karena munculnya wabah Covid-19 yang datang dengan cepat dan tiba-tiba, maka sektor pendidikan di Indonesia perlu mengadaptasi pendekatan yang dapat membantu situasi darurat di sekolah. Dalam konteks ini, sekolah diharapkan untuk mengadopsi penggunaan media pembelajaran daring sebagai solusi yang mendesak (Aji, 2020). Harapannya, setelah pandemi Covid-19 berlalu, kita dapat mengakui sistem saat ini sebagai bagian dari budaya pembelajaran yang baru dalam dunia pendidikan (Zainuddin Atsani, 2020).

Banyak kasus yang muncul seiring dengan implementasi sistem pembelajaran online ini. Beberapa di antaranya meliputi ketidakmerataan dalam kemampuan siswa dan orang tua dalam mengoperasikan platform *online* (Fadhil et al., 2021). Tidak semua orang tua siswa memiliki akses ke koneksi internet yang memadai atau mampu membeli kuota internet. Kendala juga muncul akibat sinyal internet yang tidak mencapai semua rumah siswa, terutama di daerah yang sulit terjangkau. Sementara banyak orang tua siswa menghadapi keterbatasan ekonomi dan bahkan tidak memiliki perangkat *smartphone* sebagai alat pembelajaran online bagi anak-anak mereka. Di samping itu, kontrol terhadap proses pembelajaran kurang terjamin karena kehilangan dimensi tatap muka langsung antara guru dan siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian deskriptif yang menerapkan pendekatan kualitatif (Creswell, 2013; Huberman & Miles., 2002). Dalam konteks ini, peneliti mengadopsi metode penelitian kualitatif untuk menggambarkan perkembangan penerapan teknologi gadget dalam pendidikan setelah terjadinya pandemi. Pendekatan deskriptif kualitatif ini bertujuan memberikan gambaran yang sistematis, akurat, dan komprehensif terhadap fakta-fakta mengenai penerapan *gadget* dalam pendidikan pasca pandemi. Durasi penelitian ini berlangsung selama empat bulan.

Pengumpulan data melalui wawancara dengan seorang siswa bernama Muhammad Nazril dari MTs. Al-Muttaqin Rengging. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai penggunaan gadget dan teknologi dalam pembelajaran, yang sesuai dengan fokus penelitian. Selain itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen tertulis, gambar, dan foto-foto. Proses pengumpulan data dan analisis dilakukan melalui tahapan penyusunan, reduksi data, penyajian, dan verifikasi untuk mendapatkan kesimpulan yang akurat.

## **HASIL dan PEMBAHASAN**

### **Penggunaan Media dan Teknologi *Gadget* Dalam Pembelajaran**

Keputusan untuk menerapkan pembelajaran dari rumah diambil melalui kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Republik Indonesia, sesuai dengan Surat Edaran Kemdikbud No. 4 Tahun 2020 yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan saat kondisi darurat akibat pandemi Covid-19. Kebijakan ini berdampak pada jalannya proses pembelajaran di sekolah, terutama bagi siswa, guru, dan orang tua. Pelaksanaan pembelajaran daring berdasarkan kebijakan ini memunculkan berbagai tanggapan dari masyarakat dan pemerintah. Walaupun memiliki kekurangan, pembelajaran daring

menjadi satu-satunya opsi yang memungkinkan agar proses pembelajaran dapat terus berlangsung selama masa pandemi Covid-19 (Masitoh & Kurnia, 2022).

Selama pandemi Covid-19 merambah Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan berbagai peraturan guna mencegah penyebaran virus tersebut. Salah satu peraturan yang diimplementasikan adalah prinsip jaga jarak sosial, yang meliputi tindakan menghindari kerumunan dan kontak fisik. Implikasi dari prinsip jaga jarak sosial ini sangat terasa dalam sektor pendidikan. Kegiatan pembelajaran di sekolah telah dihentikan sejak bulan Maret 2020, dan bahkan hingga bulan Mei 2020, proses belajar mengajar masih terus dilakukan dari rumah masing-masing (Kusnayat et al., 2020).

Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Keekarantinaan Kesehatan Pasal 59 Ayat 3 tahun 2020, yang mencakup "pembatasan sosial berskala besar" yang mencakup penutupan sekolah, tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, serta pembatasan aktivitas di tempat umum. Muncul berbagai tantangan bagi dunia pendidikan agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan di tengah pandemi Covid-19 ini. Salah satu solusi yang diadopsi adalah pelaksanaan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah metode pembelajaran jarak jauh yang menggunakan internet sebagai media utama. Dalam pembelajaran ini, sarana seperti laptop, komputer, smartphone, dan konektivitas internet menjadi sangat penting (Gunawan & Amaludin, 2021).

Terlebih lagi, para pendidik juga dihadapkan pada tugas yang menantang untuk mengadaptasi diri dengan kondisi unik yang dialami oleh setiap siswa. Guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang pendekatan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan situasi individual masing-masing siswa, yang bisa berbeda-beda tergantung pada lingkungan belajar di rumah. Oleh karena itu, kesuksesan pembelajaran daring tidak hanya bergantung pada aspek teknologi semata, melainkan juga sangat bergantung pada kemampuan guru untuk mengenali dan mengatasi perbedaan dalam situasi belajar yang dihadapi oleh para siswa. Wulandari (2018) mengungkapkan bahwa "seorang guru harus memiliki kemampuan untuk terus mengembangkan diri dalam profesinya sebagai pendidik, serta menjalankan tugas-tugasnya dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan materi pembelajaran yang senantiasa mengikuti perkembangan zaman." Fakta pada tahun 2018 juga mendukung pandangan tersebut, dimana data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa sekitar 62,41% penduduk Indonesia sudah memiliki telepon seluler dan sekitar 20,05% rumah tangga memiliki komputer. Angka ini sangat relevan dengan temuan dari penelitian, yang menunjukkan bahwa walaupun tidak semua siswa memiliki laptop, hampir seluruhnya memiliki *smartphone* (Handarini & Wulandari, 2020).

Penerapan pembelajaran daring membawa tanggung jawab bagi para guru untuk mengevaluasi efektivitasnya dan menyesuaikannya dengan preferensi belajar masing-masing peserta didik. Hal ini menjadi krusial karena pembelajaran tetap harus memenuhi komprehensifitas aspek-aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Mengingat pergeseran dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran virtual, dampak ini secara tidak langsung mempengaruhi proses pemahaman peserta didik. Selama peserta didik menjalankan pembelajaran dan kegiatan dari rumah, peran orang tua menjadi sangat penting sebagai pendamping, fasilitator, serta motivator. Mereka juga berperan dalam melaporkan perkembangan kegiatan belajar peserta didik kepada guru sebagai bagian dari evaluasi perkembangan siswa. Guru juga diharapkan secara aktif memantau peserta didik melalui kolaborasi dengan orang tua dalam proses belajar dari rumah.

Kelebihan pemanfaatan media pembelajaran daring meliputi adanya kemampuan belajar secara mandiri serta interaktivitas yang intens (Hapsari et al., 2021). Ini dapat meningkatkan kemampuan mengingat informasi, menyediakan pengalaman belajar yang lebih beragam melalui penggunaan teks, audio, video, dan animasi untuk menyajikan materi. Selain itu, media ini mempermudah penyampaian, pembaruan isi materi, serta memungkinkan pengunduhan materi. Siswa juga memiliki fleksibilitas untuk berkomunikasi melalui berbagai cara, seperti mengirim email kepada rekan sekelas, berpartisipasi dalam forum diskusi, berinteraksi

melalui ruang obrolan, dan bahkan menggunakan tautan video konferensi untuk berkomunikasi secara langsung.

