

Efektivitas Sistem Daring terhadap Kualitas Daya Serap Pembelajaran Peserta Didik

Vaesol Wahyu Eka Irawan
Sekolah Tinggi Islam Blambangan Banyuwangi
Email: vaesolwahyu82@gmail.com

Abstrak: Pandemi Covid-19 telah mengubah penyelenggaraan pembelajaran menjadi sistem online, yaitu memenuhi salah satu prinsip pendidikan yang mengutamakan keselamatan semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan dan masyarakat umum. Keadaan ini memaksa penerapan model pembelajaran e-learning yang dalam istilah akrabnya dengan nama online menjadi nyata untuk diterapkan sepenuhnya. Dengan langkah deskriptif evaluatif diharapkan dapat menjadi salah satu khazanah informatif dalam kebijakan penerapan sistem ini dengan lebih baik. Jika dikembangkan, tidak menutup kemungkinan akan menjadi sistem yang akan terus dipertahankan meski badai pandemi telah berlalu. Namun, pendidikan online tidak dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang terus menerus dilakukan, karena mengurangi sisi afektif psikomotor yang menjadi tujuan pendidikan nasional Indonesia.

Kata Kunci: Sistem Online, Kualitas Pembelajaran, Peserta Didik

Abstract: The Covid-19 pandemic has changed the implementation of learning into an online system, which is to fulfill one of the educational principles that prioritizes the safety of all involved in the education process and the general public. This situation forces the application of the e-learning learning model which in its familiar terms with the online name becomes real to be fully applied. With the descriptive evaluative step, it is hoped that it will become one of the informative treasures in the policy of implementing this system better. If it is developed, it is possible that it will become a system that will continue to be maintained even though the pandemic storm has passed. However, online education cannot be used as a learning model that is continuously carried out, because it reduces the psychomotor affective side which is the goal of Indonesian national education.

Keyword: Online System, Learning Quality, Learners

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)
Sekolah Tinggi Islam Blambangan (STIB) Banyuwangi**

A. PENDAHULUAN

Menyongsong perubahan global di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), menuntut para pengajar untuk menggunakan ICT (*Information and Communications Technology*) dalam mengembangkan metode pembelajaran. Meskipun secara kualitas mutu pendidikan bagi peserta didik belum dapat dipastikan hasilnya, namun sistem ini mampu memberi akses cepat, luas, dan efisien terhadap arus informasi yang dibutuhkan. ICT ini meliputi: Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK), Pembelajaran Berbasis Web (*E-Learning*), Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI), Pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA), dan Pembelajaran Berbasis Multi-Media.

Masa pandemi Covid-19 mengubah pelaksanaan pembelajaran menjadi sistem daring, dimana untuk memenuhi salah satu prinsip pendidikan yang mengutamakan keselamatan semua yang terlibat dalam proses pendidikan dan masyarakat umum. Situasi ini memaksa penerapan penggunaan ICT (*Information and Communications Technology*) menjadi nyata untuk diaplikasikan secara penuh. Sejalan dengan semangat ICT, pembelajaran daring merupakan interaktif berbasis internet seperti dalam menggunakan aplikasi Zoom, WhatsApp, maupun aplikasi lainnya. Dampak positifnya, pendidik dan peserta didik memiliki kemampuan pembelajaran operasional menggunakan aplikasi online yang lebih fleksibel dan kondisional. Namun komunikasi tanpa tatap muka, ditambah dengan jaringan internet yang terkadang tidak stabil membutuhkan solusi. Belum lagi sulitnya mengukur pencapaian pembelajaran antara materi satu dengan lainnya, juga sulitnya mengidentifikasi originalitas penyelesaian tugas apakah hasil pekerjaan peserta didik atau orang lain.

Di sisi lain, dengan menimbang berbagai hal ini, pembelajaran sistem daring merupakan salah satu upaya dari pemerintah menekan angka

penyebaran Covid-19 meskipun memiliki sisi positif dan negatif.¹ Tingkat efektivitas sistem daring akan menjadi fokus bahasan pada tulisan ini. Dengan langkah deskriptif evaluatif diharapkan menjadi salah satu perbendaharaan informatif dalam kebijakan menerapkan sistem ini yang lebih baik. Jika dikembangkan tidak menutup kemungkinan akan menjadi salah satu sistem yang akan terus dipertahankan meskipun badai pandemi telah berlalu. Sisi negatif akan terus dikikis dan dicari solusinya untuk memperbesar sisi positifnya.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL

1. Sistem Daring dalam Pembelajaran

Teknologi komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi elektronik yang terdiri dari *hardware*, *software*, proses dan sistem yang digunakan dalam membantu proses komunikasi agar berhasil. Pembelajaran ini mempunyai prinsip-prinsip: 1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran, 2) Berorientasi pada pembelajaran individual, 3) berorientasi pada pembelajaran mandiri, 4) Berorientasi pada pembelajaran tuntas.² Sementara Teknologi Informasi adalah teknologi secara umum yang dapat membantu (hal ini: peserta didik) dalam membuat, menyimpan, mengubah, komunikasi dan/atau penyebaran informasi. Sistem TI menggabungkan komputasi dan komunikasi dengan kecepatan tinggi dalam hal penyajian data, dan audio visual. Teknologi Informasi tidak hanya komputer, laptop/notebook, tetapi peranti genggam modern seperti gadget, android, ponsel.³

¹ Rosnilam, dalam <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/dilema-pelaksanaan-pembelajaran-daring-dalam-masa-pandemi/>, diakses hari Kamis, 25 Maret 2021 pukul 09:18 WIB.

² Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Pengembangan Profesionalitas Guru*, cet. iv, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 98-9.

³ https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi diakses hari Kamis, 25 Maret 2021 pukul 10.00 WIB.

Internet (*inter-network*) menjadi perpustakaan big data dunia yang memuat miliaran informasi. Internet merupakan sarana komunikasi yang efektif efisien dalam hubungannya dengan pertukaran informasi jarak jauh. Oleh karenanya internet bisa menjadi fasilitator beragam sumber belajar yang dibutuhkan peserta didik. Salah satu model pembelajaran berbasis internet adalah *e-learning*. Dengan ini transformasi pembelajaran di sekolah dapat dijumpai oleh teknologi internet, bisa dikatakan penerapan teknologi informasi bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya.⁴ Artinya, pada saat bersamaan pendidik mengajar di depan perangkat elektronik di suatu tempat, sedangkan peserta didik mengikuti dari tempat yang berbeda. Mereka melakukan komunikasi dan berinteraksi di waktu yang sama dengan tempat berbeda.

Keunggulan *e-learning*⁵ adalah: 1) Fleksibilitas waktu dan tempat, 2) Fleksibilitas fasilitas dan lingkungan belajar, 3) Terciptanya suasana santai dan tidak tegang, 4) Dinamisasi materi.⁶ Menurut Wahono (2003:3), sisi keuntungan lainnya adalah: 1) Mengurangi biaya akomodasi perjalanan, 2) Penghematan biaya pendidikan secara umum, 3) menjangkau wilayah geografis yang lebih luas, 4) Melatih pembelajaran mandiri. Model-model pembelajaran berbasis online ini adalah:⁷ 1) Model drills, 2) Flowchart model drills, 3) Model tutorial, 4) Model simulasi, 5) Model instructional Games.

Di sini pendidik dituntut memiliki kemampuan mengelola aspek-aspek dalam proses pembelajaran daring ini:⁸ 1) Pengoperasian dan pemeliharaan *hardware*; 2) Pengetahuan pemilihan *software* pendidikan;

⁴ Ruslan, dkk., *Pembelajaran ...*, hlm. 48-9.

⁵ Prinsip-prinsip pembelajaran *e-learning* pada masa Pandemi Covid-19 kemudian diterapkan melalui pembelajaran yang dalam istilah familiarnya dengan nama *daring* (dalam jaringan). Pen.

⁶ Dikemukakan oleh Lembaga P3AI-LP3 UNEJ (<http://elearning.unej.ac.id>), 2007.

⁷ Ruslan, dkk., *Pembelajaran ...*, hlm. 112-124.

⁸ Munir, *Pendidikan Dunia Maya*, dalam buku Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Bagian 4: Pendidikan Lintas Bidang*, cet. ii, (Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama, 2007), hlm. 512-3.

3) Integrasi pengajaran dan pembelajaran melalui perangkat elektronik. Semua itu akan digunakan pendidik dalam melakukan penanganan saat proses pembelajaran berlangsung. Tentunya akan muncul kendala-kendala teknik tak terduga, seperti: tidak stabilnya signal internet, kebisingan antar peserta didik, perhatian yang tidak fokus. Maka dibutuhkan keterampilan yang luas dari pendidik selaku pemegang kendali suasana kelas maya ini, supaya efektivitas tetap terkendali. Pengetahuan tentang inovasi dan metode pembelajaran daring terupdate harus diikuti, karena dalam fenomena ini sifatnya *trial and error*.

