

PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM PEMANFAATAN *PLATFORM DIGITAL* PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN METODE JIGSAW

In Suprapti^{1*}, Mimbar Oktaviana²

¹Sekolah Dasar Negeri Bogo Bojonegoro, Indonesia

²Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bojonegoro, Indonesia

*insuprapti17@gmail.com

Abstract

Keywords:

School Actions
Research;
*Platform
digital*;
Jigsaw

The rapid spread of the Covid-19 virus has prompted the government to implement distance learning at all levels of education. The limitations of human resources as well as facilities and infrastructure make educational institutions have to independently determine steps in order to provide proper distance learning for students. Efforts to improve the ability of teachers in utilizing digital platforms using the Jigsaw method are one solution to provide proper distance learning during the Covid-19 pandemic. Practical and performance school action research is used in this research to provide solutions to problems that must be resolved immediately. The subjects in this study were 6 teachers who teach at SDN Bogo. This research was conducted using 2 cycles. The difference in the number of face to face in each cycle is done to get maximum results. The results of this study indicate that there is an increase in the ability of teachers to use digital platforms with the jigsaw method to get an overall average score of 71%.

Abstrak

Kata Kunci:

Penelitian Tindakan
Sekolah;
Platform digital;
Jigsaw

Penyebaran Virus Covid-19 yang begitu cepat mendorong pemerintah untuk memberlakukan pembelajaran jarak jauh pada semua jenjang pendidikan. Keterbatasan sumberdaya manusia serta sarana dan prasarana membuat satuan lembaga pendidikan harus secara mandiri menentukan langkah agar dapat memberikan pembelajaran jarak jauh yang layak bagi para siswa. Upaya peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* dengan menggunakan metode Jigsaw menjadi salah satu solusi untuk memberikan pembelajaran jarak jauh yang layak di masa pandemic Covid-19. Penelitian tindakan sekolah yang bersifat praktis dan performatif digunakan pada penelitian ini untuk memberikan solusi pada masalah yang harus segera diselesaikan. Subjek pada penelitian ini adalah 6 guru yang mengajar di SDN Bogo. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus. Perbedaan jumlah tatap muka pada setiap siklus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* dengan metode jigsaw mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 71%.

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019, di Tiongkok digemparkan dengan adanya virus jenis baru yang mulai menyebar ke beberapa daerah. Virus ini adalah coronavirus jenis baru (Sars-CoV-2) dan penyakit yang disebabkan oleh virus ini disebut *Coronavirus Disease* atau disebut sebagai Covid-19. Hal ini menyebabkan pemerintah di Tiongkok mengeluarkan perintah untuk melakukan karantina wilayah sebagai upaya memutus rantai penyebaran virus Covid-19. Sistem penularan Covid-19 yang begitu mudah dan cepat serta telah menimbulkan banyak korban jiwa diberbagai Negara membuat World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa Covid-19 sebagai pandemic (WHO, 2019). Berdasarkan hal tersebut secara resmi Pemerintah Indonesia mengumumkan adanya penyebaran virus Covid-19 yang berbahaya pada 2 Maret 2020.

Penyebaran virus Covid-19 di Indonesia terjadi sangat cepat dan telah menghilangkan banyak nyawa sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan darurat untuk mengatasi penyebaran virus Covid-19. Kebijakan-kebijakan yang dilakukan pemerintah diantaranya adalah menutup sementara aktifitas di tempat umum seperti sekolah, pasar, taman serta masyarakat dihimbau untuk melakukan pembatasan aktifitas diluar rumah. Kebijakan ini berdampak pada semua sector, baik sektor esensial maupun non esensial (D., Nurhasanah, & Kuswanto, 2022).

Pendidikan sebagai salah satu sector penting dalam pembangunan Indonesia juga ikut merasakan efek negative dari adanya kebijakan ini, yaitu proses belajar mengajar tatap muka harus berhenti sementara. System pembelajaran tatap muka dianggap memiliki resiko tinggi dalam penyebaran virus Covid-19 sehingga seluruh tingkat satuan pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga Perguruan Tinggi sementara ini diwajibkan untuk melakukan pembelajaran hingga situasi lebih memungkinkan. Hal ini memberikan tantangan baru di dunia pendidikan, system pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka harus beralih ke system pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pemanfaatan internet untuk mendapatkan akses belajar, berinteraksi dengan materi, pengajar dan pembelajar yang lain untuk mendapatkan suasana proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman serta pengembangan pengalaman (I Ketut Sudarsana, 2020).

