INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES (ICT) IN ONLINE LEARNING MEDIA

Yeni Tri Nur Rahmawati[1], Suheri[2]
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) At Taqwa Bondowoso, Indonesia
e-mail: suheri.lpdp@gmail.com

Abstract

The development of ICT, especially the development of computer technology that switched from desktops to mobile devices is so fast and makes people able to work dynamically without having to sit for hours in front of the computer. Evidently, according to a Nielsen report, more than 65 percent of Indonesians work and access social networks via mobile devices. The rapid development of mobile technology brings development to mobile apps that are also growing. Even mobile application technology has touched the world of education. Information technology includes all matters related to processes, use as tools, manipulation, and management of information. While communication technology is everything related to the use of tools to process and transfer data from one device to another. Zoom is one of the effective learning media during the pandemic and can be used in the next process when schools close their students during the active learning process.

Keywords*: ICT, Zoom, Mobile Apps.*

Abstrak

Perkembangan ICT, khususnya perkembangan teknologi komputer yang beralih dari desktop ke mobile device begitu cepat dan membuat orang dapat bekerja secara dinamis tanpa harus duduk berjam-jam di depan komputer. Terbukti, menurut laporan Nielsen, lebih dari 65 persen orang Indonesia bekerja dan mengakses jejaring sosial via mobile device. Perkembangan teknologi mobile yang sedemikian cepat membawa perkembangan bagi mobile apps yang juga semakin berkembang. Bahkan teknologi mobile application sudah menjamah dunia pendidikan. Teknologi informasi meliputi seluruh hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berhubungan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya. Zoom merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif selama masa pandemi dan dapat digunakan pada proses selanjutnya mana kala sekolah meliburkan siswanya dalam masa proses pembelajaran aktif.

Kata kunci: *ICT, Zoom, Mobile Apps.*

A. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi informasi saat ini, perkembangan masyarakat mengarah pada pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) atau *Information and Communication Technology* (ICT) yang telah merambah dan menjadi alternatif pergerakan dalam aktivitas pembelajaran bagi tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi (Rezhki et al., 2022). Fenomena keberadaan ICT tidak lagi dipandang sebelah mata yang hanya sebatas alat perhitungan dan komunikasi, tetapi telah menjadi komponen yang melekat hampir di sejumlah perusahaan, instansi, bahkan dibidang Pendidikan saat ini (Laudon & Laudon, 2005; Mandasari et al., 2020; Wahyuningrum & Januarita, 2014).

Perkembangan ICT, khususnya perkembangan teknologi komputer yang beralih dari desktop ke *mobile device* begitu cepat dan membuat orang dapat bekerja secara dinamis tanpa harus duduk berjam-jam di depan komputer. Terbukti, menurut laporan Nielsen, lebih dari 65 persen orang Indonesia bekerja dan mengakses jejaring sosial via *mobile device*. Perkembangan teknologi mobile yang sedemikian cepat membawa perkembangan bagi *mobile apps* yang juga semakin berkembang. Bahkan teknologi *mobile application* sudah menjamah dunia pendidikan. Teknologi informasi meliputi seluruh hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berhubungan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya. ICT adalah singkatan dari *Information and Communication Technology*. Dalam bahasa Indonesia ICT adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi atau yang kita kenal dengan TIK.

ICT merupakan salah satu cara untuk meningkatkan profesionalisme pendidik adalah yang mengacu kepada standar kompetensi guru. Standar kompetensi yang diperlukan seorang guru dalam menjalankan pekerjaannya adalah: Kompetensi bidang substansi atau bidang studi; Mengharuskan guru untuk menguasai kurikulum, menguasai materi pelajaran, memahami kebijakan-kebijakan pendidikan, pemahaman pada karakteristik dan isi bahan pembelajaran, menguasai konsepnya, memahami konteks ilmu tersebut dengan masyarakat dan lingkungan, memahami bagaimana dampak dan relasi ilmu tersebut dalam kehidupan masyarakat dan dengan ilmu yang lain.

