

**ANALISIS *E-LEARNING* SEBAGAI UPAYA MENUNJANG
KOMPETENSI SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
DI SMA BPI 1 BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sosiologi



oleh :

Risnandar

1804690

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

**ANALISIS *E-LEARNING* SEBAGAI UPAYA MENUNJANG
KOMPETENSI SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
DI SMA BPI 1 BANDUNG**

Oleh

Risnandar

NIM. 1804690

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi

©Risnandar

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, baik dengan dicetak ulang, difotocopi atau cara lainnya tanpa izin penulis

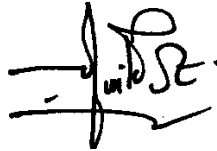
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

RISNANDAR

ANALISIS E-LEARNING SEBAGAI UPAYA MENUNJANG KOMPETENSI
SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA BPI 1 BANDUNG

Disetujui dan disahkan oleh penguji :

Pembimbing I



Dr. Wilodati, M.Si.

NIP. 196801141992032002

Pembimbing II



Sri Wahyuni, S.Pd., M.A.

NIP. 198703172014042002

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Sosiologi



Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D.

NIP. 196804031991032002

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis *E-Learning* sebagai Upaya Menunjang Kompetensi Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA BPI 1 Bandung” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 3 Februari 2023

Risnandar
NIM. 1804690

ABSTRAK

E-learning merupakan suatu keniscayaan yang terus tumbuh didalam ranah pendidikan Indonesia untuk menuju masyarakat Society 5.0. Kemampuan pendidikan Indonesia menjadi sebuah tantangan untuk menjawab kondisi zaman yang serba digital saat ini. Murid dan guru dipaksa beradaptasi pada dunia digital di dalam suatu pembelajarannya. Salah satu sekolah yang sudah mulai menggunakan *E-learning* menjadi sistem pembelajarannya adalah SMA BPI 1 Bandung. Dengan menciptakan LMS (*Learning Management System*) berupa media LMS pembelajaran yang bernama Socrates. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memahami dan mengidentifikasi secara analisis pengembangan dan pelaksanaan *E-learning* pada Mata Pelajaran Sosiologi yang ada di SMA BPI 1 Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif analitik. Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil temuan dan pembahasan dari penelitian ini yaitu dari segi analisis pengembangan terkait *E-learning* oleh sekolah SMA BPI 1 Bandung sudah secara maksimal terstruktur, tersistematis dan terintegrasi secara penuh kepada keterlibatan guru, murid dan orangtua didalam sistem *E-learning* yang telah dibuat. Serta secara analisis pelaksanaan *E-learning* pada Mata Pelajaran Sosiologi bahwa peserta didik mendapatkan sikap yang tumbuh sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yaitu 4C (*Creativity, Communication, Critical Thinking* dan *Collaboration*).

Kata Kunci: *E-learning, Learning Management System, Pembelajaran abad 21*

ABSTRACT

E-learning is a necessity that continues to grow in the realm of Indonesian education towards Society 5.0 society. Indonesia's educational ability is a challenge to respond to the current digital era. Students and teachers are forced to adapt to the digital world in their learning. One school that has started using E-learning as its learning system is SMA BPI 1 Bandung. By creating an LMS (Learning Management System) in the form of a learning LMS media named Socrates. The aim of this research is to understand and analytically identify the development and implementation of E-learning in Sociology Subjects at SMA BPI 1 Bandung. This study used a qualitative approach with an analytic descriptive research method. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation studies. The results of the findings and discussion from this research are in terms of analysis of development related to E-learning by the BPI 1 Bandung High School which has been maximally structured, systematic and fully integrated with the involvement of teachers, students and parents in the E-learning system that has been created. And in the analysis of the implementation of E-learning in Sociology Subjects, students gain attitudes that grow in accordance with the characteristics of 21st century learning, namely 4C (Creativity, Communication, Critical Thinking and Collaboration).

Keywords: *E-learning, Learning Management System, 21st century learning*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined. iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1. Digitalisasi Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
2.2. Pembelajaran Sosiologi Berbasis Digital.....	11
2.2.1. Pembelajaran Sosiologi.....	Error! Bookmark not defined. 1
2.2.2. Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	Error! Bookmark not defined. 2
2.3. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined. 5
2.4. Kerangka Berpikir Penelitian	27
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined. 0
3.1. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined. 0
3.2. Subjek dan Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined. 1