Lembaga pendidikan memiliki kewajiban memberikan layanan pendidikan dan pengajaran bagi para siswanya tidak terkecuali pembelajaran jarak jauh. Kebijakan pemberlakuan pembelajaran jarak jauh secara tiba-tiba membuat PR baru bagi beberapa

lembaga pendidikan khususnya yang belum pernah melakukan jenis pembelajaran ini. Seperti yang terjadi pada SDN Bogo, sarana prasarana serta sumberdaya manusia belum memadai untuk diadakan pembelajaran jarak jauh. Selama ini system pembelajaran tatap muka menjadi satu-satunya cara pemenuhan hak anak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Kebijakan penggunaan pembelajaran jarak jauh yang sudah beberapa kali dilakukan oleh guru di SDN Bogo memiliki banyak kendala. sistem pembelajaran yang monoton seperti penugasan, dan membaca buku secara mandiri dirasa sangat tidak efektif. Kesiapan sumber daya manusia meliputi pendidik, peserta didik dan dukungan dari orang tua merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran daring (Arifa, 2020).

Guru yang berkompeten akan mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian lain juga menyatakan bahwa kompetensi guru memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Syaidah, Ummu, B., & Mustika, 2018). Sejalan dengan penelitian tersebut, kompetensi guru juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Novaully, 2015) dan prestasi belajar akademik peserta didik (Purnamawati & Awang, 2018). Selain kompetensi pemanfaatan *platform digital* juga diperlukan untuk memaksimalkan pembelajaran jarak jauh. Kesuksesan pembelajaran daring yang dipengaruhi oleh pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik (Mastur, Afifulloh, & Dina, 2002). Pendapat serupa juga menyebutkan bahwa salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran daring model satu arah atau dua arah adalah pemanfaatan teknologi layanan interaksi guru dan peserta didik (Assidiqi & Sumarni, 2020).

Faktor kompetensi guru dan pemanfaatan teknologi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran jarak jauh di masa pandemic Covid-19. Terdapat empat *platform digital* yang sering digunakan saat pembelajaran jarak jauh yaitu whatsapp group, fasilitas google (google classroom, google form, google meet) dan zoom cloud meeting (Assidiqi & Sumarni, 2020). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN Bogo, hal serupa seperti penggunaan *platform digital* whatsapp group, fasilitas google (google form, google meet) sangat dominan digunakan oleh guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Penggunaan *platform digital* yang monoton membuat peserta didik merasa bosan sehingga siswa mulai malas mengikuti pembelajaran daring yang diselenggarakan pihak sekolah. Hal serupa juga terjadi pada pembelajaran jarak jauh yang dilakukan disekolah lain, siswa ingin guru lebih kreatif ketika pembelajaran daring sehingga materi yang diberikan lebih menarik serta dapat meningkatkan motivasi siswa (Arlavinda & Pujiastuti, 2021). Pemanfaatan *platform digital*

yang mudah dipahami dan mudah dioperasikan akan menjadikan pembelajaran jarak jauh menjadi lebih menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah disampaikan oleh peserta didik.

Mengingat kondisi pandemic Covid-19 yang tidak dapat dikendalikan, perlu ada metode yang dapat memaksimalkan kemampuan guru dalam pemanfaatan *Platform digital*. Jigsaw merupakan struktur kerjasama belajar dengan salah satu fungsi utama adalah untuk mendapatkan materi baru dengan menciptakan rasa saling ketergantungan sehingga dapat mengembangkan keahlian dan keterampilan kelompok (Lubis & Harahap, 2016). Jigsaw juga dapat mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2009). Berdasarkan tujuan dan manfaatnya metode jigsaw sangat sesuai untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* dalam pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19. Berdasarkan kondisi yang terjadi dilapangan, guru SDN Bogo perlu meningkatkan kemampuan dalam pemanfaatan *platform digital* dengan metode jigsaw yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa pandemic Covid-19. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman baru sehingga bisa menjadikan pembelajaran jarak jauh menjadi lebih menyenangkan.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Sekolah. Metode penelitian ini merupakan salah satu dari penelitian tindakan (*Action Research*). Jenis penelitian ini bersifat praktis dan performatif sehingga sesuai untuk diterapkan disekolah sebagai upaya mengatasi masalah-masalah yang membutuhkan penyelesaian segera (Windayana, 2012)

