

Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer pada Anak di Kp. Kebayunan

(Studi Kasus pada Anak-Anak Kp. Kebayunan RW 016 Kelurahan Tapos Kecamatan Tapos Kota Depok)

Fitri Aulia Rahmawati ¹⁾, Mochammad Irsyad Hawari ²⁾, Hasniah Aliah ³⁾, Paryati ⁴⁾

¹ Teknik Elektro, FST, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Email: fitriauliaa3112@gmail.com

² Teknik Elektro, FST, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Email: icad.hawar@gmail.com

³ Prodi Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Email: hasniahaliah@uinsgd.ac.id

⁴ Prodi Ilmu Komunikasi-Humas, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Email: paryatisudarmanfdk@gmail.com

Abstrak

Telah dilakukan program pengabdian berupa pendampingan yang dilaksanakan dalam skema Kuliah Kerja Nyata Berbasis Pendampingan Masyarakat (KKN-DR Sisdamas) di Kp. Kebayunan, Kota Depok yang terkendala teknologi dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. Salah satu program pengabdian yang dilakukan adalah pendampingan pembelajaran berbasis komputer berdasarkan hasil dari refleksi sosial dengan para orang tua yang mengeluhkan sulitnya beradaptasi dengan teknologi untuk mendampingi anak-anak selama pembelajaran jarak jauh. Materi yang disampaikan selama proses pendampingan meliputi pengenalan fisik komputer dan pengoperasian aplikasi Microsoft Word. Selama mengikuti program pendampingan pembelajaran berbasis komputer, anak-anak terlihat antusias terlebih pada saat dikenalkan dengan aplikasi yang dapat meningkatkan kreativitas mereka seperti aplikasi Paint 3D. Setelah program pendampingan berjalan selama tiga minggu, terlihat bahwa perlu adanya pembelajaran berbasis komputer lebih lanjut kepada anak-anak dikarenakan program ini merupakan hal yang dibutuhkan oleh mereka di tengah pandemi.

Kata Kunci: KKN-DR Sisdamas, Komputer, COVID-19

Abstract

There has been a service program in the form of mentoring carried out in the Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR SISDAMAS) scheme in Kp. Kebayunan, Depok City which was constrained by technology in distance learning during the Covid-19 pandemic. One of the service program is computer-based learning assistance based on the results of social reflection with parents who complain about the difficulty of adapting to technology to accompany children during distance learning. The materials presented

during the mentoring process include physical introduction othe computer and the operation of Microsoft Word applications. During the computer-based learning mentoring program, the children looked very enthusiastic, especially when they were introduced to applications that can increase their creativity such as Paint 3D applications. After the mentoring program that has been running for three weeks, it appears that they are need for further computer-based learning to children because they are need this program in the midst of a pandemic.

Keywords: *KKN-DR Sisdamas, Computer, COVID-19*

A. PENDAHULUAN

Pada Maret 2020, virus corona pertama kali masuk ke Indonesia yang dikenal dengan Corona Virus Disease (COVID-19) pada 2019. Penyakit Coronavirus Disease 2019 atau disingkat Covid-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh koronavirus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Menurut WHO, kasus Covid-19 pertama kali terjadi pada 8 Desember 2019 berdasarkan laporan yang diberikan oleh pemerintah China di saat itu, bukan dari hasil investigasi yang dilakukan WHO sendiri. Setelah otoritas kesehatan China mengumumkan kasus Covid-19 ke publik pada 11 Januari 2020 dengan total kasus sebanyak 41 kasus yang di konfirmasi, WHO secara resmi mengumumkan virus Corona (Covid-19) sebagai pandemi global pada 11 Maret 2020 .

