Laporan Literatur Review

Oleh

(Apriyanti)

Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM

NIM

(1910111220018)

Buku yang di review

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya).

Ringkasan isi bab

Buku Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya) merupakan sebuah buku yang membahas tentang media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi contohnya berbasis *mobile smartphone*. Buku Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya) ini ditulis oleh seorang dosen dari Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM Heri Susanto dan Helmi Akmal. Di dalam buku ini menjelaskan tentang konsep media pembelajaran sejarah, sumber dan alat belajar, prinsip dalam pengaplikasian media pembelajaran sejarah yang berbasis *mobile smartphone*, serta menjelaskan proses-proses dari perancangan media pembelajaran sejarah yang berbasis *mobile smartphone*, sebagai media pembelajaran dalam proses pengajaran.

Pada Bab I membahas tentang deskripsi mata kuliah keterampilan proses pembelajaran pada program sarjana pendidikan sejarah, capaian pembelajaran, bahan kajian, metode pembelajaran, serta peran dosen dalam pembelajaran. Di dalam bab ini mahasiswa diharapkan dapat mampu memilih, serta memanfaatkan media dari pembelajaran berupa alat bantu dalam proses belajar dan mengajar. Dalam bab ini memaparkan peran dosen dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *student centered learning*, artinya dosen di sini hanya berperan sebagai

fasilitator selama proses pembelajaran. Peran dosen sebagai fasilitator dalam bab ini dijelaskan antara lain, mendiagnose kemampuan mahasiswa dalam proses pembelajaran, membuat tantangan agar para mahasiswa mau mencoba suatu hal baru dalam pembelajaran, mengaktifkan mahasiswa agar mahasiswa dapat berperan aktif dalam mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran, memonitor perkembangan mahasiswa dosen dituntut harus bisa melihat progres dari perkembangan para mahasiswa selama proses belajar dan mengajar, yang peran dosen yang terakhir yaitu untuk mengavaluasi hasil pembelajaran dari para mahasiswa yang didapatkan selama proses belajar dan pembelajaran.

Pada Bab II pembahasan mencakup konsep dasar dari media pembelajaran sejarah berupa sumber dan alat peraga dalam proses pembelajaran. Dalam bab ini juga memaparkan cara bagaimana untuk dapat mengklasifikasikan dalam menentukan media yang sesuai dengan materi dalam proses pembelajaran sejarah di SMA. Bab ini merupakan isi dari buku yang menjadi tolak ukur penguasaan dari pemaparan dalam buku ajar dan merupakan tolak ukur pencapaian dalam pembelajaran mata kuliah. Bab ini menjelaskan definisi dari media pembelajaran, menjelaskan bahwa media dapat diartikan sebagai alat yang perantara yang membantu dalam penyampaian materi ajar untuk memudahkan proses interaksi dan penerimaan informasi yang akan disampaikan oleh para pendidik kepada para peserta didiknya dalam proses pembelajaran.

Fungsi dan kegunaan dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar, media pembelajaran berfungsi sebagai alat peraga dalam penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri memiliki fungsi untuk memberikan kemudahan dalam proses menyampaikan informasi pembelajaran dari para pendidik kepada para peserta didik dalam proses belajar dan mengajar yang dilakukan. Media pembelajaran dapat mengurangi hambatan yang dapat terjadi selama proses belajar mengajar. Terdapat beberapa hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran menurut Oemar Hamalik, diantaranya :

- a. *Verbalisme*, berupa kemampuan yang dimiliki pengajar dalam hal penyusunan kata-kata dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.
- b. Kekacauan penafsiran, berupa kesalahan penyampaian informasi tentang materi pelajaran yang dilakukan oleh pengajar dalam proses penyampaian pembelajaran.

- c. Fokus peserta didik menjadi bercabang, hal ini dapat terjadi dikarenakan penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik berupa lisan seperti ceramah sehingga fokus dari peserta didik bercabang selama proses pembelajaran.
- d. Kurangnya respon yang diberikan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat terjadi karena dalam proses pengajaran dari pendidik hanya mengandalkan ceramah yang membuat peserta didik tidak dapat menangkap makna dari materi yang diajarkan seharusnya pendidik harus dapat berinteraksi kepada para peserta didik, sehingga pembelajaran hanya terjadi antara pendidik dan peserta didik hanya terjadi satu arah saja yaitu pendidik kepada peserta didik.
- e. Keadaan lingkungan yang tidak menyenangkan maksudnya dalam proses belajar dan mengajar kenyamanan pengajaran bergantung kepada sarana dan prasarana dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran.