Subjek pada penelitian ini adalah semua guru yang ada di SDN Bogo yang berjumlah 6 orang. Objek penelitian adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan *platform digital* dengan metode jigsaw sebagai penunjang dalam proses pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus selama 2 minggu dimulai pada tanggal 1 – 13 Februari 2021 di SDN Bogo. Penelitian dilakukan dengan menyesuaikan keadaan pandemic Covid-19 agar tetap bisa menjaga keselamatan bersama. Data diperoleh melalui metode observasi, wawancara dan catatan lapangan selama proses penelitian

berlangsung. Hopkins dan Mc Tagaart (Windayana, 2012) menjelaskan alur pada Penelitian Tindakan Sekolah sebagai berikut:

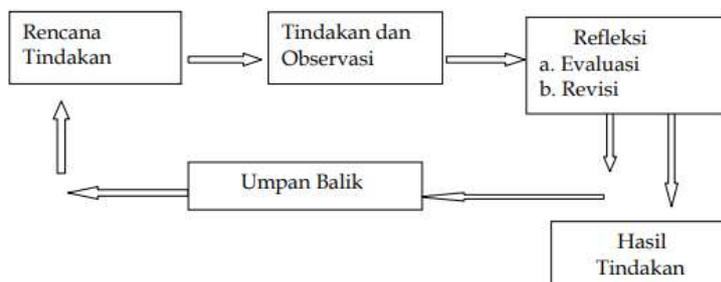


Diagram 1. Alur/Siklus PTS

Berikut penjelasan pada setiap tahapan yang akan diimplementasikan pada penelitian ini:

1. Perencanaan

- a. Menetapkan sasaran, aspek, dan alur penelitian
- b. Menetapkan dan menyusun alternative pilihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT
- c. Membuat lembar kerja atau proyek untuk mengetahui tingkat kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT.
- d. Kemampuan IT difokuskan pada pemanfaatan Platform digital Google khusus google form, google slide (tipe A), Quizziz (tipe B) dan PearDeck (tipe C)
- e. Menyiapkan instrument penelitian
- f. Menetapkan kriteria keberhasilan, indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah 70% guru mampu membuat media pembelajaran berbasis IT

2. Pelaksanaan tindakan dan observasi

Pelaksanaan perencanaan yang telah dibuat dengan menggunakan metode Jigsaw. Pelaksananan tindakan dilakukan secara offline dan online untuk memaksimalkan kemampuan dalam penggunaan IT. Observasi dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan untuk menentukan tindaklanjut pada tahap selanjutnya. Pedoman observasi digunakan untuk membantu peneliti dalam melaksanakan observasi selama penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara serta membuat catatan lapangan yang digunakan sebagai sumber data pada penelitian ini. Hasil akhir pada pelaksanaan ini subjek diharapkan mampu membuat media pembelajaran berbasis IT

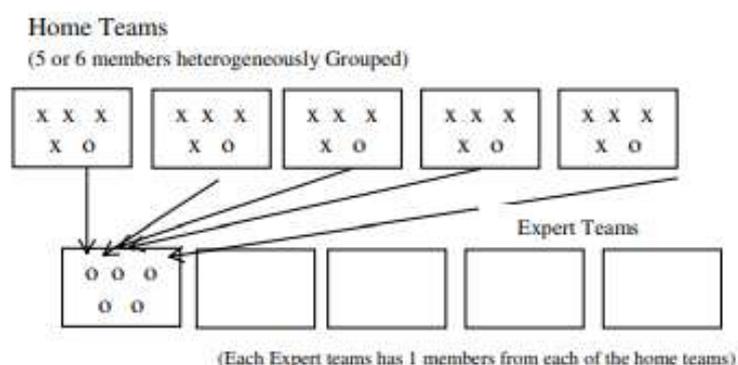
3. Refleksi

Melakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif serta triangulasi data sebagai bahan untuk melakukan refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian capaian pelaksanaan tindakan dengan target yang ditentukan dalam pelaksanaan. Kemampuan subjek dalam pembuatan media pembelajaran yang masih di bawah indikator keberhasilan menjadi dasar peneliti untuk melakukan tindakan dan observasi ulang. Kemampuan subjek dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT sudah mencapai indikator keberhasilan menjadi dasar untuk menghentikan siklus/tindakan pada penelitian ini.