Virus Covid-19 dapat menyebar dengan mudah hanya dengan kontak langsung dengan benda yang sering disentuh sehingga virus Covid-19 dapat menempel pada permukaan benda tersebut, tidak menjaga kebersihan, tidak menerapkan etika batuk dan bersin, berinteraksi dan berkerumun dengan banyak orang, juga tidak mengisolasi diri setelah kembali dari wilayah pandemi. Penyebaran virus Covid-19 terjadi melalui percikan pernapasan (droplet) yang dihasilkan selama batuk, bersin, bahkan pernapasan normal. Periode waktu antara paparan virus dan munculnya gejala biasanya sekitar lima hari, tetapi dapat juga berkisar dari dua hingga empat belas hari. Gejala umum di antaranya demam, batuk, dan sesak napas. Komplikasi dapat berupa pneumonia dan penyakit pernapasan akut berat .

Penyebaran virus Covid-19 dapat dicegah dengan beberapa cara di antaranya menggunakan masker, menjaga jarak minimal 1 meter, menjaga kebersihan dan mencuci tangan menggunakan air mengalir dan sabun, melakukan isolasi mandiri setelah bepergian .

Dengan merebaknya virus Covid-19 banyak menimbulkan dampak negatif yang dirasakan oleh seluruh masyarakat Indonesia. Aktivitas masyarakat dibatasi guna memutus mata rantai penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) . Pendidikan formal maupun nonformal disemua jenjang mengalami perubahan kebijakan dengan menerapkan pembelajaran secara daring atau belajar di rumah . Hal tersebut yang menimbulkan banyaknya penggunaan komputer dalam kegiatan belajar mengajar untuk memenuhi materi yang harus disampaikan.

Komputer merupakan suatu sistem yang tersusun dari perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) telah mengalami pertumbuhan yang pesat, bahkan komputer disebut-sebut sebagai cikal bakal munculnya revolusi teknologi digital .

Revolusi teknologi komputer yang semakin canggih dengan ukuran semakin kecil namun memiliki kapasitas dan kecepatan yang semakin besar, fungsinya semakin meluas seiring dengan berkembangnya temuan-temuan kreatif perangkat lunaknya (software) akan menyebabkan terjadinya revolusi dalam belajar. Awalnya komputer diciptakan hanya untuk membantu memecahkan hitung-hitungan rumit kini bisa dipakai untuk olah kata, olah data, olah gambar, dan pangkalan data berbagai bidang kehidupan. Hal tersebut juga berlaku untuk keperluan pendidikan dan hiburan bagi masyarakat moderen. Apalagi dengan munculnya teknologi multimedia interaktif yang sanggup menyajikan tulisan, suara, gambar, animasi, dan video secara bersamaan maupun bergantian. Masyarakat moderen pun semakin akrab dengan perangkat komputer yang diawal kemunculannya di abad ke-19 ini masih menjadi barang langka. Namun saat ini semakin banyak masyarakat yang sudah mahir mengoperasikan komputer.

Kemajuan teknologi komputer membuat aktivitas menjadi serba cepat serta kehidupan dunia seperti tanpa batas melalui komputer jaringan (internet) yang tersebar di seluruh penjuru dunia . Masyarakat dapat dengan mudahnya menemukan berbagai jenis informasi dapat diakses dengan cepat, akurat dan murah. Adanya perkembangan di bidang teknologi ini menuntut semua sektor kehidupan untuk berfikir jauh memanfaatkan teknologi yang ada, salah satunya sektor pendidikan. Sistem pembelajaran, kurikulum, sarana prasarana, hingga sumber daya manusia dipaksa untuk ikut mengikuti perkembangan jaman.

Pendidikan merupakan usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin. Dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya komputer telah banyak merubah tatanan dan peran pendidikan. Sebagai contoh dahulu guru merupakan sumber informasi yang utama bagi siswa dengan hadirnya komputer melalui jaringan internet telah membuat guru bukanlah satu-satunya sumber informasi. Siswa dapat mencari sendiri informasi penunjang pembelajaran yang dapat diakses dari komputer melalui jaringan internet. Proses belajar mengajar yang disampaikan secara lisan yang cenderung membosankan dapat berubah dengan hadirnya teknologi komputer. Guru dapat memanfaatkan teknologi dengan multimedia yang ada sehingga menyebabkan pembelajaran dapat dilakukan secara menyenangkan.

