

PEMANFAATAN GAWAI PADA ADAPTASI TEKNOLOGI UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SDN 9 TANJUNG BATU DI DESA LIMBANG JAYA KABUPATEN OGAN ILIR

Irmeilyana^{1*}, Ngudiantoro¹, Sri Indra Maiyanti¹, Arum Setiawan²

¹Jurusan Matematik, Fakultas MIPA, Universitas Sriwijaya

²Jurusan Biologi, Fakultas MIPA, Universitas Sriwijaya

*Email:irmeilyana@unsri.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi, pembelajaran secara daring sering menemui banyak kendala baik bagi siswa maupun guru, diantaranya berupa ketiadaan atau tidak memadainya fasilitas gawai, rendahnya pemahaman tentang media digital (Teknologi Informasi dan Komunikasi), dan keterbatasan sinyal. Mayoritas guru mengalami kesulitan untuk mengajar secara daring, karena belum mengerti metode pengajaran yang tepat dan efisien secara online. Mitra pada kegiatan PPM ini adalah guru-guru di SDN 9 Tanjung Batu di Desa Limbang Jaya I. Tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk mendampingi dan mengembangkan kompetensi mitra untuk dapat memanfaatkan gawai secara optimal sebagai media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan efisien. Metode berupa pelatihan dengan tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, perancangan dan penyusunan materi pelatihan, transfer materi melalui presentasi dan peragaan (praktek), dan pendampingan implementasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tatap muka dan juga secara daring, sehingga pelaksanaannya dimulai dari 27 September 2021 sampai 25 Oktober 2021. Program kegiatan dilaksanakan dalam 4 kali kunjungan, dengan pelatihan meliputi: pengenalan gawai sebagai pendukung proses pembelajaran, penggunaan *WhatsApp*, *google form*, pembuatan *folder* dan direktori, penggunaan *zoom*, *Microsoft Excel*, dan pembuatan *slide power point* untuk presentasi. Antusias dan motivasi guru sangat tinggi untuk meningkatkan kemampuan mereka terhadap pemanfaatan gawai dalam proses pembelajaran. Setelah pelatihan ini, diharapkan guru-guru dapat menerapkannya dalam sistem di sekolah baik dalam hal administrasi, pembelajaran serta pengolahan nilai siswa.

Kata kunci: Adaptasi teknologi, gawai, kompetensi guru, pembelajaran

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi komputer diyakini dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa, karena dapat menciptakan iklim belajar yang efektif dengan cara yang lebih individual. Hal ini dikemukakan oleh Wankat & Oreonovicz [1]. Pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif secara daring dan media pembelajaran terintegrasi dapat meningkatkan mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan memberikan materi media pembelajaran [2].

Berdasarkan pengalaman guru di lingkungan kabupaten Serang dalam melaksanakan pembelajaran daring ada kelebihan dan kelemahannya. Kelebihannya adalah pembelajaran lebih efektif dan efisien; siswa lebih leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri; memperluas jangkauan pembelajaran; pembelajaran terjadi secara mandiri. Sedangkan kelemahannya adalah keterbatasan sarana dan prasarana; akses internet yang tidak merata di setiap tempat; tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa. Manfaat dari pembelajaran daring yang paling dirasakan oleh guru adalah peningkatan kompetensi dalam penggunaan teknologi untuk belajar [3].

Menurut [4], media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Menurut [5], penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif, yang memungkinkan teratasinya hambatan dalam proses komunikasi guru dengan peserta didik, seperti hambatan fisiologis, psikologis, kultural, dan lingkungan. Penyuluhan dan pendampingan pengajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi guru untuk dapat meningkatkan kompetensinya sebagai guru yang profesional, sehingga dapat memotivasi para peserta didik untuk belajar dan memahami materi dengan baik [6].

SDN 9 Tanjung Batu terletak di Desa Limbang Jaya Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera-Selatan. SDN 9 ini memiliki 19 ruang kelas untuk 19 rombongan belajar (Rombel) yang masing-masing terdiri dari 3 kelas untuk setiap tingkat, kecuali tingkat 3 ada 4 kelas. Total siswa di SDN 9 ini ada 460 orang. Jadi rasio Rombel siswa sekitar 1:24. SDN 9 ini memiliki 27 orang guru (di luar Kepala Sekolah), yang terdiri dari 18 orang berstatus PNS dan 9 orang honorer. Ada 22 orang guru wanita dan 5 orang guru laki-laki. Rasio guru: Rombel adalah sekitar 1 : 17. Dari 28 orang guru (termasuk Kepsek), ada 12 orang yang berumur lebih dari 50 tahun, atau sekitar 43% dari total guru dan Kepsek.