4. Umpan Balik

Perbaikan dilakukan dengan mengumpulkan data hasil dari refleksi yang kemudian digunakan untuk melanjutkan siklus selanjutnya. Tindakan ini dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Bagian metode berisi tentang rancangan penelitian, subjek penelitian, instrumen, prosedur pengumpulan data, dan analisis data yang dipaparkan dalam bentuk paragraf.

Langkah awal sebelum dilakukan tindakan pada siklus I, peneliti membentuk kelompok metode Jigsaw sebagai berikut (Lubis & Harahap, 2016):



Gambar 2. Pembentukan Kelompok Jigsaw

Berikut adalah penjelasan tentang langkah-langkah metode jigsaw yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti (Lubis & Harahap, 2016):

Tabel 1. Langkah-langkh Metode Jigsaw

Fase	Kegiatan
Fase 1:	menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dan memotivasi seluruh anggota kelompok
Fase 2:	menyajikan informasi kepada

informasi	seluruh anggota kelompok dengan menggunakan metode demonstrasi
Fase 3: Mengorganisasikan kedalam kelompok belajar	Peneliti membentuk kelompok asal dan kelompok ahli serta menjelaskan bahwa pentingnya membentuk kelompok belajar yang kompak sehingga setiap kelompok harus tetap menjalin komunikasi yang baik.
Fase 4: Membimbing Kelompok bekerja dan belajar	Peneliti membimbing kelompok ahli dan menyampaikan tanggung jawab untuk mengajarkan kepada kelompok asal
Fase 5: Melakukan evaluasi	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja dan peneliti melakukan evaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari
Fase 6: Memberikan Reward	Peneliti memberikan apresiasi serta terus memotivasi seluruh anggota kelompok atas kerja keras dan usaha yang telah dilakukan

HASIL

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan pretest yang digunakan sebagai gambaran awal tentang keadaan guru terkait kemampuan pemanfaatan IT dalam proses pembuatan media pembelajaran. Hasil dari pretest ditunjukkan pada tabel 1. Hasil Pretest.

Kategori	Pemanfaatan IT		
	Tipe A	Tipe B	Tipe C
Tidak Pernah	-	3	6
Jarang	6	2	-
Sering	-	1	-
Selalu	-	-	-

Tabel 2. Hasil Pretest

Diantara 3 tipe *platform digital* ini diketahui bahwa tipe A merupakan *platform digital* yang paling familiar dibandingkan dengan tipe B dan tipe C, sehingga peneliti memutuskan untuk menyampaikan cara pemanfaatan *platform digital* tipe A menggunakan metode konvensional dan demonstrasi. Mengingat subjek penelitian yang masih asing dengan

platform digital tipe B dan tipe C, peneliti memfokuskan penggunaan metode jigsaw pada penggunaan *platform digital* tipe B dan tipe C.

Setelah dilakukan pembagian tugas, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan siklus I. Hasil pelaksanaan siklus I disajikan pada tabel 2. Hasil Siklus I yang ada di bawah ini:

Subjek	Pemanfaatan IT					
	Tipe B			Tipe C		
	Responden	Editor	Evaluasi	Responden	Editor	Evaluasi
Subjek 1	100%	100%	80%	80%	60%	40%
Subjek 2	100%	80%	60%	80%	40%	40%
Subjek 3	100%	60%	60%	60%	40%	20%
Subjek 4	80%	60%	40%	60%	20%	40%
Subjek 5	80%	60%	40%	40%	40%	20%
Subjek 6	80%	60%	40%	60%	40%	20%
Rata-rata	90%	70%	53%	63%	40%	30%

Tabel 3. Hasil Siklus I

Siklus I dilakukan selama 1 minggu dengan 3 kali pertemuan yang terbagi menjadi 2 kali pertemuan tatap muka dan 1 kali pertemuan online. *Platform digital* tipe B memiliki kecenderungan mudah digunakan oleh para guru dibandingkan dengan *platform digital* tipe C. Perbandingan skor rata-rata pada *platform digital* tipe B lebih tinggi daripada skor rata-rata *platform digital* tipe C yaitu 71% pada tipe B dan 44% pada tipe C. Hasil rata-rata skor pada siklus I yang masih berada dibawah skor indikator keberhasilan menjadi acuan peneliti untuk melanjutkan siklus II. Hasil dari siklus II disajikan pada tabel 3. Hasil Siklus II.