Penggunaan media komputer khususnya dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam penyampaian informasi atau ide-ide yang terkandung dalam pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, komputer dapat juga digunakan sebagai media yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep. Hal ini sangat memungkinkan karena komputer mempunyai kemampuan mengkombinasikan teks, suara, warna, gambar, gerak, dan

video, serta sanggup menyajikan proses interaktif. Penggunaan komputer yang dapat digunakan dimana dan kapan saja dapat menambah semangat siswa dalam belajar karena tidak terikat waktu dan tempat.

Sebagai mahasiswa yang diberi amanah oleh Kampus untuk merealisasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang terdiri dari Pendidikan, Pengabdian, dan Penelitian, pandemi tidaklah menghalangi untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan kepada masyarakat. Kegiatan yang dilakukan berupa Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan untuk melatih kompetensi mahasiswa di lingkungan masyarakat, serta melatih empati mahasiswa dalam kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat, menjadikan mahasiswa yang dapat hidup bermasyarakat dan menjadikan mahasiswa sebagai inspirator bagi remaja maupun masyarakat sekitar. Oleh sebab itu, melalui Kuliah Kerja Nyata ini, mahasiswa membuat program-program yang kiranya dapat membantu dan memberikan manfaat bagi masyarakat (Djamdjuri & Prasetya, 2021).

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan pada tahapan refleksi sosial Ketua RT sekaligus Ayah dari seorang anak mengakui bahwa para orang tua mengalami kesulitan dalam mendampingi proses pembelajaran anak-anak dikarenakan banyak dari mereka yang belum memahami cara menggunakan komputer atau laptop.

Penggunaan media komputer khususnya dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam penyampaian informasi atau ide-ide yang terkandung dalam pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, komputer dapat juga digunakan sebagai media yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep. Hal ini sangat memungkinkan karena komputer mempunyai kemampuan mengkombinasikan teks, suara, warna, gambar, gerak, dan video, serta sanggup menyajikan proses interaktif. Penggunaan komputer yang dapat digunakan dimana dan kapan saja dapat menambah semangat siswa dalam belajar karena tidak terikat waktu dan tempat.

Melalui program kerja yang akan dijalankan sebagaimana hasil dari kegiatan refleksi sosial, maka untuk memenuhi hak anak untuk belajar di masa pandemi ini, mahasiswa akan mengenalkan dan menerapkan pembelajaran berbasis komputer dengan tingkat kesulitan yang rendah kepada anak-anak di masa pandemi Covid-19.

Dengan pemaparan ini terdapat identifikasi masalah yang akan menjadi fokus pengabdian, diantaranya:

1. Apa saja yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis komputer kepada anak-anak dimasa pandemi?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis komputer?
3. Bagaimana dampak dari metode dan program kerja terhadap anak-anak?

B. METODE PENGABDIAN

Pengabdian dilakukan dengan skema Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah berbasis pemberdayaan masyarakat (KKN-DR SISDAMAS). Subjek pengabdian adalah anak-anak usia sekolah dasar di RW 016 Kp. Kebayunan Kelurahan Tapos Kecamatan Tapos Kota Depok yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus – 26 Agustus 2021.

Secara garis besar, KKN-DR SISDAMAS UIN Sunan Gunung Djati 2021 melewati tiga siklus, yaitu refleksi sosial, perencanaan dan pelaksanaan program, serta tahap evaluasi. Refleksi sosial merupakan sebuah proses penggalian informasi tentang kebiasaan dan tata cara di kehidupan yang dijalani oleh warga RW 016, Kp. Kebayunan, Kelurahan Tapos, Kecamatan Tapos, Kota Depok. Hal tersebut dilakukan dengan diskusi maupun wawancara, baik dengan ketua RT, ketua RW, tokoh penting, dan ketua Karang Taruna setempat untuk mengetahui permasalahan yang muncul dalam kehidupan masyarakat. Hasil dari refleksi sosial akan menjadi acuan dalam perancangan program kerja yang dibuat dalam pelaksanaan KKN-DR Sisdamas.