Proses pembelajaran daring adalah inovasi baru yang memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap suatu perubahan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran peserta didik tidak hanya lagi terpaut dengan hanya mendengarkan penjelasan materi ajar dari seorang pendidik, tetapi secara langsung peserta didik juga bisa melakukan aktivitas lainnya seperti mendemostrasikan, mengamati, dan mencari tahu. Dalam proses penggunaan metode ini tentu terdapat kelebihan dan kekurangan didalamnya seperti: 1) Kelebihan a) Kualitas dialog yang dimiliki peserta didik sangat tinggi sehingga dapat mencapai struktur diskusi dan memberikan waktu lebih lama kepada peserta didik untuk dapat memikirkan apa yang ingin mereka komentari atau posting. b) Peserta didik yang mengikuti metode pembelajaran ini dapat memilih waktu kapan saja dan dimana bagi peserta didik menganggap bahwa waktu itu adalah waktu yang tepat dan benar c) Komitmen ruangan yang tidak relevan membuat peserta didik dapat dengan bebas belajar dimana dan kapanpun bagi mereka memiliki waktu. 2) Kekurangan a) Membuat komunikasi yang kurang dalam tulisan atau bahasa tidak begitu saja dapat diterima oleh pembaca komentar atau postingan. b) peserta didik tidak dapat bertanya secara langsung dan tidak bisa mendapatkan jawaban dari pendidik secara langsung (Aji, 2020)

Faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital, menurut Batubara faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital terdapat dua faktor yaitu eksternal dan internal, faktor internal adalah faktor yang terdapat pada diri sendiri dalam hal ini yaitu terdapat dalam diri guru itu sendiri, kemudian faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi dari luar diri sendiri atau dari lingkungan sekitar (Batubara, 2017).

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan di MTS Al Muttaqin Rengging Pecangaan Jepara, terdapat faktor-faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital pada tingkat kelas tinggi (kelas IX dan VIII) di masa pasca pandemi. Faktor pertama yang diidentifikasi adalah kurangnya ketersediaan proyektor dalam ruang kelas. Hasil wawancara dengan guru-guru kelas tersebut menyatakan bahwa di kelas IX dan VIII, tidak ada proyektor yang tersedia. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi para guru dalam mengoperasikan dan melaksanakan pembelajaran dengan media digital. Selain itu, faktor lain yang diidentifikasi adalah kondisi fisik ruang kelas yang kurang memiliki penutup yang memadai, terutama pada kelas VII. Hal ini turut mempengaruhi penggunaan layar proyektor yang tidak dapat berjalan secara optimal. Guru-guru yang berpartisipasi dalam penelitian ini menyatakan bahwa meskipun terdapat proyektor yang tersedia, situasi ruang kelas yang tidak memiliki penutup yang cukup baik mengakibatkan masuknya cahaya dari berbagai arah ke dalam kelas. Dampak dari kondisi ini adalah penurunan kualitas proyeksi dari layar proyektor ketika digunakan. Hal ini juga dijelaskan oleh guru kelas yang bersangkutan, yang mengemukakan bahwa di kelas VII tidak terdapat layar proyektor, sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media digital menjadi terhambat. Layar proyektor hanya tersedia di ruang guru.

Dampaknya, para guru dari kelas VII hingga kelas IX mengalami hambatan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media digital. Hal ini selaras dengan pendapat yang diungkapkan oleh Surjono, yang menjelaskan bahwa setiap komponen multimedia memerlukan pengolahan dan integrasi dengan perangkat digital lainnya seperti laptop dan layar LCD (Surahman & Surjono, 2017). Namun, dalam konteks kelas VII, hasil wawancara antara peneliti dan guru kelas VII mengungkapkan bahwa di kelas tersebut tidak ada hambatan yang signifikan dalam mengoperasikan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media digital. Namun, hal berbeda terungkap dalam wawancara dengan kepala sekolah. Kepala sekolah menyoroti bahwa faktor kendala utama adalah tingkat pemahaman individu guru terhadap penggunaan media digital. Dalam pengoperasiannya, masih ada beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam pembuatan dan penggabungan alat-alat media digital. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menegaskan bahwa faktor utama yang menghambat adalah tingkat pemahaman individu guru terkait pengoperasian teknologi

digital (W. D. Pratiwi, 2021). Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam kelancaran penerapan media teknologi digital (Ari Nashiruddin Zaini, Muhammad Tahir, 2022).