3.2.1.	Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.	1
3.2.2.	Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.	1
3.3.	Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.	1
3.3.1.	Wawancara	Error! Bookmark not defined.	1
3.3.2.	Observasi.....	Error! Bookmark not defined.	2
3.3.3.	Dokumentasi.....	Error! Bookmark not defined.	2
3.4.	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.	3
3.4.1.	Reduksi Data	Error! Bookmark not defined.	3
3.4.2.	Display Data	Error! Bookmark not defined.	4
3.4.3.	Verifikasi Data	Error! Bookmark not defined.	5
3.4.4.	Triangulasi.....	Error! Bookmark not defined.	5
BAB IV			37
TEMUAN DAN PEMBAHASAN			37
4.1.	Temuan.....		37
4.1.1.	Profil Sekolah SMA BPI 1 Bandung		37
4.1.2.	Pengembangan <i>E-Learning</i> di SMA BPI 1 Bandung		39
4.1.3.	Kegiatan <i>E-Learning</i> pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA BPI 1 Bandung	Error! Bookmark not defined.	3
4.2.	Pembahasan		49
4.2.1.	Pengembangan <i>E-Learning</i> di SMA BPI 1 Bandung		49
4.2.1.1	<i>Learning Management System</i> Socrates		53
4.2.2.	Kegiatan <i>E-Learning</i> pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA BPI 1 Bandung.....		57
BAB V.....			Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI			Error! Bookmark not defined.
5.1.	Simpulan	Error! Bookmark not defined.	5
5.2.	Implikasi.....		66
5.3.	Rekomendasi		66
DAFTAR PUSTAKA			68
LAMPIRAN-LAMPIRAN			74
RIWAYAT HIDUP			Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	15
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Kode Reduksi Data.....	33
Tabel 3.3 Kode Data Wawancara.....	34
Tabel 3.4 Kode Data Observasi.....	34
Tabel 3.5 Kode Data Dokumentasi.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	27
Gambar 3.1 Triangulasi Sumber Data.....	35
Gambar 4.1 Halaman Depan LMS Socrates.....	40
Gambar 4.2 Integrasi LMS Socrates.....	41
Gambar 4.3 Kegiatan Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Sosiologi.....	44
Gambar 4.4 Fitur Soal Latihan Sosiologi dalam Sistem Socrates.....	45
Gambar 4.5 Platform Padlet Pada Pelajaran Sosiologi.....	46
Gambar 4.6 Hasil Tugas Infografis dalam Materi Konflik Sosial.....	46
Gambar 4.7 Fitur Presensi Siswa dalam Sistem Socrates.....	53
Gambar 4.8 Fitur Penilaian Rapor Siswa Dalam Sistem Socrates.....	54
Gambar 4.9 Fitur Informasi Sekolah Dalam Sistem Socrates.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian SMA BPI 1 Bandung.....	74
Lampiran 2 Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian.....	75
Lampiran 3 Pedoman Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	76
Lampiran 4 Transkrip Hasil Wawancara WK.....	86
Lampiran 5 Transkrip Hasil Wawancara GS1.....	94
Lampiran 6 Transkrip Hasil Wawancara GS2.....	103
Lampiran 7 Transkrip Hasil Wawancara WS1.....	109
Lampiran 8 Transkrip Hasil Wawancara WS2.....	114
Lampiran 9 Transkrip Hasil Wawancara WS3.....	119
Lampiran 10 Transkrip Hasil Wawancara WS4.....	123
Lampiran 11 Transkrip Hasil Wawancara WS5.....	128
Lampiran 12 Profil SMA BPI 1 Bandung.....	133
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	134

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Hamid, P. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kaelan. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Binus University.
- Patilima, H. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Jurnal :

- Akbar, W.W., Pandiangan, G.L.D., Angin, J.M.P., & Hadi, W. (2021). Penggunaan Video Kartun sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*, 155-160.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 7(1), 111-117.
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital. *Metaedukasi*, 13-23.
- Anggelina, R., & Sylvia, I. (2021). Efektivitas E-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis Anyflip Dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Siswa Kelas XI di SMA. *Jurnal SIKOLA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 94-103.
- Anis, M.Z.A., & Mardiani, F. (2022). Digitalisasi Sumber Belajar Sejarah Menyongsong Pendidikan Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 7(2), 118-124.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan LMS Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 1-9.
- Assidiqi, M.H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 298-303.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar

- Aktif). *Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi*, 173-182.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125-129.
- Ernawati, & Wilodati. (2020). Adaptasi Pembelajaran Sosiologi Secara Blended Learning Dalam Menghadapi Masa New Normal. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 81-92.
- Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis LMS Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 134-143.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58-72.
- Hendriawan, & Septian. (2019). Pengembangan JiMath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *IndoMath: Indonesia Mathematic Education*, 45.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Humairah, & A, O. T. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Siswa Kelas Xi Ips Di Madrasah Alyiah Buntu Barana Kabupaten Enrekang. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-Fis Unm*, 61-64.
- Insriani, H. (2011). Pembelajaran Sosiologi Yang Menggugah Minat Siswa. *Jurnal Komunitas*, 92-102.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C.V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5.
- Jefri, & Junaidi. (2019). Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019. *Jurnal Perspektif*, 125-132.