Siklus selanjutnya adalah tahapan perencanaan dan pelaksanaan program kerja. Proses perencanaan program kerja dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan dari siklus refleksi sosial. Program kerja yang dirancang bertujuan untuk memajukan potensi-potensi sumber daya manusia serta diharapkan turut memberikan kontribusi dalam pemecahan masalah yang ada. Dalam penyusunannya, dibutuhkan kesinambungan dengan program kerja yang telah dimiliki oleh masyarakat setempat agar terciptanya program yang maksimal. Hasil dari siklus ini merupakan perancangan kegiatan berupa program kerja yang dilaksanakan.

Siklus terakhir adalah evaluasi program kerja. Dari siklus ini, diharapkan adanya kemajuan baik dari sumber daya manusia maupun potensi-potensi yang dimiliki dari masyarakat

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Dalam pelaksanaan KKN DR SISDAMAS 2021, salah satu program kerja yang dilaksanakan adalah mengadakan kegiatan mengajar komputer kepada anak-anak yang dalam hal ini merupakan siswa Sekolah Dasar dari kelas 1 sampai 6. Proses kegiatan mengajar komputer ini dilaksanakan di Mushola Al-Hijrah RT 01/016 Kp. Kebayunan Kel. Tapos Kec. Tapos Kota Depok selama 3 minggu dimulai sejak tanggal 3 sampai 20 Agustus 2021 dengan 1 kali pertemuan disetiap minggunya yang berdurasi sekitar dua jam. Sedangkan untuk les rutin lainnya dilaksanakan pada hari Senin, Selasa, Rabu dan Jum'at setiap minggunya. Pembelajaran komputer ditujukan untuk mengenalkan apa itu komputer, bagian-bagian komputer, serta cara mengoperasikannya dengan menggunakan media laptop sebagai bentuk kecil dari komputer untuk mempermudah proses pembelajaran.

Kegiatan di minggu pertama diawali dengan memperkenalkan komputer beserta bagian-bagiannya. Perangkat keras (hardware) pada komputer dikenalkan

melalui mesin pencari Google dengan menampilkan gambar-gambar seperti monitor, keyboard, mouse, processor sebagai otak dari komputer, serta komponen pendukung lainnya seperti printer, speaker, webcam, dan lain-lain. Setelah itu, anak-anak diberitahukan bagaimana cara untuk mengoperasikan komputer seperti mengaktifkan dan mematikan komputer, kemudian mempraktekkannya. Selain itu, anak-anak juga diberi kesempatan untuk membuka dan mengoperasikan beberapa aplikasi dasar yang ada di laptop seperti menggunakan kamera, mengatur alarm dan kalender.

Aplikasi Microsoft Office mulai diperkenalkan kepada anak-anak pada minggu kedua. Beberapa aplikasi Microsoft Office yang dijelaskan adalah Microsoft Word, Microsoft Power Point, dan Microsoft Excel. Setelah dijelaskan tentang fungsinya, anak-anak diminta untuk menuliskan nama panggilan mereka pada Microsoft Word. Penggunaan tanda baca seperti penulisan kapital, spasi, enter, koma (,), titik (.), penjumlahan (+), dan sama dengan (=) juga diajarkan kepada anak-anak dengan praktek secara langsung menggunakan laptop. Sebanyak 14 anak menuliskan nama panggilan mereka dengan diajarkan penggunaan fitur Numbering yang ada pada Microsoft Word.

Setelah diajarkan penulisan dengan Microsoft Word, anak-anak diajak untuk menggambar dengan menggunakan aplikasi Paint 3D. Penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak secara digital, sehingga dapat mengurangi penggunaan kertas dan alat menggambar lainnya. Sebagai permulaan, anak-anak diperkenalkan dengan stylus pen sebagai penunjang proses menggambar dengan menggunakan touchpad yang dimiliki pada laptop. Kemudian anak-anak diberikan waktu untuk membuat satu gambar secara bergantian.