Penggunaan media digital di kelas-kelas tinggi memiliki beberapa aspek. Pertama, ketersediaan laptop khusus bagi guru memegang peranan penting. Madrasah menyediakan laptop yang dikhususkan untuk guru, memungkinkan mereka untuk merancang dan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan media digital. Hal ini ditegaskan oleh kepala sekolah yang menjelaskan bahwa terdapat enam laptop yang disediakan khusus untuk guru. Faktor kedua adalah pelaksanaan pelatihan bagi guru, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan terkait penggunaan media digital. Pelatihan ini mencakup pengajaran mengenai penggunaan perangkat seperti LCD dan layar proyektor, serta pemahaman tentang aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pembelajaran melalui media digital. Gadget ini dapat menjadi modal penting bagi para guru dalam mengembangkan kreativitas dalam proses mengajar.

Metode pengajaran yang paling sesuai untuk siswa di era digital adalah dengan mengajak mereka untuk belajar dalam lingkungan yang mereka kenal, yaitu dunia digital itu sendiri. Gadget menjadi alat yang sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih baik bagi guru untuk tidak menjauh dari dunia yang dikuasai siswa, yaitu dunia teknologi, jika ingin tetap relevan dan mendapatkan perhatian dari mereka. Guru seharusnya masuk ke dalam lingkungan siswa, sehingga dapat mendampingi mereka dalam penggunaan gadget secara bijak.

Dalam menghadapi perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan gadget, para guru menghadapi tantangan baru yaitu bagaimana memanfaatkan gadget agar memberikan dampak positif dalam pembelajaran di kelas. Karena faktanya, para murid tumbuh dan berkembang dalam era digital, guru harus berusaha menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi ini. Diperlukan kreativitas dari guru untuk memanfaatkan gadget yang dimiliki oleh murid agar penggunaannya bermanfaat dan tidak disalahgunakan, serta untuk mencegah dampak negatif yang mungkin timbul (Putra, 2022).

Teknologi pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar untuk memaksimalkan pemahaman dan hasil belajar dalam memecahkan masalah. Dalam dunia pendidikan dan pelatihan, alat komunikasi ini digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa atau peserta pelatihan. Teknologi multimedia digunakan untuk menghantarkan pesan pembelajaran kepada siswa. Namun, dalam proses penyampaian ini seringkali terjadi gangguan yang menyebabkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh siswa seperti yang dimaksudkan oleh guru. Dalam memanfaatkan potensi ini, siswa bisa mengakses berbagai situs menggunakan layanan seperti Google, Yahoo, dan mesin pencari lainnya untuk mendapatkan ilmu dan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran jarak jauh. Interaksi dalam program *online* memiliki manfaat bagi peserta didik, di antaranya meningkatkan kinerja belajar. Siswa dapat dengan mudah berpartisipasi dalam diskusi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, mirip dengan suasana di kelas fisik. Salah satu ciri khas dari pembelajaran online adalah memberikan kenyamanan dan fleksibilitas kepada pengajar dan peserta didik (Magdalena et al., 2021).

Saat ini, gadget bukan lagi barang yang sangat mahal seperti sebelumnya. Hampir semua orang memiliki gadget, mengindikasikan bahwa gadget bukanlah barang mewah lagi. Baik anak-anak maupun orang dewasa sudah familiar dengan penggunaan ponsel. Penggunaannya melibatkan berbagai keperluan. Ini berlaku juga untuk anak-anak sekolah. Oleh karena itu, gadget memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan mutu proses belajar-mengajar, yang pada gilirannya dapat berdampak pada kualitas hasil belajar. Namun, agar penggunaan gadget efektif, perlu pengembangan dan pemanfaatan media yang baru dan diperbarui.