Subjek	Pemanfaatan IT					
	Tipe B			Tipe C		
	Responden	Editor	Evaluasi	Responden	Editor	Evaluasi
Subjek 1	100%	100%	100%	100%	80%	100%
Subjek 2	100%	80%	100%	80%	80%	80%
Subjek 3	100%	80%	100%	80%	60%	60%
Subjek 4	80%	80%	80%	100%	80%	60%
Subjek 5	100%	80%	80%	80%	60%	60%
Subjek 6	100%	80%	80%	100%	60%	80%
Rata-rata	97%	83%	90%	90%	70%	73%

Tabel 4. Hasil Siklus II

Jumlah pertemuan pada siklus II sebanyak 6 kali pertemuan yang terdiri dari 4 kali pertemuan tatap muda dan 2 kali pertemuan online. Penambahan jumlah pertemuan pada siklus II dipengaruhi oleh kondisi pandemic yang tidak menentu. Demi memaksimalkan

hasil dan pemanfaatan waktu serta kesempatan yang ada, peneliti melakukan pemadatan pertemuan pada siklus ini.

Terjadi peningkatan pada hasil skor pada siklus II di setiap indicator pada semua tipe *platform digital*. Rata-rata peningkatan pada platform tipe B adalah sebanyak 19%, sedangkan pada platform tipe C terjadi peningkatan sebanyak 34%. Hasil rata-rata skor yang ada pada masing-masing indicator pada setiap tipe *platform digital* telah mencapai skor indicator keberhasilan sehingga siklus II menjadi siklus terakhir pada penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan diawal penelitian, terjadi banyak kendala yang dialami para guru dalam pemanfaatan *platform digital*. Kendala-kendala tersebut diantaranya adalah 1) belum pernah mengikuti pelatihan tentang penggunaan *platform digital*, 2) kurangnya sarana dan prasarana untuk belajar *platform digital*. Hal serupa juga dialami oleh guru-guru di kecamatan Cangkringan yang menunjukkan adanya keterbatasan kemampuan guru dalam menguasai aplikasi *platform digital* yang kekinian (Zaini, 2021). Sejalan dengan penelitian ini, Rose Winda dalam penelitiannya menjelaskan bahwa berdasarkan hasil wawancara guru masih kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran online (Winda & Dafit, 2021).

Pada siklus I khususnya pada pertemuan pertama kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* masih sebatas sebagai responden. Kemampuan ini semakin berkembang seiring dengan banyaknya pembelajaran yang diterima. Kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* lebih dominan pada tipe B dibandingkan dengan kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* tipe C. banyaknya fitur yang ada pada *platform digital* tipe C menjadi salah satu alasan rendahnya skor pada pemanfaatan *platform digital* tipe C. Guru di SDN Bogo sama sekali belum pernah ada yang menggunakan *platform digital* tipe C membuat guru mengalami kebingungan karena fitur-fitur yang masih asing. Kemampuan guru dalam penggunaan *platform digital* pada indicator evaluasi memiliki skor yang paling rendah di semua tipe, hal ini disebabkan karena guru terlalu focus untuk mempelajari fitur-fitur yang ada dibagian editor sehingga waktu yang tersisa untuk mempelajari bagian evaluasi menjadi berkurang.

Perlakuan pada siklus II dilakukan dengan penambahan jumlah pertemuan, hal ini mengingat bahwa penelitian ini dilakukan pada masa pandemic Covid-19. Penyebaran virus Covid-19 yang belum bisa dikendalikan menyebabkan pemerintah melakukan aturan

pengetatan dan pelanggaran yang berubah-ubah. Penambahan jumlah pertemuan pada siklus ini memberikan efek yang signifikan, yaitu terjadi penambahan rata-rata skor pada setiap indikator pada semua tipe. Peningkatan rata-rata skor pada siklus ini juga dipengaruhi oleh kondisi guru yang sudah sedikit familial dengan fitur-fitur yang ada di masing-masing tipe *platform digital*. Skor terendah berada pada indikator editor pada tipe C yaitu 70%, meskipun skor ini tergolong rendah tetapi skor ini telah mencapai skor minimum pada indikator keberhasilan penelitian.