Kompetensi bidang pembelajaran; Menguasai teknik pengelolaan kelas dan metode mengajar. Kompetensi bidang pendidikan nilai dan bimbingan; Mencakup aktualisasi diri, kepribadian yang utuh, berbudi luhur, jujur, dewasa, beriman, bermoral, peka, objektif, luwes, berwawasan luas, berpikir kreatif, kritis, refletif, mau belajar sepanjang hayat, dan Kompetensi bidang hubungan dan

pelayanan/pengabdian masyarakat; Dapat berkomunikasi dengan orang lain, mampu menyelesaikan masalah, dan mengabdi pada kepentingan masyarakat. Tugas guru merupakan pekerjaan yang cukup berat dan mulia, karena selain memperoleh Amanah dan limpahan tugas dari masyarakat dan orang murid, guru juga harus memiliki kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dan kebudayaan, keterampilan menjalani kehidupan (*life skills*), nilai-nilai (*value*) dan *beliefs*.

Dari *life skills*, guru diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi proses pembelajaran yang didasarkan pada *leaning competency*, sehingga outputnya jelas. Guru dituntut memiliki kompetensi bidang keilmuan dan kompetensi bidang keguruan. Guru dituntut meningkatan kinerjanya (*performance*), meningkatkan kemampuan, wawasan, serta kreativitasnya.

Dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru, terjadinya revolusi teknologi informasi merupakan sebuah tantangan yang harus mampu dipecahkan secara mendesak. Adanya perkembangan teknologi informasi yang demikian akan mengubah pola hubungan guru-murid, teknologi instruksional dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Kemampuan guru dituntut untuk menyesuaikan hal demikian itu. Adanya revolusi informasi harus dapat dimanfaatkan oleh bidang Pendidikan sebagai alat mencapai tujuannya dan bukan sebaliknya justru menjadi penghambat. Untuk itu, perlu didukung oleh suatu kehendak dan etika yang dilandasi oleh ilmu pendidikan dengan dukungan berbagai pengalaman para praktisi pendidikan di lapangan.

Menurut Gani (2008), pendayagunaan TIK di sekolah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk media berbasis ICT dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Dewi et al., 2019; Suhilmiati et al., 2021; Yusmita et al., 2022). Bersamaan dengan itu, pada generasi e-learning ini, kesadaran masyarakat terhadap terhadap pembelajaran menggunakan TIK semakin besar (Elizah et al., 2022; Yusuf & Al-Banawi, 2013). Oleh karena itu perlu ditumbuhkan kesadaran masyarakat untuk memberi perhatian pada peningkatan kuantitas dan kualitas media berbasis ICT dan pemanfaatannya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau field research, yang bersifat kualitatif deskriptif. Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggali sumber data yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis yang digunakan dengan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Sedangkan uji keabsahan data dengan triangulasi sumber, teknik, waktu dan uji kredibilitas perpanjangan pengamatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Pendidikan yang sedang berkembang saat ini menuaikan polemik bagi dunia Pendidikan, utamanya dua tahun terakhir selama pandemi. Seluruh pendidik diwajibkan melek IT untuk keberlangsungan pembelajaran dan Pendidikan selama pandemi. Bermula dari sinilah ICT bagi dunia Pendidikan sangat berarti utamanya pengguna mobile apps. Dalam hal ini media yang dipakai menggunakan WA, zoom, googleclassroom. Dengan media ICT tersebut dapat membantu para guru untuk mentrasfer ilmu menggunakan dunia teknologi.

Secara relevan ICT dapat menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sesuai bakat, kemampuan visual, dan auditori sehingga penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih terstandar, menarik, dan interaktif dalam menerapkan teori belajar menurut (Syamsiara Nur & Pd, 2017). Sehingga pembelajaran lebih menarik dan efektif yang kemudian memunculkan motivasi siswa untuk belajar dan proses belajar mengajar menjadi optimal. Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang memperhatikan dan memberikan pengalaman bagi siswa, dinana siswa juga dituntut untuk dapat memaksimalkan sumber pengetahuan yang ada dengan bantuan teknologi informasi.

Kini aplikasi Zoom menjadi salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar dari rumah oleh para guru dan murid. Anda sebagai guru pun bisa menggunakan berbagai fitur yang ada di aplikasi Zoom supaya nantinya pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif. Guru bisa berinteraksi secara virtual dengan murid. Aplikasi Zoom ini memang sangat membantu untuk membangun terjadinya komunikasi dua arah yaitu antara guru dan murid.