### **Penggunaan Teknologi dalam pembelajaran di MTs. Al Muttaqin Rengging**

Penggunaan perangkat dalam lingkungan sekolah memiliki signifikansi penting dengan berbagai dampak positif dan negatifnya. Salah satu dampak positifnya adalah siswa dapat dengan cepat dan mudah

mengakses informasi melalui penggunaan perangkat elektronik. Gawai saat ini dianggap sebagai teman akrab masyarakat, terutama di lingkungan sekolah di mana gawai terlibat dalam proses pembelajaran. Ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun, selain dampak positifnya, penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif. Jika siswa terlalu banyak menghabiskan waktu di perangkat, mereka mungkin mengabaikan belajar dengan menggunakan buku dan bahkan ada potensi penyalahgunaan.

Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan siswa tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam pembelajaran. Dengan memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa tentang kedua aspek ini, diharapkan siswa dapat membuat keputusan yang bijak dalam menggunakan gadget dalam proses belajar..

Dalam menghadapi tantangan abad 21, seorang guru harus memiliki kompetensi yang mengedepankan kualitas di berbagai aspek kehidupan (Mardhiyah et al., 2021). Tantangan ini ditandai oleh peningkatan daya saing dan standar kualitas yang tinggi. Sebagai respons, guru diharapkan mampu mengadopsi berbagai inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guna memperkuat kompetensi pribadi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa, orang tua, masyarakat, serta semua pihak yang terlibat dalam pendidikan.

Keterampilan yang diperlukan bagi individu (guru) untuk menghadapi realitas abad 21 adalah etos kerja yang kuat, kemampuan berkolaborasi, kemampuan berkomunikasi yang efektif, tanggung jawab sosial yang tinggi, serta kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah (Ratri et al., 2023). Dengan menguasai keterampilan-keterampilan ini, guru dapat tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang dalam lingkungan yang dinamis dan terus berubah.

Demikian juga penerapan teknologi yang digunakan di MTs. Al-Muttaqin. Dalam konteks pembelajaran daring, guru menjalankan beberapa tahap awal untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. Perubahan dalam pembelajaran online memiliki perbedaan dengan pembelajaran tatap muka. Beberapa hal yang dilakukan meliputi pembentukan mekanisme komunikasi dengan orang tua/wali dan siswa, penyusunan Rencana Pembelajaran (RPP) yang mempertimbangkan minat dan kondisi siswa, inisiasi diskusi dengan orang tua untuk merencanakan pembelajaran, serta memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Langkah-langkah di atas sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Rambe bahwa proses pembelajaran diadopsi secara daring untuk menjaga kelangsungan pendidikan. Langkah-langkah tersebut mencakup komunikasi dengan siswa dan orang tua, penyusunan rencana pembelajaran yang sesuai dengan minat dan keadaan siswa, serta kolaborasi dengan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran tatap muka, koordinasi dengan orang tua, evaluasi tugas, dan pemberian umpan balik juga menjadi bagian penting dalam pendekatan pembelajaran yang holistik (Rambe, 2020).

Dalam konteks pembelajaran tatap muka di MTs. Al-Muttaqin, peran seorang guru mengalami penyesuaian yang signifikan. Guru secara aktif berkolaborasi dengan orang tua atau wali siswa untuk merancang dan mengelola tugas-tugas pembelajaran. Ini melibatkan mengumpulkan serta mengevaluasi tugas-tugas yang telah dikirimkan oleh siswa, sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Tugas-tugas tersebut dapat mencakup berbagai aspek, termasuk keterampilan hidup dan konten yang memerlukan umpan balik. Melalui pendekatan ini, peran guru menjadi lebih holistik, melibatkan pengaturan dan pengelolaan proses pembelajaran dengan baik, baik dalam format pembelajaran daring maupun tatap muka. Kolaborasi pembelajaran antara guru dan orang tua merupakan suatu pendekatan yang melibatkan keterlibatan aktif orang tua dalam proses pembelajaran anak di sekolah. Dalam konteks ini, guru dan orang tua bekerja bersama untuk memfasilitasi perkembangan dan pembelajaran siswa. Kolaborasi ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih holistik dan mendukung, dengan tujuan akhir meningkatkan prestasi belajar dan kesejahteraan siswa. Kolaborasi ini dapat mencakup berbagai kegiatan, seperti pertemuan rutin antara guru dan orang tua, berbagi informasi mengenai perkembangan siswa, serta merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Melalui kolaborasi ini, guru dan orang tua dapat saling

mendukung dalam memastikan perkembangan optimal anak di sekolah dan di rumah (Maruddani & Sugito, 2022).