Keberhasilan penggunaan metode Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* ditandai dengan ketercapaian skor indikator keberhasilan. Hal ini senada dengan penelitian Juwahir yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran jigsaw (Juwahir & Subagio, 2018). Febrianto dkk dalam penelitiannya menunjukkan bahwa metode Jigsaw daring sangat efektif dalam mengembangkan ketrampilan kolaborasi dalam pembelajaran daring.

SIMPULAN

Peningkatan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan sangat penting dilakukan, mengingat bahwa generasi muda dicetak melalui pendidikan baik pendidikan formal, informal maupun nonformal. Adanya penyebaran virus Covid-19 menjadikan SDM yang ada di dunia pendidikan harus memutar otak untuk bisa tetap memenuhi hak anak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Minimnya persiapan yang disediakan pemerintah untuk, tetapi sebagai satuan lembaga pendidikan harus tetap berusaha untuk memaksimalkan pemberian layanan pendidikan kepada peserta didik. Penggunaan metode jigsaw mampu meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan *platform digital* pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemic Covid-19. Pemberian perlakuan yang berbeda pada setiap siklus memberikan efek yang berbeda pula. Penambahan jam atau intensitas tatap muka diperlukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal mengingat penelitian ini dilakukan dimasa pandemic sehingga pemanfaatan waktu yang ada sangat dimaksimalkan.

Tujuan lain penelitian ini adalah sebagai upaya untuk membantu guru memberikan layanan pembelajaran daring selama pandemic covid-19. Penelitian ini dirasa masih kurang maksimal karena dilakukan di tengah kondisi pandemic, hal ini terlihat dari rentang waktu penelitian yang sangat singkat dengan pertimbangan kondisi penyebaran virus Covid-19 yang tidak terkendali. Hal ini pula yang menyebabkan adanya 2 sistem proses pembelajaran yaitu

secara tatap muka dan secara daring. Diharapkan peneliti selanjutnya untuk bisa melanjutkan penelitian ini hingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Pemberian perlakuan yang lebih intensif akan sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan *Platform digital*. Pemerintah juga diharapkan mampu memberikan pelatihan secara berkala dan intensif serta memberikan sarana dan prasarana yang memadai kepada para guru untuk bisa meningkatkan kemampuan dibidang Informasi dan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Annajih, M. Z. H., Fakhriyani, D. V., & Sa'idah, I. (2021). Konseling Indigenous: Kajian Pada Kepatuhan Masyarakat Terhadap Protokol Kesehatan. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 2(1), 1-11.
- Arifa, F. N. (2020). *Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19*. Info Singkat, XII, No. 7/I/Puslit/April.
- Arlavinda, V., & Pujiastuti, H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mengajar Matematika Siswa SMP Pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Volume 12 No 2.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. Semarang: Universitas Negeri Semarang .
- D., H. L., Nurhasanah, M. E., & Kuswanto, H. (2022). Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , Vol. 22 No. 1.
- I Ketut Sudarsana, e. a. (2020). *Covid-19: Prespektif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Juwahir, & Subagio. (2018). Penerapan Metode Jigsaw Guna Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif. *Jurnal Taman Vokasi*, Vol. 6 No.1, Hal. 46-52.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Jurnal Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, Vol 1, No. 1.
- Mastur, M., Afifulloh, M., & Dina, L. N. (2002). Upaya Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jpmi: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2 (3), 72-81.
- Novaully, F. M. (2015). Kompetensi Guru dalam Peningkatan Prestai Belajar pada SMPN dalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 88-95.
- Purnamawati, W., & Awang, K. (2018). Implementasi Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Peserta Didik. *Jurnal of Education: Management and Administration Review*, 301-307.
- Syaidah, Ummu, B., S., & Mustika. (2018). Pengaruh Kompetensi Guru terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMAN Rambuji Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 185-191.
- WHO. (2019). *Coronavirus disease (COVID-19)*. Retrieved from <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kebutuhan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik dan Pembelajaran*, 211-221.

Windayana, H. (2012). Penelitian Tindakan Sekolah. *EduHumaniora*.

Zaini, E. (2021). Analisis Hambatan Guru dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Sekolah Dasar Kecamatan Cangkringan. *Prosiding Seminar Nasional*. Yogyakarta: Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.