Ketua Tim Pelaksana pernah melakukan penelitian pada [7], [8] - [11] dan PPM ([12] dan [13]) di Desa Limbang Jaya dan Desa Tanjung Pinang, Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Sum-Sel. Kedua desa ini dikenal sebagai penghasil kerajinan songket dan pandai besi. Pekerjaan sebagai pengrajin merupakan pekerjaan utama, karena tidak banyak pekerjaan lain yang dapat dilakukan di kedua desa ini dan juga sumber daya alam (termasuk lahan yang sangat terbatas) yang kurang mendukung.

Berdasarkan pengamatan dan respon tim pelaksana pada kegiatan PPM sebelumnya (tahun 2018), guru-guru masih sangat membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi mereka. Hal ini juga dapat dibuktikan dari hasil tanya jawab antara pelaksana dengan mitra, juga berdasarkan kuesioner yang diisi mitra. Mereka juga menginginkan untuk melaksanakan kegiatan PPM kembali di SD mereka.

Sebelum diadakan program belajar *online*, para guru wajib diberikan pelatihan terlebih dahulu untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan teknologi. Pembelajaran *online* perlu dievaluasi dan disesuaikan dengan kondisi setempat, mengingat kemampuan orang tua memberikan fasilitas pembelajaran *online* berbeda. Beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran *online* dan perlu pendampingan fasilitas yang mendukung kelancaran pembelajaran online [14].

Pada masa pandemi, proses belajar mengajar tatap muka (*luring*) untuk setiap siswa di SDN 9 dilaksanakan hanya 2 hari selama 1 minggu. Lama belajar tersebut hanya 2 jam per hari. Pada hari lain dan jam sekolah seperti sebelum pandemi dilaksanakan secara daring. Pembelajaran ini menemui banyak kendala baik bagi siswa maupun guru, diantaranya berupa ketiadaan atau tidak memadainya fasilitas gawai (ponsel atau HP, laptop, dan tablet), rendahnya pemahaman tentang media digital (Teknologi Informasi dan Komunikasi), keterbatasan sinyal, maupun keterbatasan membeli pulsa bagi siswa. Mayoritas guru di SD tersebut melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kemampuan teknologi yang belum optimal, karena belum optimalnya kegiatan adaptasi teknologi yang diterima, misalnya penggunaan *zoom*, *google meet*, penggunaan *google form* untuk pembuatan absensi, soal ujian, dan penghitungan skor nilai, serta penggunaan video maupun gambar untuk pembelajaran. Pada saat sekarang, media komunikasi dan aplikasi dalam pembelajaran mayoritas menggunakan *WhatsApp*. Tetapi orangtua siswa masih mengantarkan tugas yang diberikan guru ke sekolah. Adaptasi teknologi pada masalah administrasi juga masih belum optimal.

Dalam hal ini, lingkup permasalahan mitra yang diselesaikan adalah peningkatan kompetensi guru karena masih kurang optimalnya adaptasi teknologi dalam pemanfaatan gawai (ponsel, laptop, dan tablet) untuk mendukung proses dan evaluasi pembelajaran, baik pembelajaran secara daring maupun luring. Walaupun hampir sebagian guru sudah ada yang berusia di atas 50 tahun, motivasi guru harus tinggi dalam beradaptasi dengan teknologi untuk mengimbangi generasi Z, yang akrab dengan gawai. Teknologi menjadi penghubung utama dalam proses belajar.

Permasalahan lain adalah pada era mahasiswa belajar online saat ini, mestinya mahasiswa lebih produktif termasuk memberi kontribusi positif pada masyarakat. Pada kegiatan ini, Tim Pelaksana melibatkan mahasiswa Jurusan Matematika FMIPA. Kompetensi baik *softs skill* maupun *hard skill* mahasiswa harus ditingkatkan agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman yang unggul dan berkepribadian. Mahasiswa dapat diberdayakan untuk membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk menndampingi dan mengembangkan kompetensi mitra untuk dapat memanfaatkan gawai secara optimal sebagai media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan efisien. Manfaat kegiatan ini dapat *support* mitra untuk lebih termotivasi melakukan adaptasi teknologi dalam proses literasi digital secara lebih optimal, baik untuk transfer ilmu kepada siswa, pengembangan kompetensi diri, maupun untuk administrasi sekolah. Kegiatan ini didampingi oleh mahasiswa sehingga kegiatan ini dapat memotivasi mahasiswa dalam memberikan kontribusi dan menerapkan ilmunya dalam masyarakat, khususnya dunia pendidikan dan juga peka terhadap permasalahan lingkungan sosial dan ekonomi.