Guru di MTs. Al-Muttaqin juga memanfaatkan Google Slides saat mengajar materi kepada kelompok kelas. Aplikasi ini memiliki kesamaan dengan Microsoft PowerPoint yang ada dalam produk Microsoft. Melalui aplikasi ini, guru menyajikan isi materi pelajaran secara visual. Setelah penyampaian materi, guru juga dapat menggunakan tes sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa. Dalam hal ini, guru menggunakan Google Forms. Google Forms menyediakan berbagai fitur pengujian yang mendukung proses evaluasi oleh guru. Berbagai jenis tes yang bisa dimanfaatkan melalui program ini termasuk tes pilihan ganda, jawaban singkat, serta tes dengan jawaban panjang. Secara teoretik, Google Forms memiliki tujuan yang sangat relevan dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk membantu memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pelajar dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Google Forms, pengerjaan tugas sekolah dan ujian dapat dilakukan secara online. Ini memberikan fleksibilitas kepada pelajar untuk mengakses dan menyelesaikan tugas atau ujian dari mana saja dengan koneksi internet. Selain itu, fitur-fitur seperti pilihan ganda, jawaban singkat, dan tes dengan jawaban panjang membantu guru dalam mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa dengan cara yang efisien dan efektif (Parinata & Puspaningtyas, 2021).

Ada beberapa langkah yang bisa dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan gadget antara lain, pertama, membatasi waktu menggunakan gadget untuk mendisiplinkan anak. Dengan adanya batasan tersebut, lambat laun anak akan melupakan gadget. Kedua, mengembangkan bakat anak mulai dari usia dini. Ketiga, lebih sering bermain dengan anak. Jika anak sering diajak bermain dengan orang tua, anak akan lebih dekat dengan orang tua daripada gadget. Ini akan memperkuat hubungan antara orang tua dan anak-anak. Keempat, ajak anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan orang dewasa seperti memasak, berkebun, dan bersih-bersih. Kegiatan ini dapat melatih anak untuk bertanggung jawab, kreatif dan simpatik. Kelima, ajak anak ke tempat rekreasi. Rekreasi akan membuat pikiran anak segar dan melupakan gadget yang biasa mereka mainkan. Dengan program kerja sosialisasi ketika pembelajaran daring serta sosialisasi pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak. Pengawasan ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai etika pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar dan meningkatkan pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget yang berlebihan maupun penyalahgunaan gadget pada anak, seiring dengan adanya pembelajaran daring pada masa pandemi. Program kerja tersebut dilakukan secara daring melalui video yang diunggah ke platform youtube dan dilakukan share link ke grup Whatsapp MTs. Al-Muttaqin Pecangan Jepara (Indriani, 2021).

Variasi platform dan sumber daya yang tersedia memainkan peran penting dalam menunjang proses pembelajaran selama pandemi COVID-19. Pandemi telah mendorong pendidikan untuk beralih ke model pembelajaran jarak jauh, dan teknologi menjadi sarana utama untuk melanjutkan proses pembelajaran (Herliandry et al., 2020). Saat ini Anda juga dapat melakukan kelas tatap muka secara online, mis. Misalnya, melalui Zoom, Webex, Google Meeting dll. Bahkan Google app juga menawarkan Google Classroom yang memiliki beberapa fitur untuk mendukung pembelajaran online. Termasuk Jamboard, salah satu aplikasi pembelajaran online paling interaktif, asalkan memiliki koneksi internet yang cukup baik. Dengan bantuan smartphone, guru menjadi semakin maju dalam menyampaikan pembelajaran modern. Siswa juga lebih peduli untuk menerima materi pembelajaran yang tidak membosankan. Namun dibalik efek positifnya, ada juga efek negatif yang muncul ketika smartphone digunakan di luar kegiatan siswa. Oleh karena itu, guru dan orang tua harus mengontrol penggunaan smartphone agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang merugikan (Sukrina et al., 2022). Model pembelajaran yang diberikan guru secara daring sangat bervariasi mulai dari dengan modul buku, video conference dan portal belajar. Banyaknya tugas yang diberikan guru saat pembelajaran daring mengakibatkan pembelajaran daring menjadi kurang efektif, belum lagi faktor lain seperti kuota yang terbatas, tidak ada media siswa, pembelajaran yang monoton hingga waktu pembelajaran yang tidak tepat waktu.