Pembelajaran daring membutuhkan jaringan internet. Seringkali ketidak stabilan koneksi internet menjadi kendala tersendiri dalam optimalisasi proses pembelajaran terutama bagi peserta didik yang bertempat tinggal di daerah “rawan” akses, seperti pedesaan, tertinggal, dan terpencil. Maka, komponen-komponen penting dalam pembelajaran daring memang perlu lebih ditingkatkan kembali. Pelajaran yang dipetik selama pandemi Covid-19 dalam pendidikan adalah bahwa, pembelajaran tatap muka terbukti jauh lebih efektif daripada secara daring. Sebagaimana dijelaskan oleh Aulia Luqman Aziz dalam peringatan Hari Pendidikan Nasional 2020, “Sampai kapanpun teknologi tidak akan bisa menggantikan profesi guru”.⁹

Dari sisi kurikulum, sama dengan proses pembelajaran konvensional yaitu meliputi: pengembangan desain, pengembangan bahan ajar, implementasi, evaluasi, dan revisi. Bedanya adalah pengembangan desain yang dimaksud dalam pembelajaran online meliputi: pengembangan tujuan, analisa karakteristik peserta didik, karakteristik perangkat teknologi yang akan digunakan untuk mengemas materi ajar, penyampaian materi serta materi yang disampaikan. Tentu saja bukan masalah kepemilikan perangkat, tetapi terpenting adalah aksesibilitas peserta

⁹ Dalam <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19> diakses hari Jum'at, 26 Maret 2021 pukul 07.30 WIB.

didik terhadap penggunaan perangkat. Dewasa ini hampir semua peserta didik sudah memiliki perangkat untuk media pembelajaran online. Mulai dari komputer, laptop, sampai gadget android. Semua memungkinkan diisi dengan aplikasi yang disepakati pihak sekolah untuk digunakan, permasalahannya adalah kebutuhan data internet yang banyak.

2. Potensi Kualitas Mutu Pendidikan Peserta Didik

Dalam pembelajaran daring peserta didik tidak hanya mengkonsumsi informasi, tetapi bisa berperan sebagai peneliti, analis. Menganalisis informasi yang terkait dengan materi pembelajaran dan melakukan pengamatan mendalam sesuai kehidupan nyatanya. Pendidik dan peserta didik tidak hadir secara fisik di kelas, karena peserta didik dapat memperoleh bahan ajar, mengerjakan tugas-tugas, serta ujian yang dapat diakses secara online melalui jaringan aplikasi yang ditetapkan. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah Negara maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi.

Meski demikian, tidak lepas kritik mengenai kekurangan pembelajaran berbasis internet ini (Bullen, 2001; Beam, 1997): 1) Minimnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, bahkan antara peserta didik yang bisa mendegradasi ikatan emosional, 2) Terabaikannya aspek psikomotorik dan sosial sehingga menimbulkan komersialisme pendidikan, 3) Cenderung ke arah pemenuhan kognitif pelatihan daripada pendidikan itu sendiri, 4) Pendidik disibukkan dengan pemenuhan penguasaan teknis pembelajaran berbasis ICT sehingga mengabaikan materinya, 5) Peserta didik kurang mendapat stimulus motivasi dari lingkungan pendidikan, sehingga harus berjuang untuk memotivasi diri sendiri, 6) Tidak semua daerah teraliri jaringan internet dengan mudah dan lancar.

Sepertinya pembelajaran online akan menggeser aspek budaya dan sosial menuju sikap-sikap individualis. Dalam perspektif budaya dikatakan bahwa pendidikan sebagai wahana penting, medium efektif dalam

mengajarkan norma, mensosialisasikan nilai-nilai, dan pengembangan afektif. Dengan perspektif budaya, pendidikan menjadi instrumen mempertahankan kepribadian bangsa, memelihara identitas nasional, dan terus-menerus memperkuat jati diri. Dalam konteks ini, diharapkan mampu mengukuhkan ikatan-ikatan sosial yang diasah melalui interaksi secara intens. Jadi, pendidikan daring tidak bisa dijadikan model pembelajaran yang secara terus-menerus dilakukan, karena mengurangi sisi afektif psikomotorik yang menjadi tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia.

Pendidikan daring mengikis semangat membangun kesusilaan dan menitikberatkan pada intelektualitas verbalistik. Peserta didik hanya dibekali ilmu pengetahuan melalui transfer informasi, sementara jiwa dan wataknya kurang mendapat perhatian dan pembinaan. Meskipun dikatakan dalam transfer keilmuan diberi materi agama maupun etika, inipun tidak sangat tidak cukup dalam proses pembinaan mental. John Dewey menegaskan bahwa pendidikan kesusilaan tidak berhasil dengan memberikan pidato ataupun bercerita tentang baik buruk. Kesusilaan membutuhkan latihan, interaksi melalui pengalaman praktis dan keteladanan.¹⁰ Peserta didik harus dibiasakan mengerjakan sesuatu yang baik dan menjauhi keburukan, dan ini harus didapatkan melalui pengalaman dalam pergaulan sosial.