Pembelajaran *online* atau daring saat ini menjadi hal yang sudah biasa dilakukan oleh guru dan peserta didik. Sejak adanya pandemi covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk pembelajaran jarak jauh. Kegiatan pembelajaran jarak jauh yang telah dilakukan oleh guru dan peserta didik selama ini tentunya mampu merubah paradigma guru dan peserta didik tentang pembelajaran. Awalnya guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara tatap muka secara langsung dan dilaksanakan di ruang kelas, saat ini telah berubah menjadi pembelajaran virtual yang dilaksanakan dari rumah masing-masing.

Kemajuan teknologi saat ini telah menggerakan guru dan peserta didik untuk menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran *online* yang mendukung kegiatan pembelajaran (Nurhaliza et al., 2022; Sukmawati & Nensia, 2019). Salah satu cara pembelajaran jarak jauh adalah *Synchronous Learning*. *Synchronous*

Learning merupakan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara langsung antara guru dan peserta didik dengan bertatap muka dalam dunia maya menggunakan aplikasi yang langsung koneksi dengan internet. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik adalah *zoom meeting*. Pemilihan *zoom meeting* sebagai media pembelajaran karena memiliki berbagai macam fitur-fitur unggulan.

Adapun fitur-fitur unggulan yang disajikan dalam *zoom meeting* yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran *online*, antara lain *zoom* memiliki jumlah kapasitas *ruang meeting* yang besar sehingga guru bisa langsung berkomunikasi secara langsung dalam waktu yang bersamaan dengan peserta didik dalam jumlah banyak, yaitu 100 peserta didik. Video yang dihasilkan memiliki kualitas yang bagus, sehingga terlihat jelas. Peserta dapat dengan mudah bisa bergabung dalam ruang kelas *zoom meeting,* hanya dengan menggunakan link *zoom meeting* yang diberikan oleh guru. Guru dan peserta didik dapat mematikan suara pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga terdapat fitur mematikan video, sehingga guru dan peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan off kamera.

Dengan menggunakan *zoom meeting* guru dapat dengan mudah membuat jadwal pembelajaran melalui pengaturan *schedule meeting*. Guru dapat menentukan topik pembelajaran, deskripsi pembelajaran yang akan dilaksanakan, waktu pembelajaran, durasi lamanya pembelajaran. Tersedianya link akses untuk mengikuti kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Keunggulan yang lain, adanya fitur host yang dapat mengatur setiap aspek dalam *zoom meeting* termasuk peserta. Host dapat mengeluarkan peserta, mematikan miscrophone peserta, mengatur layar zoom, menggunakan fitur *record* untuk merekam dan menyimpan video pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan adanya kebebasan dalam pengaturan tersebut, dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kelebihan lain dari fitur *zoom meeting* adalah *breakout room*. Fitur *breakout room* dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan diskusi virtual. Pada aplikasi *zoom meeting*, ruang *breakout room* terpisah dengan ruang utama *meeting*. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil, sehingga guru dan peserta didik terpisah untuk memaksimalkan kegiatan belajar. Dengan adanya *breakout room* peserta didik memiliki ruang pribadi untuk melakukan kegiatan diskusi. Setelah peserta didik masuk ke ruang *breakout room* segala aktivitas peserta didik dalam kelompok tidak diketahui oleh guru dan kelompok lain. Dengan demikian, peserta didik lebih leluasa dan dapat santai dalam melakukan kegiatan diskusi bersama teman kelompoknya. Setiap kelompok bisa

memanggil guru atau guru bisa masuk ke kelompok-kelompok diskusi peserta didik yang sudah dibagi untuk melakukan pendampingan kegiatan diskusi. Melalui fitur *breakout room* ini peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar diskusi virtual untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

Melalui *zoom meeting* peserta didik dan guru dapat melakukan interaksi tatap muka secara langsung walaupun melalui dunia maya. Interaksi antara guru dan peserta didik yang idealnya dilaksanakan dengan jarak yang berdekatan, dengan menggunakan *zoom meeting* dapat membantu jalannya kegiatan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dan guru secara langsung walaupun dilakukan dengan jarak jauh dari tempat tinggal masing-masing. Pembelajaran jarak jauh menggunakan *zoom meeting* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dan guru. Pembelajaran menjadi efektif dengan menggunakan fitur-fitur yang ada sebagai pendukung jalannya kegiatan pembelajaran online pada masa saat ini.