METODE PELAKSANAAN

Tempat pelaksanaan kegiatan adalah di SDN 9 Tanjung Batu di Jl. Kerio Yahya Desa Limbang Jaya I. Waktu pelaksanaan kegiatan di lapangan dimulai dari tanggal 23 September sampai 25 Oktober 2021. Mitra sebagai khalayak sasaran merupakan guru-guru di SDN 9 Tanjung Batu di Desa Limbang Jaya I, sebanyak 27 orang guru (tidak termasuk Kepala Sekolah). Tim pelaksana kegiatan PPM terdiri dari 4 orang dosen dan melibatkan 9 orang mahasiswa.

Area kegiatan yang dilakukan adalah peningkatan kompetensi guru melalui adaptasi teknologi berupa peningkatan pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Karena kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, maka proses belajar mengajar harus dirancang dan dijalankan secara baik. Pada saat ini pemanfaatan gawai seharusnya dapat membantu siswa dan memfasilitasi siswa belajar lebih banyak, lebih luas, dan lebih bervariasi.

Metode dan tahapan dalam kegiatan pelatihan kepada mitra adalah:

1. Identifikasi kebutuhan meliputi pengenalan secara personal kepada mitra menyangkut identitas (termasuk usia), posisi / mengajar kelas berapa, dan potensi mitra.
2. Perancangan dan penyusunan materi pelatihan.
Kegiatan ini dilakukan dengan terlebih dahulu mempersiapkan modul/materi pelatihan untuk dipresentasikan, baik menyangkut pentingnya penggunaan gawai dalam pembelajaran, jenis-jenis fitur maupun aplikasi yang dapat digunakan, teknik penggunaan aplikasi dan kegunaannya, dan bentuk/hasil dari aplikasi.
3. Transfer materi, dengan presentasi dan peragaan.
4. Praktek pelaksanaan penggunaan teknologi, dengan cara pendampingan.
5. Konsultasi / pendampingan implementasi teknologi dengan pemanfaatan gawai dalam mendukung pembelajaran.

6. Men-*support* dan membantu mendampingi mitra dalam memberi pembelajaran dengan kompetensi yang lebih “*update*”.
7. Evaluasi keseluruhan kegiatan

Secara umum, metode pelaksanaan kegiatan berupa presentasi (transfer materi), praktek, dan pendampingan implementasi. Setelah kegiatan transfer materi dilakukan, selanjutnya dilakukan demonstrasi/praktek penggunaan gawai untuk proses literasi digital, yang dimulai dari bentuk yang paling sederhana.

Prosedur kerja untuk mendukung realisasi metode yang ditawarkan melalui pelatihan dapat dilakukan juga secara virtual, tetapi tetap diusahakan ada anggota tim pelaksana yang berada di lokasi, dibantu mahasiswa yang *standby* sebagai pembantu pelaksana kegiatan. Setiap tahapan kegiatan dilakukan evaluasi, baik berupa evaluasi respon atau umpan balik (menyangkut penyerapan materi dan antusiasme serta motivasi) dari mitra, maupun keberhasilan teknis pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan Tim Pelaksana PPM dilakukan dalam 4-5 kali kunjungan lapangan dan juga disertai dengan kunjungan virtual.

Keberlanjutan program setelah kegiatan PPM kepada mitra selesai, dapat dievaluasi pelaksanaannya melalui komunikasi *online* dengan *support*, masukan-masukan, tanya jawab, dan diskusi mengenai kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan untuk kegiatan PPM melalui koordinasi dengan mahasiswa untuk menyiapkan *bundle* materi program kegiatan, spanduk, susunan acara dan materi, kuesioner, urusan konsumsi, transportasi ke lokasi, dan jadwal pelaksanaan kegiatan. Pada tanggal 27 September 2021, ketua tim beserta mahasiswa menyampaikan surat pengantar secara formal kepada Kepala Sekolah SDN 9 Tanjung Batu. Kepala Sekolah menyambut sangat baik dengan kegiatan ini, dengan mempersilahkan kapan saja pelaksanaan, mereka akan terbantu dengan kegiatan ini. Selanjutnya Tim Pelaksana berkoordinasi dengan Kepala Sekolah beserta beberapa orang guru untuk mem-*follow up* program kegiatan.