- Juniarti, N. (2019). Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN*, 1-15.
- Karim, B. A. (2020). Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis). *Education and Learning Journal*, 102-112.
- Kusmana, A. (2021). E-learning Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 35-51.
- Masyhuda, M. A. (2021). Merdeka Belajar Program Sekolah Penggerak Percepatan Transformasi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Era Society 5.0. *LPMP Sulteng*, 1-15.
- Murhadi, & Ponidi. (2020). Digitalisasi Sekolah Melalui Pengembangan Website dan Layanan Sekolah Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal INTEK*, 3(1), 62-69.
- Muzid, S., & Munir, M. (2020). Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan E-Learning Sebagai Lms Peningkatan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus Pada Universitas Islam Indonesia). *Seminar Nasional LMS Teknologi Informasi*, 27-34.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan. *Jurnal Edukative: Journal Of Educational Studies*, 4(2), 121-134.
- Pitaloka, E.D., Aprilizdihar, M., & Dewi, S. (2021). Pemanfaatan Sosial Media sebagai Sarana Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 4(2), 101-110.
- Puspita Ayu, D., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-learning di Era Digital. *PROSIDING SAMASTA*, 56-61.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *JURNALBASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 2102.
- Rakhmawati, N.I.S., Mardiyah, S., Fitri, R., Darni, & Laksono, K. (2022). Pengembangan Learning Management System (LMS) di Era Pandemi Covid-19 pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 107-118.

- Ramadanti, M., Imran, Ramadhan, I., Asriati, N., & Alhidayah, R. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model PBL Berbasis LMS Google Classroom Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Eduscience*, 336-349.
- Rosalina, L., & Junaidi. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMA Negeri 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 175-181.
- Rotherham, A. J., & Willingham, D. (2009). 21st Century Skills: the challenges ahead. *Educational Leadership*, 16-21.
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif dan Menyenangkan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 125-137.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 82-95.
- Setiawan, R., & Komalasari, E. (2020). Membangun efektifitas pembelajaran sosiologi di tengah pandemi Covid-19. *DUSOCIUS Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan dan Sosiologi*, 1-13.
- Soedjono. (2022). Transformasi Digital Manajemen Pendidikan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 103-107.
- Suhartanto, H. (2020). Survei 2009: Mutu Situs E-Learning Sekolah Indonesia Masih Sangat Minim. *82 Journal of Information Systems*, 82.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 774-783.
- Sutanta, E. (2020). Konsep Dan Implementasi E-Learning (Studi Kasus Pengembangan E-Learning di SMA N 1 Sentolo Yogyakarta). *Jurnal Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Ist Akprind Yogyakarta*, 77.
- Syafiril, E. P. (2019). "Ruangguru", Digitalisasi Pendidikan Antara Capaian Nilai

- dan Pengembangan Karakter Melalui Interaksi Sosial. *International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies (ICADECS)*, 94-99.
- Taufiq, N. A. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 308-318.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarnegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Wardani, F. T., M, Y. I., & Zakso, A. (2021). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Journal FKIP Untan Pontianak*, 1-12.
- Warsita, B. (2017). Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan*, 77-90.
- Wibawa, A.C.P., Mumtaziah, H.Q., Sholaihah, L.A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocation Education)*, 3(1), 17-22.
- Widodo, G. S., & Hidayah, L. (2021). Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Profesi Keguruan Berbasis Moodle untuk Model Blended Learning di Universitas Islam Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 114-123.
- Wulandari, I. R., Hamidah, L. N., Astuti, Y., & Farida, L. D. (2021). Media Pembelajaran Sociofun Berbasis Mobile sebagai Penunjang Proses Pembelajaran Sosiologi Kelas X di SMAN 1 Turi. *Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*, 221-226.
- Wulandari, R., Santoso, & Ardianti, S.D. (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3839-3851.
- Yanti, N.S, & Khaidir, A. (2021). Strategi Pembelajaran Sosiologi Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(4), 182-186.

Sumber Skripsi, Tesis, atau Disertasi :

Anastasia, J. (2019). Perancangan Media Pendukung Produk Pembelajaran Digital Sekolah Menengah di PT Ruang Raya Indonesia. (Tesis). *Universitas Multimedia Nusantara*, 1-56.

Widitria, D. P. (2021). Komodifikasi Pendidikan Digital (Studi Kasus LMS Pembelajaran Ruangguru). (Skripsi). *Universitas Negeri Jakarta*, 1-67.

Sumber dari Internet :

Ahsanuddin. (2021). Tahapan Pembelajaran. Diakses pada 27 Agustus 2023, dari <https://www.google.com/amp/s/terbitkanbukugratis.id/ahsanuddin/05/2021/tahapan-pembelajaran/%3famp>

Dewi, I. R. (2022). Data Terbaru! Berapa Pengguna Internet Indonesia 2022?. Diakses pada 11 Januari 2023, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220609153306-37-345740/data-terbaru-berapa-pengguna-internet-indonesia-2022/amp>

Digitalisasi. (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 12 Januari 2023, dari <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/digitalisasi.html>.

Literasinews.com. (2022, 26 Juni). Dukung Percepatan Digitalisasi Pendidikan di Indonesia, Berikut Penjelasan Mendikbudristek. Diakses pada 7 Januari 2023, dari <https://literasinews.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-924841126/dukung-percepatan-digitalisasi-pendidikan-di-indonesia-berikut-penjelasan-mendikbudristek>.

Nasrullah, N. (2021). Survei: 66,0 Persen Publik Setuju Teknologi Bantu Pendidikan. Diakses pada 1 Februari 2023, dari <https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/qsbm05320>

Teknologi. (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 10 Januari 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/teknologi>.

Sumber Pemerintah:

Pemerintah Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