Hal yang sama juga dilakukan pada minggu ketiga. Anak-anak diajak untuk menuliskan nama lengkap mereka, kemudian diberikan kuis perhitungan matematika sederhana untuk mengetahui pemahaman penggunaan simbol matematika pada Microsoft Word.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan dari Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) SISDAMAS UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2021 dilakukan berdasarkan latar belakang yang telah disusun pada tahap refleksi sosial. Dari program kerja yang disusun, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam menggali potensi serta memecahkan masalah yang ada di Kampung Kebayunan RW 016, Kelurahan Tapos, Kecamatan Tapos, Kota Depok.

Pada minggu pertama, anak-anak diperkenalkan dengan komponen-komponen pada komputer dan laptop, baik hardware maupun software. Komponen-komponen hardware yang diperkenalkan adalah: (1) monitor, alat output berupa tampilan visual yang terhubung menggunakan video card; (2) keyboard, papan ketik yang berfungsi untuk menampilkan output di layar monitor berupa angka, huruf, simbol-simbol, maupun perintah yang dapat dijalankan menggunakan keyboard; (3) mouse,

berfungsi untuk menggerakkan kursor pada layar monitor; (4) processor atau bisa dibilang adalah otak dari sebuah komputer. Selain itu terdapat komponen pendukung lainnya yang juga diperkenalkan seperti: (1) printer, perangkat keras untuk menampilkan data dalam bentuk cetakan, baik dalam bentuk kertas, gambar ataupun grafik; (2) speaker, perangkat yang terhubung ke dalam komputer yang berfungsi sebagai penghasil suara; (3) webcam, perangkat keras yang berwujud kamera kecil dan biasanya ditempatkan di atas monitor atau LCD; dan lain-lain. Dokumentasi pengenalan komputer ditunjukkan pada Gambar 1.

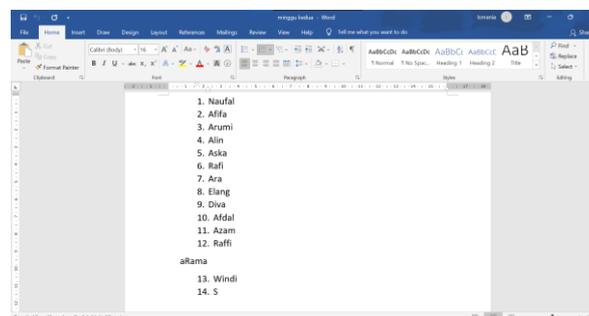
Setelah dijelaskan beberapa komponen hardware penyusun komputer dan laptop, anak-anak juga diberikan informasi tentang komponen software dan cara penggunaan laptop seperti cara mematikan dan menyalakan laptop, menggunakan kamera, menyalakan alarm, membuka kalender, dan lain-lainnya



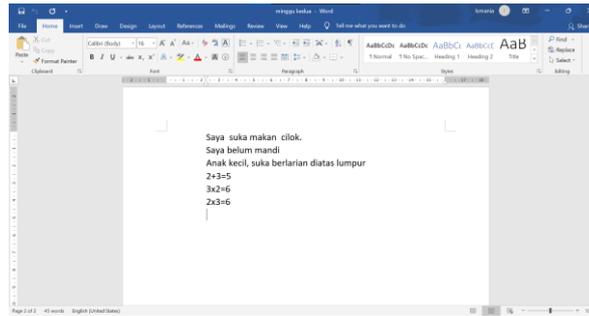
Gambar 1. Proses pengenalan komponen laptop di minggu pertama

Kemudia anak-anak dikenalkan dengan aplikasi Microsoft Office seperti Microsoft Word, Microsoft Power Point, dan Microsoft Excel. Mereka juga diajarkan cara menulis menggunakan Microsoft Word dengan beberapa cara sederhana seperti penulisan kapital, penggunaan spasi, enter, tanda baca koma (,), titik (.), penjumlahan (+), dan sama dengan (=).