Dengan demikian, pembelajaran jarak jauh dapat menambah wawasan guru, peserta didik, dan orang tua dalam memanfaatkan teknologi informasi. Pembelajaran jarak jauh yang telah dilaksanakan selama ini dapat menjadikan guru dan peserta didik lebih kreatif dan inovatif. Kerjasama yang baik antara guru, peserta didik, dan orang tua peserta didik menjadi faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Kualitas adalah kadar, mutu, tingkat baik buruknya sesuatu sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Jadi, kualitas pembelajaran merupakan intensitas antara guru, siswa, dan media pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. Dimana, seorang pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran guna menentukan dan mengarahkan segala kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di Zoom. Kegiatan belajar mengajar tersebut diarahkan dan diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan, sehingga kualitas dan mutu pendidikan selalu dituntut untuk menjadi lebih baik karena perubahan zaman yang terjadi seperti saat ini yaitu pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil penelitian kesesuaian tingkat pembelajaran dalam penelitian ini yakni tingkat keyakinan seorang guru terhadap kesiapan siswa dalam menerima pelajaran menggunakan zoom. Untuk mendapatkan kategori kesesuaian tingkat pembelajaran tergolong sangat efektif, dikarenakan walaupun pembelajaran yang dilakukan secara daring tetapi pembelajaran tetap berjalan sebagaimana yang diharapkan, dimana seorang guru berperan penting dalam memberikan yang

terbaik kepada siswa. Jadi siswa dituntun untuk siap menerima materi ataupun tugas yang diberikan oleh guru agar pembelajaran pun tetap efektif sesuai yang di inginkan. Kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru pada pelajaran matematika yang diberikan. Dimana, setiap individu selalu mengalami proses belajar dalam kehidupannya, dengan belajar akan memungkinkan individu untuk mengalami perubahan dalam dirinya. Perubahan ini dapat berupa penguasaan atau kecakapan tertentu, perubahan sikap serta memiliki ilmu pengetahuan yang berbeda dari sebelum melakukan proses belajar. Dalam proses belajar mengajar, kesiapan individu sebagai seorang siswa akan menentukan kualitas dan hasil belajarnya. Menurut (Hamalik, 2002) yang mengartikan bahwa kesiapan adalah keadaan kapasitas yang ada pada diri siswa dalam hubungan dengan tujuan pengajaran tertentu. Sedangkan menurut (Djamarah & Bahri, 2002) kesiapan untuk belajar merupakan kondisi yang telah dipersiapkan untuk melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan definisi menurut parah ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar adalah suatu keadaan dalam diri seseorang ataupu siswa yang membuatnya siap memberi jawaban atau respon dalam mencapai tujuan tertentu.

Motifasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu ataupun tujuan yang ingin dicapai. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Karena keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa insentif atau pemberian motivasi belajar kepada siswa dalam pembelajaran menggunakan zoom sangat penting, karena pemberian motivasi sebelum proses pembelajaran dimulai membuat siswa semangat dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Banyak orang yang mengakui dan merasakan tentang perlunya waktu. Tetapi kenyatannya mereka tidak memperhatikan dan menerapkannya. Jadi, untuk mengelola waktu yang baik, masing-masing harus memiliki prinsip serta nilai utama dalam kehidupan. Seperti halnya dengan waktu dalam belajar menngunakan zoom siswa harus bisa membagi waktu untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru agar hasil yang didapatkan sesuai yang diinginkan. Waktu belajar yang dimaksud yaitu waktu yang disediakan dan digunakan seseorang untuk mempelajari sesuatu. Hal ini sesuai dengan penelitian (Gea, 2012), dalam penelitiannya menyatakan bahwa waktu yang baik tidak datang begitu saja secara alami, melainkan untuk terhindar bekerja mati-matian pada saat yang sudah mepet, dimana penerapan waktu merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan,

pengaturan waktu yang dibuat harus diperhatikan dengan baik. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa waktu tidak bisa diulang, maka kita harus bisa memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, seperti masuk belajar dengan tepat waktu. Menghargai waktu artinya keadaan dimana kita mampu memanfaatkan waktu dan melakukan berbagai hal yang bermanfaat tanpa melewatkannya secara sia-sia.