Berbagai kendala yang muncul pada saat pembelajaran daring menjadi kurang efektif, sehingga siswa menginginkan pembelajaran tatap muka dan daring selama COVID-19. (Dwi, 2020).

## SIMPULAN

Pandemi COVID-19 telah mengubah paradigma pendidikan secara drastis, mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring melalui berbagai platform dan sumber daya telah menjadi solusi utama untuk melanjutkan proses pembelajaran. Meskipun tantangan dan kendala ada, berbagai langkah telah diambil untuk mengoptimalkan pengalaman pembelajaran di era digital. Penggunaan teknologi dalam pendidikan pasca pandemi di MTs. Al-Muttaqin memiliki dampak positif dan negatif. Di satu sisi, pembelajaran *online* memungkinkan fleksibilitas, kolaborasi, dan akses ke beragam sumber daya. Guru perlu beradaptasi dengan peran yang lebih luas, memanfaatkan inovasi TIK, dan menjaga interaksi yang efektif dengan siswa dan orang tua. Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi penting dalam mendukung pembelajaran siswa dari rumah. Namun, ada juga tantangan yang perlu diatasi, seperti kesenjangan akses teknologi, kecanduan gadget, dan penurunan interaksi sosial langsung. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang bijak dalam penggunaan teknologi untuk menjaga kualitas pembelajaran dan keseimbangan siswa. Guru di MTs. Al-Muttaqin memiliki peran sentral dalam mengatasi tantangan ini. Penggunaan berbagai platform seperti Google Slide dan Google Form membantu dalam penyampaian materi dan evaluasi. Kolaborasi dengan orang tua dalam mengatur tugas-tugas dan memantau kemajuan siswa menjadi kunci. Selain itu, pendidikan tentang etika penggunaan teknologi dan pengawasan orang tua juga harus diperkuat.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, lingkup penelitian ini terbatas pada satu sekolah, yaitu MTs. Al-Muttaqin di Pecangaan, Jepara. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian ini untuk digunakan pada konteks sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, fokus pada satu sekolah juga dapat mengabaikan variasi yang mungkin ada dalam implementasi teknologi pembelajaran di sekolah lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam penelitian ini. Dengan kerjasama dan izin dari pihak Fakultas, penelitian ini dapat dilakukan dan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang penerapan teknologi dalam pendidikan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan dan memberikan manfaat yang berkelanjutan. Terima kasih atas partisipasi dan kerjasama yang berharga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/10.15408/Sjsbs.V7i5.15314>
- Ari Nashiruddin Zaini, Muhammad Tahir, I. E. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pasca Pandemi Dalam Penggunaan Media Digital. *Journal Of Classroom Action Research*, 4(1).
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design : Qualitative, Quantitative, And Mixed Method Approaches* (P. 273). Sage Publications.
- Dwi, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal Of Biology*