Observasi awal menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar dilaksanakan selama 4 hari dalam seminggu. Kegiatan belajar ini dilakukan secara bergilir. Bagi siswa ber-NIS (Nomor Induk Siswa) ganjil, kegiatan belajar pada hari Senin dan Rabu. Sedangkan siswa yang mempunyai NIS genap, belajar di sekolah pada Hari Selasa dan Kamis. Masing-masing siswa hanya belajar di sekolah selama 2 hari. Para guru pun menyambut baik kegiatan ini, karena mereka dapat meningkatkan kemampuan, juga kegiatan PPM ini dapat menambah jam (beban) mengajar.

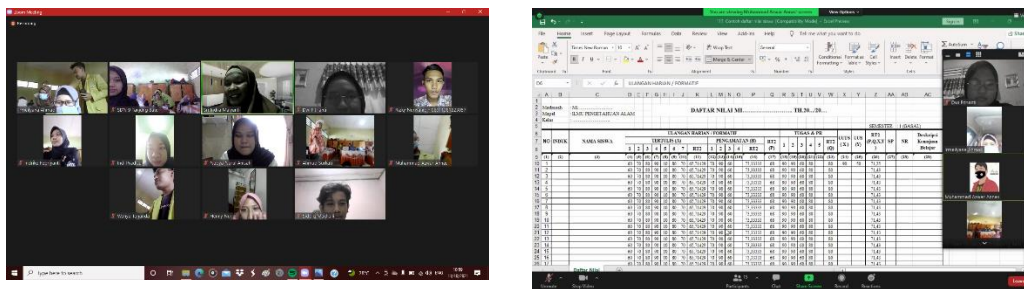
Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tatap muka dan juga konsultasi/diskusi secara daring, sehingga pelaksanaannya dimulai dari 27 September 2021 sampai 25 Oktober 2021. Setelah pelaksanaan, peserta mendapatkan sertifikat. Adapun foto kegiatan setiap pertemuan dapat dilihat pada Gambar 1-3. Sedangkan foto bersama setelah kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5.

Pada pertemuan 1, yaitu tanggal 4 Oktober 2021, setelah acara pembukaan, tim pelaksana membagikan kuesioner kepada peserta (mitra). Secara umum, mayoritas guru mengalami kesulitan untuk mengajar secara daring, karena belum mengerti metode pengajaran yang tepat dan efisien secara online, sehingga mereka lebih senang untuk mengajar tatap muka seperti sebelum masa pandemi. Selain itu fasilitas mayoritas siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring masih cukup minim. Jika pembelajaran dengan tatap muka, respons (daya

tangkap) siswa terhadap pelajaran lebih mudah diketahui. Lebih dari 80% mereka menyadari bahwa penggunaan gawai penting dalam proses pembelajaran. Ada 93% guru menjawab penting untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi gawai (HP, laptop, komputer, tablet) dalam mengajar. Hal ini menunjukkan antusias dan motivasi guru sangat tinggi untuk meningkatkan kemampuan mereka terhadap pemanfaatan gawai dalam proses pembelajaran. Para guru juga mayoritas berpendapat bahwa siswa SDN 9 dapat didorong menggunakan HP sebagai media untuk belajar, apalagi jika ada pendampingan dari orangtua dan guru.



Gambar 1. Contoh Suasana Kegiatan pada Setiap Pertemuan: Penjelasan Materi dan Praktek



Gambar 2. Dua Kali Pertemuan Dilakukan Secara *Offline* dan *Online*



Gambar 3. Pertemuan 4: Kata Sambutan, Evaluasi Kegiatan, dan Ramah Tamah



Gambar 4. Foto Bersama pada Pertemuan 3, Secara *Offline* dan *Online*



Gambar 5. Foto Bersama Setelah Kegiatan pada Pertemuan 4: Penutupan Kegiatan

Materi yang disampaikan pada pertemuan 1 diawali dengan pengenalan gawai sebagai pendukung proses pembelajaran, penggunaan *WhatsApp*, *WhatsApp Group*, *WhatsApp Web*, dan materi inti adalah penggunaan *google form* untuk membuat absensi kehadiran, membuat PR, dan soal-soal. Penjelasan materi *google form* diawali dengan memperkenalkan secara singkat tentang *google form*, lalu menjelaskan apa saja fitur dari *google form* yang dapat digunakan sebagai media yang mempermudah proses belajar mengajar selama daring. Selanjutnya dilakukan praktek menggunakan *google form*. Praktek pertama yaitu cara membuat absensi melalui *google form*, dan kemudian dilanjutkan dengan praktek membuat soal PR, tugas, atau ulangan dengan jenis tipe jawaban termasuk pilihan ganda dan cara menampilkan perhitungan *score*.

Pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2021. Pelatihan didahului dengan materi pengaturan pembuatan *folder* dan direktori untuk administrasi yang lebih rapi. Materi inti adalah penggunaan *Zoom*. Pelaksana menjelaskan beberapa fitur yang bisa digunakan oleh mitra guna memaksimalkan pembelajaran daring melalui *Zoom*. Lalu mitra melakukan praktek yang didampingi oleh tim pelaksana, dimulai dari meng-unduh aplikasi *Zoom* melalui *playstore* dan membuat *room* yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar. Lalu mitra diajarkan untuk menampilkan materi melalui fitur *share screen*. Setelah dilakukan praktek bersama, pelaksana membuka sesi tanya jawab guna menambah pemahaman peserta.

Pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2021, dengan materi utama adalah pembelajaran mengenai *Microsoft Excel* dalam hal administrasi sekolah dan pengolahan nilai. Materi tambahan berupa pembuatan *slide power point* untuk presentasi. Penyampaian materi dengan cara *hybrid* yaitu penyampaian langsung dan juga melalui *Zoom Meeting*. Beberapa materi dimulai dari hal dasar seperti memasukkan data dan pengolahan aritmetikanya sampai dengan pengolahan nilai hasil evaluasi belajar siswa. Selanjutnya materi pembelajaran tentang bagaimana membuat *workspace* baru serta menyimpan file *Microsoft Excel* tersebut.

Hal pertama yang diajarkan dalam mengolah data di *Microsoft Excel* yaitu cara memasukkan data serta bagaimana cara mengolah data tersebut seperti mencari jumlah dari kumpulan data, mencari rata-rata serta diajarkan juga *shortcut-shortcut* yang dapat mempercepat proses pengolahan data di *Microsoft Excel*. Setelah itu, pembelajaran yang disampaikan yaitu

tampilan yang bisa dimanipulasi di *Microsoft Excel* seperti *freeze panes* yang berfungsi untuk membekukan sebuah kolom ataupun baris pada *worksheet* sehingga memudahkan dalam input data ke dalam *Excel*. Pembelajaran diakhiri dengan studi kasus berupa simulasi pengolahan nilai ujian siswa di SD tersebut.

Kegiatan pertemuan 4, tanggal 25 Oktober 2021 merupakan Penutupan Program PPM. Susunan acara dimulai dari persiapan, pembukaan, doa pembuka, kata sambutan dari Ketua Tim Pelaksana dan Bapak Kepala Sekolah SDN 9 Tanjung Batu, pembagian sertifikat, dan ramah tamah sebagai penutup. Peserta sangat antusias dalam setiap pertemuan begitupun dengan pertemuan terakhir ini. Baik peserta maupun tim PPM sangat berterima kasih atas kelancaran Program PPM ini.

Setiap kegiatan ada penjelasan materi, praktek, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi. Pada setiap pelaksanaan kegiatan, sambutan sangat sangat antusias. Mitra yang antusias masih usia produktif, sangat senang menerima materi pelatihan dan keinginan yang tinggi untuk dapat menggunakan *handphone* dan laptop sebagai pendukung pengajaran. Peserta semuanya mempraktekkan apa yang sudah diajarkan dan aktif dalam proses pemberian materi dan juga pada proses tanya jawab.