D. SIMPULAN

Kolaborasi dan rangkaian juga adalah aspek yang boleh dimasukkan kedalam pendidikan. Kuasa yang sebenarnya ICT ini muncul dari pada kaedah canggih yang berkomunikasi yang boleh menjangkau lebih dari empat dinding bilik gelar dan dengan mengenal pasti sumber informasi dari seluruh plosok dunia dari ujung jari seorang yang baik. Implikasi kepada guru yang semasa mereka membimbing pelajar dalam proses kolaborasi dengan kumpulan pelajar yang lain dan menggunakan rangkaian komputer dalam penyelidikan bagi menyelesaikan sesuatu tugas, yaitu guru bukan lagi bertindak sebagai peran utama ilmu pengetahuan. Sekarang guru sebenarnya telah bertukar daripada fungsi penyedia dan pemberi informasi dalam gelar kepada pembimbing pelajar. Guru perlu memahami perubahan ini dan menerima ajakan paradigma kedalam pendekatan pengajaran mereka. Pengunaan ICT dalam pendidikan guru, pada reformasi pendidikan telah dilancarkan dengan hasrat untuk menyesuaikan bidang pendidikan dengan perubahan yang melanda dalam bidang sosio ekonomi dan dikaitkan dengan perkembangan sains dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (ICT). ICT atau teknologi informasi dan mkomunikasi boleh dikaitkan dengan berbagai teknologi yang digunakan bagi pengakses dan juga memanipulasi serta berkomunikasi mengenai informasi.

Daftar Rujukan

Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. (2019). IMPLEMENTASI STRATEGI INFORMATION SEARCH DENGAN MEMAKSIMALKAN PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X MIPA 1 DI SMA NEGERI 1 GENTENG TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, *3*(2), 82–96.

Djamarah, & Bahri, S. (2002). *Prestasi belajar dan kompetensi guru*. Usaha Nasional.

Elizah, F., Warsah, I., Warlizasusi, J., Faishol, R., & Asha, L. (2022). MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DI MASA PANDEMIC COVID 19. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, *20*(1), 51–72.

Gea, A. A. (2012). People, Environment, and Future Sebuah Tinjauan atas Kesimpulan Pesimis Mengenai Lingkungan Hidup dan Masa Depan Manusia. *Humaniora*, *3*(1), 332–344.

Hamalik, O. (2002). Psikologi belajar mengajar. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.

Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2005). Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan Digital. *Yogyakarta: ANDI*.

Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *TARBIYATUNA*, *13*(1), 37–55.

Nurhaliza, A., Sudjani, D., & Maryani, N. (2022). Google Formulir Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Masa Pandemi Covid-19. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan …*, *3*(1), 57–68. https://doi.org/https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4722

Rezhki, F. R., Montessori, M., Ananda, A., & Indrawadi, J. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PPKn di SMP N 7 Padang. *Journal of Civic Education*, *5*(3), 388–396. https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.698

Suhilmiati, E., Faishol, R., & Walailah, A. L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VIII MTs AL. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, *2*(1), 1–14. http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/231

Sukmawati, S., & Nensia, N. (2019). The Role of Google Classroom in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, *1*(2), 142–145.

Syamsiara Nur, S. P., & Pd, M. (2017). Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *OSF Preprints. September*, *21*.

Wahyuningrum, T., & Januarita, D. (2014). *Perancangan Web e-Commerce dengan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Produk Unggulan Desa*. *2014*(November), 81–88.

Yusmita, Y., Masruroh, F., & Faishol, R. (2022). EFEKTIVITAS FILM MOTIVASI UNTUK MENURUNKAN KECEMASAN PADA REMAJA YANG MENGHADAPI UJIAN SBMPTN. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, *2*(6), 604–613. http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/354

Yusuf, N., & Al-Banawi, N. (2013). The impact of changing technology: The case of e-learning. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, *6*(2), 173–180.