Media pembelajaran sejarah, pembelajaran memiliki makna bahwa suatu proses untuk memperoleh informasi dan perubahan ke arah yang lebih baik yang meliputi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah yakni aktivitas dalam belajar dan mengajar memuat pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu yang berkaitan dengan masa sekarang. Sehingga media pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan dalam penyampaian informasi yang dilakukan oleh pengajar kepada para peserta didik dalam pembelajaran materi sejarah. Keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran yang dilakukan para pendidik kepada para peserta didik bergantung kepada penggunaan dari sumber dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

Dalam proses memilih media pembelajaran yang akan digunakan seorang guru harus dapat mempertimbangkan prinsip-prinsip agar pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Terdapat beberapa prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan oleh seorang guru dalam memilih media pembelajaran, antara lain :

- a. Efektifitas, memilih media yang akan digunakan haruslah berdasarkan kepada ketepatan dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- b. Relevansi, artinya suatu media pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan, karakteristik peserta didik, potensi serta waktu yang tersedia selama proses belajar dan mengajar.
- c. Efisiensi, media pembelajaran yang digunakan haruslah hemat biaya, meskipun hemat akan tetapi informasi yang disampaikan juga harus tetap sampai kepada peserta didik.
- d. Dapat digunakan yang dimaksud ialah media pembelajaran yang dipilih harus dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dicapai.
- e. Kontekstual, suatu media pembelajaran yang digunakan harus terkonsep maksudnya media pembelajaran harus mengutamakan pembelajaran pada aspek lingkungan, sosial, dan budaya para peserta didik, serta mampu mengembangkan keterampilan para peserta didik.

Terdapat beberapa tahapan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain :

- a. Menentukan media pembelajaran harus berdasarkan identifikasi dari tujuan atau sesuai dengan kompetensi serta karakteristik pada materi pelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran haruslah sesuai dengan kemampuan peserta didik, guru dapat menguasai media pembelajaran, waktu yang digunakan sesuai yang disediakan, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kreativitas peserta didik.
- c. Mendesain penggunaan dalam proses pembelajaran.
- d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran digunakan sebagai umpan balik dalam proses pembelajaran yang efektivitas dan efisien guna mengetahui sejauh mana kegunaan dari media pembelajaran tersebut.

Sumber belajar berarti segala sesuatu yang menjadi sumber informasi yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung agar mencapai tujuan dari pembelajaran. Alat peraga dalam pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Klasifikasi dan kriteria

media pembelajaran sejarah, menurut Haney dan Ullmer membagi media pembelajaran menjadi tiga kategori antara lain, media yang mampu menyajikan informasi yang disebut media penyaji. Media pembelajaran yang mengandung informasi di dalamnya yang disebut media objek. Media yang dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran disebut media interaksi. Media penyaji terbagi menjadi tujuh kelompok antara lain, terdiri atas grafis, bahan cetak, dan gambar diam. Kedua media proyeksi diam seperti gambar. Ketiga media audio dimana media terdapat unsur suara yang memberikan informasi dalam proses pembelajaran. Keempat media audio-visual diam merupakan suatu media yang memberikan informasi berupa rangkaian film suara. Kelima gambar hidup atau film. Keenam yaitu media informasi dari televisi, dan ketujuh yaitu multimedia yang mana berhubungan dengan alat teknologi.