Hasil yang didapatkan dari pertemuan ini ditunjukkan pada Gambar 2 berupa tampilan layar dari penulisan nama panggilan anak-anak yang hadir dengan penggunaan Numbering yang ada pada Microsoft Word. Selain itu, pada gambar 3 juga ditampilkan penulisan beberapa kalimat acak dan perhitungan matematika sederhana yang dilakukan sesuai instruksi.



Gambar 2. Penulisan nama panggilan dengan menggunakan Microsoft Word



Gambar 3. Penulisan kalimat acak dan perhitungan matematika

Setelah diajarkan cara penulisan menggunakan Microsoft Word, anak-anak diajarkan penggunaan aplikasi Paint 3D sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menggambar. Dengan alat bantu stylus pen, anak-anak mencoba untuk menggambar beberapa bentuk secara bergantian. Hasil belajar siswa ditunjukkan dalam Gambar 5 dan 6.



Gambar 4. Contoh stylus pen

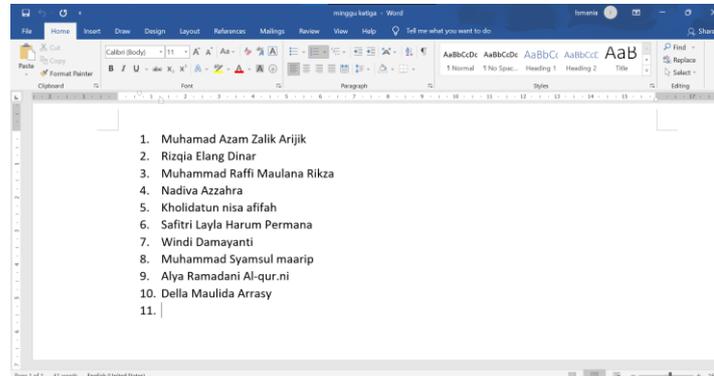


Gambar 5. Hasil gambar anak-anak minggu kedua (1)

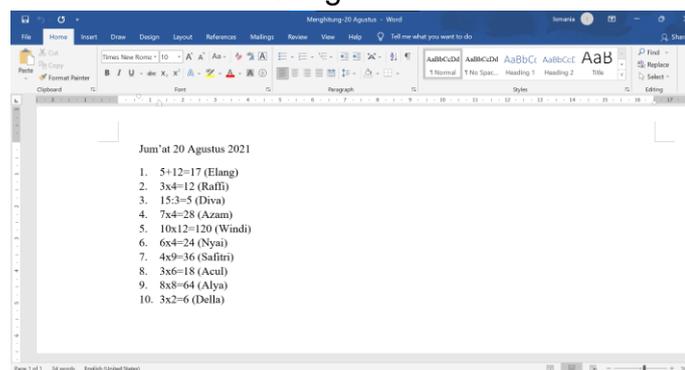


Gambar 6. Hasil gambar anak-anak minggu kedua (2)

Di minggu terakhir, proses pembelajaran masih menggunakan aplikasi yang sama. Anak-anak diajak untuk menuliskan nama lengkap serta diberikan kuis berupa pertanyaan matematika untuk menambah wawasan tentang simbol dan cara penggunaan simbol pada keyboard



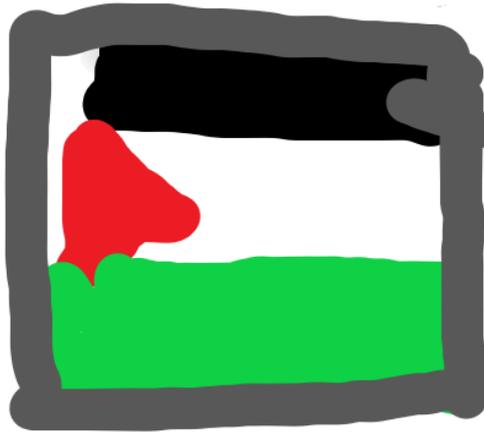
Gambar 7. Penulisan nama anak-anak yang mengikuti pembelajaran minggu ketiga