Hal lain adalah pembelajaran melalui media daring tetaplah menjadi pengetahuan teoritis yang bisa menenggelamkan pikiran dan perasaan dalam dimensi tidak nyata. Sebagai contoh, jika peserta didik mengkonsentrasikan diri pada opini-opini publik dunia maya, maka realitas kehidupan yang dijalannya akan mengalami kontra-produktif. Ia akan menjadikan opini dan perilaku yang tampil di dunia maya sama dengan realitas sosial yang legal, akhirnya merobohkan sendi-sendi

¹⁰ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teori dan Praktis*, cet. xviii, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2007), hlm. 159.

kejiwaan yang berkembang di masyarakatnya.¹¹ Tugas-tugas hanyalah menjadi kewajiban memenuhi tuntutan administrasi akademik pendidikan, sementara kepribadiannya nyaris tak tersentuh.

Oleh karena itu, bergaul berinteraksi sosial sangatlah penting, guna mendapatkan pengalaman-pengalaman penting dalam proses pendidikan. Dalam lingkungan interaksi yang nyata akan membentuk kebiasaan, pengetahuan, minat dan sikap, kesusilaan, kemasyarakatan, dan keagamaan. Karena potensi-potensi peserta didik yang harus dibina dan dikembangkan meliputi: 1) Potensi jasmani dan pancaindera, 2) Potensi piker rasional, 3) Potensi perasaan etika dan estetika, 4) Potensi karsa, 5) Potensi cipta daya kreasi dan imajinasi, 6) potensi karya nyata, dan 7) Potensi budi nurani. Semua potensi tersebut harus diberdayakan, mengingat pendidikan itu sendiri adalah sebagai salah satu kebutuhan hidup, fungsi sosial, bimbingan, sarana pertumbuhan, dan membentuk kepribadian.¹² Jadi lingkungan pendidikan itu sangat penting dalam membantu peserta didik berinteraksi baik secara fisik, sosial maupun budaya.¹³ Memberi dasar kebudayaan umum yang kuat untuk kelangsungan hidup dan perkembangan masyarakat dengan mengikuti perubahan global, namun tetap berpegang pada prinsip jati diri kebudayaannya sendiri.

3. Sistem Daring terhadap Daya Serap Pembelajaran

Dari aspek perolehan informasi, tidak menjamin ketepatan tangkapan informasi, sehingga bisa menimbulkan kesimpangsiuran dan kesalahpahaman informasi. Dalam hal ini kontrol sepenuhnya adalah pendidik, yang diharapkan memiliki kemampuan mengelola proses pembelajaran dengan proporsional, salah satunya dengan mengemas

¹¹ Muhammad Abdullah Ad-Duweisy, *Menjadi Guru yang Sukses dan Berpengaruh*, Izzudin Karimi (pent.), (Surabaya: eLBA, 2005), hlm. 154.

¹² Djumberansyah Indar, *Filsafat Pendidikan*, (Surabaya: Karya Abditama, 1994), hlm. 65-8.

¹³ Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sula, *Pengantar Pendidikan*, cet. ii, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 164-5.

materi dan disajikan secara menarik. Sebagaimana dari tujuan dari media pembelajaran, yaitu sebagai alat stimulus dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Maka, media daring harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik, merangsang keaktifan dalam memberi tanggapan dan umpan balik materi. Jika tidak, maka media audio-visual ini akan menjadi sebantuk kejenuhan lainnya yang gagal produk. Berbagai keluhan nampaknya terus bermunculan sebagai akibat diberlakukannya pembelajaran daring, dan tidak sedikit yang merindukan dimulainya pembelajaran tatap muka.

Efektivitas pembelajaran daring akan nampak pada materi-materi yang sifatnya deskriptif teoretis, tetapi untuk materi yang sifatnya numerik dibutuhkan kerja keras dari pendidik untuk mengemas ke dalam multimedia presentasi yang lebih mudah dipahami alur berfikirnya. Hal ini berarti pendidik perlu memotivasi belajar peserta didik, memperjelas pesan informasi, memberi tekanan pada bagian-bagian yang dianggap penting, melakukan inovasi dalam variasi pembelajaran, serta memperjelas dengan menyederhanakan struktur pembelajaran. Dikemukakan dari hasil penilitan Raharja (1991) bahwa kita hanya mampu mengingat 20% dari yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar.