KESIMPULAN

Setiap kegiatan ada penjelasan materi, praktek, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi. Pada setiap pelaksanaan kegiatan, sambutan sangat antusias. Mitra yang antusias masih usia produktif, sangat senang menerima materi pelatihan dan keinginan yang tinggi untuk dapat menggunakan *handphone* dan laptop sebagai pendukung pengajaran. Peserta semuanya mempraktekkan apa yang sudah diajarkan dan aktif dalam proses pemberian materi dan juga pada proses tanya jawab. Antusias dan motivasi mitra sangat tinggi untuk meningkatkan kemampuan mereka terhadap pemanfaatan gawai dalam proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari program pengabdian berupa pelatihan pemanfaatan gawai kepada guru-guru seperti pelatihan penggunaan *Google Form*, *Zoom Meeting* dan pelatihan *Microsoft Excel* sangat berguna untuk mendukung proses pembelajaran. Setelah pelatihan ini, diharapkan peserta dapat menerapkannya dalam sistem di sekolah baik itu dalam hal administrasi, pembelajaran serta pengolahan nilai siswa.

Pelatihan pemanfaatan gawai untuk pembelajaran ini diberikan kepada guru SD. Kegiatan ini tidak melibatkan siswa secara langsung. Untuk PPM berikutnya, perlu dilakukan keberlanjutan evaluasi kegiatan menyangkut praktek belajar mengajar di "kelas", sehingga kendala transfer teknologi kepada siswa dapat dianalisis dan dicari solusinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak LPPM Universitas Sriwijaya yang telah memfasilitasi kegiatan ini melalui Dana PNBPU Universitas Sriwijaya pada PPM Skema Desa Binaan, dengan nomor kontrak 0036.81/UN9/SB3.LP2M.PM/2021, tanggal 18 Agustus 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hubungan Teknologi dengan Proses Pembelajaran on <https://www.kompasiana.com/ehajulaeha/5bce01b8c112fe210e3813e6/hubungan-teknologi-dengan-proses-pembelajaran>

- [2] M. Nasir, Aswandi, F. Yanuar, and G. Syahputra, "Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Teknologi Informasi pada Sistem Pembelajaran Daring bagi Guru SMK Negeri 5 Lhokseumawe," *Vokasi*, vol. 5, no. 2, pp. 134–139, 2021.
- [3] C. A. Lindawati and Y. I. Rahman, "Adaptasi Guru dalam Implementasi Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2020, pp. 60–67.
- [4] H. Susanto and H. Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, 2019.
- [5] S. Z. Dewi and I. Hilman, "Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 48–53, 2018.
- [6] W. V. Siregar, A. Hasibuan, and M. D. Nurdin, "Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring untuk Membangun Generasi Hebat," *Vokasi*, vol. 5, no. 2, pp. 86–90, 2021.
- [7] M. N. Samsuri, Ngudiantoro, and Irmeilyana, "Pemodelan Regresi Logistik Produktivitas Pengrajin Songket di Kabupaten Ogan Ilir," in *Proceeding The 5th Annual Reasearch Seminar 2019*, 2020, pp. 66–71.
- [8] Irmeilyana, Ngudiantoro, and A. Desiani, "Suatu Analisis Profil Pengrajin Songket di Desa Limbang Jaya I Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir," *Demogr. J. Sriwijaya.*, vol. 5, no. 2, pp. 40–47, 2017.
- [9] Irmeilyana, Ngudiantoro, and A. Desiani, "A Profile Analysis of Blacksmith in Desa Limbang Jaya I Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir," in *IOP Proceeding of International Conference on Engineering and Applied Technology (ICEAT)*, 2017, pp. 718–727.
- [10] Irmeilyana, Ngudiantoro, A. Desiani and D. Rodiah, "Aplikasi Groups Analysis pada Perbandingan Tiga Sentra Kerajinan Tenun Songket Palembang," *Infomedia*, vol. 4, no. 1, pp. 8–14, 2019.
- [11] Irmeilyana, Ngudiantoro, A. Desiani, and S. Alfarisy, "Analyzing characteristics of Songket Palembang weavers productivity using path analysis," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1282, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [12] Irmeilyana, Ngudiantoro, A. Setiawan, A. Desiani, and A. K. Affandi, "Pemanfaatan Kertas Bekas Sebagai Media Belajar," *Vokasi*, vol. 3, no. 1, 2019.
- [13] A. Desiani, Ermatita, and Irmeilyana, "Pemanfaatan website dan teknologi system informasi sebagai upaya peningkatan manajemen dan media promosi potensi pengrajin songket Desa Limbang Jaya Ogan Ilir Sumsel," (Laporan PPM, Universitas Sriwijaya, 2016).
- [14] M. Y. Siregar and S. A. Akbar, "Strategi guru dalam meningkatkan kualitas mengajar selama masa Pandemi COVID-19," *At-Tarbawi J. Pendidikan, Sos. dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 647–662, 2020.