Penggunaan *mobile smartphone* ataupun *gadget* dalam media pembelajaran sejarah sangat membantu peserta didik dalam menemukan informasi secara online tentang materi dari pembelajaran sejarah tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu yang tidak dapat dilihat saat ini. Pada masa sekarang perkembangan dari media pembelajaran berbasis *mobile smartphone* ataupun *gadget* sangat membantu tenaga pendidik dan peserta didik dalam menemukan informasi-informasi dengan mudah dan cepat. Umpan balik yang dilakukan dalam mentindaklanjuti media pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan cara antara lain, identifikasi kompetensi pada dokumen kurikulum dalam analisis kebutuhan media, identifikasi media apa saja yang dapat digunakan guna memenuhi kebutuhan pembelajaran, serta merumuskan bagaimana harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

Masih pada Bab II juga membahas tentang prinsip pengaplikasian media pembelajaran sejarah yang berbasis *mobile smartphone*. Pada bagian akhir buku ini menjelaskan proses-proses dari perancangan media pembelajaran sejarah yang berbasis *mobile smartphone*, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pengajaran. Pada bab ini mahasiswa mampu mendapatkan manfaat dari berbagai sumber daya untuk merancang media pembelajaran dalam sejarah, berupa analisis kebutuhan media yang dapat berfungsi dan sesuai dengan media pembelajaran sejarah. Analisis tersebut antara lain, berdasarkan karakteristik peserta didik bertujuan agar dapat mengetahui bagaimana kondisi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, analisis dari kebutuhan media pembelajaran ini di dapatkan dari hasil observasi

kepada peserta didik. Analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran agar materi yang diajarkan sesuai dengan kompetensi pembelajaran sejarah. Dalam pemilihan media pembelajaran seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kompetensi, tujuan, serta kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah antara lain, globe merupakan bola dunia yang memberikan keterangan mengenai bentuk permukaan bumi dengan bentuk yang menyerupai bumi itu sendiri. Peta merupakan suatu bentuk visual terdapat gambar di dalamnya berupa gambaran bumi, garis, simbol, dan warna. Televisi merupakan suatu media pembelajaran menggunakan alat elektronik yang memberikan informasi berupa gambar dan terdapat unsur suara di dalamnya. Gambar merupakan media berupa visual berbentuk dua dimensi. Real objek melalui karya wisata berupa kunjungan ke tempat langsung seperti kunjungan ke museum. Konseptual media berupa media analog yang merupakan media yang tidak menggunakan alat elektronik dan hanya berupa gambar, peta, miniatur, maket, serta diorama. Media digital merupakan media pembelajaran yang mana menggunakan teknologi seperti komputer ataupun perangkat yang dapat memberikan informasi.

Mediannya berupa Aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik) merupakan media yang berupa aplikasi resmi dari sebuah program Departemen Pendidikan Indonesia bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran, aplikasi ini bisa didapatkan melalui *mobile smartphone* dalam sistem operasi baik iOS maupun Android. Aplikasi BSE ini dapat digunakan untuk peserta didik dari mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, ataupun SMK. Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA merupakan aplikasi yang berisi materi tentang sejarah bangsa Indonesia berbasis *mobile smartphone*. Google+ merupakan sebuah layanan dari sosial media yang digunakan untuk mencari informasi dengan cepat dalam proses pembelajaran aplikasi ini terhubung dengan akun google. Edmodo merupakan suatu *platform* yang dapat digunakan oleh guru, siswa, maupun orang tua untuk memudahkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi mudah, efisien, serta menyenangkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi Edmodo terdapat beberapa fitur diantaranya, *polling, gradebook, quiz, file and Links, library, assignment, award badge*, serta *parent code* fitur-fitur ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Real objek merupakan media pembelajaran yang memiliki bentuk nyata seperti peninggalan materiil berupa prasasti, naskah kuno, bangunan, serta artefak. Terdapat juga peninggalan imateriil seperti karya seni, serta

adat istiadat. Multimedia dalam pembelajaran sejarah dapat diartikan berupa informasi yang didapatkan dari media visual, audio, serta audio-visual, media pembelajarn multimedia ini merupakan suatu media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam penggunaanya. Bentuk multimedia pembelajaran sejarah seperti gambar, suara, dan vidio pembelajaran tentang materi sejarah. Penggunaan multimedia pembelajaran sejarah berupa film dokumenter, museum digital, serta *augmented reality*.