- 2438 *Penerapan Teknologi Gadget dalam Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 – Naufal Yoga Ababiel, Muhammad Miftahur Rohim, dan Ahmad Saefudin*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5913>
- Education Research*, 1(1), 14.
- Fadhil, M., Hakim, A., & Azis, A. (2021). Peran Guru Dan Orang Tua: Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid-19. *Riwayat: Educational Journal Of History And Humanities*, 4(1), 16–25.
- Firmansyah, Y., & Kardina, F. (2020). Pengaruh New Normal Di Tengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik. *Buana Ilmu*, 4(2), 99–112.
- Gunawan, Y. I. P., & Amaludin, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Madaniyah*, 11(2), 133–150.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (Sfh). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(3), 496–503.
- Hapsari, S. A., Pratiwi, M. R., & Rosalia, N. (2021). Peran Forum Diskusi Sebagai Media Interaktivitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Kulino Berbasis Moodle. *Dynamic Media, Communications, And Culture 2021: Conference Proceedings*, 1–13.
- Hasibuan, L., Us, K. A., & Nazirwan. (2021). Pendidikan Dan Perubahan Kebudayaan Transmisi Budaya Dan Perkembangan Institusi Pendidikan. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 69–82.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Jurnal Teknologi Pendidikan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The Qualitative Researcher's Companion*.
- Indriani, E. (2021). Analisis Efektivitas Implementasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Sma Kelas X Se-Kecamatan Mranggen Mata Pelajaran Pjok. *Journal Of Physical Activity And Sports (Jpas)*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.53869/Jpas.V2i1.34>
- Kusnayat, A., Sumarni, N., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *Eduteach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153–165.
- Magdalena, I., Fauzan, M. I., Damayanti Tantular, L., & Syafitri, H. A. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas Iv Sd Negeri 09 Pagi Semanan. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 46–57.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Martoredjo, N. T. (2020). Pandemi Covid-19 : Ancaman Atau Tentangan Bagi Sektor Pendidikan? *Jurnal Binus*, 7(1), 1–15.
- Maruddani, R. T. J., & Sugito. (2022). Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Full Day School Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3771–3781. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1731>
- Masitoh, N. A., & Kurnia, H. (2022). Kebijakan Pendidikan Di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19 Beserta Dampaknya. *Academy Of Education Journal*, 13(1), 74–83. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V13i1.965>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, Y., & Bp, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1–8.
- Nafrin, I. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>

- 2439 *Penerapan Teknologi Gadget dalam Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 – Naufal Yoga Ababiel, Muhammad Miftahur Rohim, dan Ahmad Saefudin*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5913>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form Terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 3(1), 56–65.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit Cv. Sarnu Untung.
- Pratiwi, H., & Aghnaita. (2021). Permasalahan Belajar Dari Rumah Bagi Guru Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Di Daerah Terpencil. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 130–144.
- Pratiwi, W. D. (2021). Dinamika Learning Loss: Guru Dan Orang Tua. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), 147–153.
- Putra, C. A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Umpr*.
- Rahmat, A. (2014). *Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, Dan Aplikasi*. Ideas Publishing.
- Rambe, I. F. (2020). *Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Man 1 Mandailing Natal*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ratri, T. M., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Membangun Karakter Peserta Didik Abad 21 Melalui Selidig (Sekolah Literasi Digital). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 62–76.
- Septiadi, M. A., Prawira, N. H., Aepudin, S., & Lestari, V. A. (2022). Dampak Covid-19 Terhadap Sistem Pendidikan. *Khazanah Pendidikan Islam*, 4(2), 51–61. <https://doi.org/10.15575/Kp.V4i2.19478>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (Jki)*, 1, 1–6. <https://doi.org/10.56486/Kompleksitas.Vol10no2.128>
- Sukrina, A., Denuarta, A., Fatha, N., Dewi, H., Hasibuan, N., Agama, I., Negeri, I., & Barat, S. (2022). Optimalisasi Penggunaan Handpone Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 10–16.
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Sma Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26–37.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Etika Pembelajaran Dan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Pandemi Di Desa Jatipurwo, Kabupaten Wonogiri. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat “Pemberdayaan Masyarakat Guna Mendukung Produktivitas Pasca Pandemi,”* 3(1), 608.
- Wicaksono, A., & Nurfianty, A. (2022). Pendidikan Yang Aman Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(1), 28. <https://doi.org/10.26418/Jvip.V14i1.44340>
- Zainuddin Atsani, L. G. M. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.