Oleh karena pendidik menjadi bagian penting pengembangan metode pembelajaran ini, langkah-langkah yang perlu mendapat perhatian adalah:¹⁴

1. Pendidik secara aktif ikut terlibat dalam proses pendidikan dengan memahami harapan dan kebutuhan peserta didik terkait strategi dan metode cara penyampaian yang efektif melalui pembelajaran daring;

¹⁴ Munir, *Pendidikan Dunia Maya*, dalam buku Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan ...*, hlm. 506.

2. Pendidik berkolaborasi dengan peserta didik mengumpulkan ide-ide terkait materi yang disampaikan dengan cara tetap membuat suasana aktif dialogis dan tidak hanya satu arah;
3. Pendidik harus menguasai, minimal sangat akrab dengan materi yang sedang dibahas, sehingga isu-isu aktual yang relevan bisa diselesaikan dengan tuntas. Tidak melakukan pembiaran terhadap peserta didik yang masih mengalami kebingungan dalam menyerap materi, jika diperlukan melakukan kontak personal untuk menanyakan penguasaan terhadap materi yang telah disampaikan.

Jika tidak, maka kemampuan dasar peserta didik yang beragam berpotensi menciptakan keberagaman tercapainya tujuan dan target pembelajaran. Peserta didik hingga jenjang menengah seperti hanya mendapatkan Pekerjaan Rumah (PR) sebagai tugas-tugas yang mewarnai hampir seluruh kegiatan pembelajaran.¹⁵ Beberapa materi seperti: matematika, kesenian, dan olahraga tidak dapat tersampaikan dengan baik.¹⁶ Ada perasaan jenuh dan bosan yang tandai dengan semangat *back to school* yang dituangkan berbentuk puisi, nyanyian, dan curhatan berdurasi pendek. Peserta didik merasa bahwa realisasi pembelajaran daring hanya menekankan pada pemberian tugas, sementara pemberian materi sangat minim. Akses pertanyaan dan diskusi juga tidak seluas pada pembelajaran tatap muka.¹⁷

C. KESIMPULAN

Sepertinya pembelajaran online akan menggeser aspek budaya dan sosial menuju sikap-sikap individualis. Jadi, pendidikan daring tidak bisa dijadikan model pembelajaran yang secara terus-menerus dilakukan, karena

¹⁵http://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid diakses hari Selasa, 06 April 2021 pukul 13.20 WIB.

¹⁶ Dalam <https://iap2.or.id/pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-solusi-atau-masalah/> diakses hari Selasa, 06 April 2021 pukul 13.25 WIB.

¹⁷ <https://iain-surakarta.ac.id/%EF%BB%BFefektifitas-pembelajaran-berbasis-daring-e-learning-dalam-pandangan-siswa/> diakses hari Selasa, 06 April 2021 pukul 14.03 WIB.

mengurangi sisi afektif psikomotorik yang menjadi tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia. Efektivitas pembelajaran dari akan nampak pada materi-materi yang sifatnya deskriptif teoretis, tetapi untuk materi yang sifatnya numerik dibutuhkan kerja keras dari pendidik untuk mengemas ke dalam multimedia presentasi yang lebih mudah dipahami alur berfikirnya. Dalam media dari juga muncul kendala-kendala teknik tak terduga, seperti: tidak stabilnya signal internet, kebisingan antar peserta didik, perhatian yang tidak fokus. Maka, dibutuhkan keterampilan yang luas dari peserta didik selaku pemegang kendali suasana kelas maya ini, supaya efektivitas tetap terkendali.

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Djumberansyah Indar. (1994). *Filsafat Pendidikan*. Surabaya: Karya Abditama.
- Muhammad Abdullah Ad-Duweisy. (2005). *Menjadi Guru yang Sukses dan Berpengaruh*, Izzudin Karimi (pent.), Surabaya: eLBA.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Ilmu Pendidikan Teori dan Praktis*. Cet. xviii. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Rusman, dkk.. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Pengembangan Profesionalitas Guru*. Cet. iv. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Bagian 4: Pendidikan Lintas Bidang*. Cet. ii. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sula. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Cet. ii. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Webb

- <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- http://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid
- <https://iain-surakarta.ac.id/%EF%BB%BFefektifitas-pembelajaran-berbasis-daring-e-learning-dalam-pandangan-siswa/>
- <https://iap2.or.id/pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-solusi-atau-masalah/>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi
- <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/dilema-pelaksanaan-pembelajaran-daring-dalam-masa-pandemi/>