Pada Bab III menjelaskan tentang bagaimana siswa harus mampu merancang suatu media pembelajaran sejarah sesuai dengan materi dan kompetensi. Dalam merancang media pembelajaran terdapat beberapa tahapan, yang pertama pengkajian materi mencakup, cakupan kompetensi, kedalaman materi, klasifikasi pengetahuan yang akan disampaikan, serta ketersediaan informasi pendukung. Tahapan yang kedua yaitu penentuan format dari media pembelajaran yang akan dibuat mencakup sosial media pembelajaran berupa edmodo, multimedia interaktif berupa aplikasi yang dapat diakses melalui *mobile smartphone*. Tahapan yang ketiga merancang media aplikasi pembelajaran sejarah berbasis *mobile smartphone* beberapa komponen antara lain, halaman pembuka memuat judul dari aplikasi pembelajaran, halaman utama berupa halaman yang memuat fitur-fitur seperti kompetensi, materi, serta soal-soal. Halaman kompetensi berupa halaman yang berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran.

Halaman materi berupa halaman yang berisi materi-materi pembelajaran yang akan diajarkan dalam proses belajar dan mengajar. Halaman soal berupa halaman yang berisikan soal-soal pilihan ganda yang dapat digunakan para peserta didik untuk menguji sejauh mana mereka memahami materi yang ada. Halaman pendukung berupa halaman yang berisi informasi-informasi dari rancangan media yang mencakup profil perancangan, halaman bantuan, serta tentang aplikasi. Pada bab ini juga ditampilkan hasil uji coba yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media pembelajaran yang dirancang untuk proses pembelajaran. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman para peserta didik mengenai sejarah lokal yang ada setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Pandemic Covid 19 yang mewabah hampir di seluruh dunia ini memiliki dampak yang sangat banyak tidak hanya berdampak kepada ekonomi sebuah negara, tetapi juga berdampak kepada sistem pendidikan di sebuah negara. Tidak terkecuali di Indonesia, proses pembelajaran yang semula melakukan tatap muka atau *luring* berganti menggunakan *daring*. Hal tersebut dilakukan agar mencegah penularan dari virus Covid 19 tersebut. Menghindari kontak langsung dan menggunakan proses pembelajaran secara *daring*. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Saat pembelajaran tatap muka siswa diberikan media secara langsung berupa gambar-gambar maupun video pembelajaran. Selama pandemic tidak jauh berbeda hanya saja dilakukan melalui video *conference*.

Media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi dengan mudah kepada para peserta didiknya. Dalam memilih media pembelajaran haruslah sesuai dengan kompetensi, tujuan, serta materi yang akan disampaikan. Saat proses pembelajaran *luring* dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam antara lain, globe merupakan bola dunia yang memberikan keterangan mengenai bentuk permukaan bumi dengan bentuk yang menyerupai bumi itu sendiri. Peta merupakan suatu bentuk visual terdapat gambar di dalamnya berupa gambaran bumi, garis, simbol, dan warna. Televisi merupakan suatu media perantara yang mana terdapat gambar dan unsur suara di dalamnya. Gambar merupakan media berupa visual berbentuk dua dimensi. Real objek melalui karya wisata berupa kunjungan ke tempat langsung seperti kunjungan ke museum.

Di era pandemic Covid 19 seperti ini proses pembelajaran tetap harus berjalan sebagaimana mestinya, meskipun selama proses pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan tatap muka atau *luring* akan tetapi proses pembelajaran dapat dilakukan secara *daring*. Proses pembelajaran secara *daring* selama pandemic Covid 19 sangat membantu para pendidik untuk tetap menjalankan proses belajar mengajar. Media pembelajaran daring sangat beragam yang dapat digunakan para tenaga pendidik, media pembelajaran daring yang dapat digunakan antara lain, ada *teleconference* zoom, google meet, google *classroom*, serta portal mahasiswa seperti halnya *e-learning* yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat yaitu Simari. *Teleconference* Zoom merupakan suatu *platform* yang marak digunakan oleh dosen dalam memberikan pengajaran terhadap mahasiswa dalam proses belajar dan mengajar secara daring tersebut. Terdapat beberapa fitur yang

dapat digunakan pada *teleconference* zoom antara lain, terdapat fitur video, audio *conferencing*, serta fitur chat. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan untuk berinteraksi dari dosen kepada mahasiswa atau mahasiswa kepada dosen selama proses pembelajaran dan diskusi.