Gambar 8. Hasil penerapan pembelajaran matematika dalam menulis pada Microsoft Word



Gambar 1. Gambar salah satu anak yang mengikuti pembelajaran minggu ketiga



Gambar 2. Gambar Bendera Palestina karya beberapa anak-anak yang mengikuti pembelajaran minggu ketiga

Di awal pertemuan, anak-anak terlihat kurang antusias dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer. Kebanyakan anak-anak lebih terbiasa dengan penggunaan telepon seluler sebagai sarana pembelajaran sehari-hari. Selain itu, tidak semua anak berada pada kondisi ekonomi yang mampu untuk memiliki laptop di rumah. Hal ini yang menjadi poin utama mengapa anak-anak tidak terlalu akrab dengan laptop.

Di minggu pertama pertemuan, beberapa anak meminta adanya pembelajaran seni seperti menggambar dan mewarnai. Hal tersebut mendatangkan ide dalam penggunaan aplikasi Paint 3D sebagai salah satu aplikasi yang diajarkan. Setelah dilakukan evaluasi dari pertemuan minggu pertama, anak-anak dibebaskan berkreasi baik dalam menggambar maupun mewarnai sesuai keinginan masing-masing. Sejak saat itu, anak-anak mulai tertarik dan antusias dengan pembelajaran komputer.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari program kerja yang telah dilaksanakan pada kegiatan KKN-DR SISDAMAS di Kp. Kebayunan, anak-anak mulai mengenal teknologi komputer yang diterapkan dengan menggunakan laptop. Anak-anak sudah cukup menguasai cara penulisan huruf maupun simbol pada Microsoft Word. Sebagai sarana hiburan, anak-anak dapat menggunakan aplikasi Paint 3D untuk menggambar serta mewarnai sebagai cara untuk mengatasi kebosanan dalam penyampaian materi yang diajarkan.

2. Saran

Perlu adanya pengenalan dan bimbingan lebih lanjut kepada anak-anak untuk pembelajaran berbasis komputer dikarenakan teknologi yang terus menerus berkembang. Terlebih kondisi yang memaksakan mereka untuk melakukan pembelajaran sekolah secara daring mengakibatkan pentingnya penggunaan

komputer sebagai salah satu penunjang pembelajaran. Kemudian diperlukan sebuah inovasi baru dalam penggunaan teknologi secara maksimal agar anak-anak menjadi lebih senang ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

F. DAFTAR PUSTAKA

Bandung, T. P. (2021). Petunjuk Teknis Kuliah Kerja Nyata Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR SISDAMAS) masa wabah Covid-19. Bandung.

Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 208-218.

Djamdjuri, D. S., & Prasetya, G. C. (2021). MEMPERKENALKAN CARA PENGAPLIKASIAN KOMPUTER TERHADAP ANAK SEKOLAH DASAR (CIAMPEA UDIK, CARINGIN JANGKUNG). *Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 146-151.

Dr. Anung Sugihantono, M., Dr. dr. Erlina Burhan M.Sc, S., Dr. Erlang Samuedro, S., & dkk. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.

Jogiyanti, H. (1999). *Pengenalan komputer; dasar ilmu komputer, dasar ilmu komputer, pemrograman, sistem informasi dan intelegensi buatan*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Lavy, V. (2010). Do Differences in School's Instruction Time Explain International Achievement Gaps in Math, Science, and Reading? Evidence from Developed and Developing Countries. NBER Working Paper.

Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*.

Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini . *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 140-160.

WHO. (2020, April 1). Coronavirus disease 2019 (COVID-19). Retrieved from World Health Organization: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/331685/nCoVsitrep01Apr2020-eng.pdf>

Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

Zendrato, W. (2020). Gerakan Mencegah Daripada Mengobati Terhadap Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 242-248.