Google meet tidak jauh berbeda dengan *teleconference* zoom yang merupakan suatu *platform* yang digunakan selama proses belajar dan mengajar. Terdapat beberapa fitur yang tidak jauh berbeda dari *teleconference* zoom antara lain, terdapat fitur video, audio *conferencing*, serta fitur chat. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan untuk berinteraksi dari dosen kepada mahasiswa atau mahasiswa kepada dosen selama proses pembelajaran dan diskusi. Google *classroom* merupakan suatu media pembelajaran yang berisikan kelas online belajar dibuat oleh dosen dengan mengirimkan kode kepada mahasiswa untuk bergabung dalam kelas online yang dibuat oleh dosen. Terdapat beberapa fitur antara lain *Assignments* untuk pengumpulan tugas, *Grading* untuk penilaian serta materi-materi yang dikirim dalam google *classroom* dapat tersimpan menjadi arsip. Berbeda dengan *teleconference* zoom dan google meet, dalam google *classroom* tidak dapat melakukan pembelajaran secara langsung menggunakan video karena google *classroom* tidak dilengkapi fitur untuk melakukan video.

Simari merupakan suatu *platform* yang digunakan oleh mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat dalam proses pembelajaran *daring* saat ini, *platform* ini dapat digunakan oleh dosen maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran. Di Simari mahasiswa dapat mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, mahasiswa juga dapat melakukan presensi kehadiran selama perkuliahan. Simari tidak memiliki fitur video, sehingga Simari tidak jauh berbeda dengan aplikasi google *classroom*. Terdapat juga beberapa kekurangan dari media-media pembelajaran tersebut seperti harus menggunakan alat elektronik, harus terhubung jaringan internet, terlebih bagi mahasiswa yang berada di luar daerah yang memiliki koneksi internet tidak stabil maka akan merasa terhambat selama proses pembelajaran *daring* tersebut. Meskipun terdapat persamaan dan perbedaan dalam media-media pembelajaran tersebut akan tetapi media-media tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama membantu dalam mempermudah proses pembelajaran *daring* yang dilakukan selama pandemic Covid 19 yang mewabah di negara ini.

Simpulan

Media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi dengan mudah kepada para peserta didiknya. Dalam memilih media pembelajaran haruslah sesuai dengan kompetensi, tujuan, serta materi yang akan disampaikan. Terdapat Fungsi dan kegunaan media, media pembelajaran berfungsi sebagai alat peraga dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memberikan kemudahan dalam proses penyampaian informasi pembelajaran kepada para peserta didik dalam proses belajar dan mengajar. Dalam proses memilih media pembelajaran yang akan digunakan seorang guru harus dapat mempertimbangkan prinsip-prinsip agar pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan oleh guru, antara lain Efektifitas, Relevansi, Efisiensi, Dapat digunakan, serta Kontekstual.

Dalam pemilihan media pembelajaran menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan atau sesuai kompetensi serta karakteristik pada materi pelajaran yang akan dipelajari. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran haruslah sesuai dengan kemampuan peserta didik, guru dapat menguasai media pembelajaran, waktu yang digunakan sesuai yang disediakan, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Mendesain penggunaan dalam proses pembelajaran. Serta mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai umpan balik dalam proses pembelajaran yang efektivitas dan efisien.

Di era pandemic Covid 19 seperti ini proses pembelajaran tetap harus berjalan sebagaimana mestinya, meskipun selama proses pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan tatap muka atau *luring* akan tetapi proses pembelajaran dapat dilakukan secara *daring*. Proses pembelajaran secara *daring* selama pandemic Covid 19 sangat membantu para pendidik untuk tetap menjalankan proses belajar mengajar. Media pembelajaran daring sangat beragam yang dapat digunakan para tenaga pendidik, media pembelajaran daring yang dapat digunakan antara lain, ada *teleconference* zoom, google meet, google *classroom*, serta portal mahasiswa seperti halnya e-learning yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat yaitu Simari. Meskipun terdapat persamaan dan perbedaan dalam media-media pembelajaran tersebut akan tetapi media-media tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama membantu dalam mempermudah proses pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemic Covid 19 yang mewabah di negara ini.

Referensi

- Rasyid, A. N., Amaliyah, S., & Nurlaili, A. I. (2020). Kajian Kritis Penggunaan Aplikasi Tele-Conference Zoom dalam Perkuliahan Online Selama Masa Tanggap COVID-19. VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA, 1(2), 89-102.
- Susanto, Heri & Akmal, Helmi. 2019. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya). Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.