



## Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pasca Pandemi Dalam Penggunaan Media Digital

Ari Nashiruddin Zaini<sup>1\*</sup>, Muhammad Tahir<sup>2</sup>, Ida Ermiana<sup>3</sup>

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3167>

Received: 30 Desember, 2022

Revised: 31 Januari, 2023

Accepted: 13 Februari, 2023

**Abstract:** In the post-pandemic period, teachers experienced changes in learning strategies. This also changes the media used, where during the pandemic teachers more often used digital media assistance, during the post-pandemic period teachers have 2 choices, namely to continue using digital media assistance or to switch to leaving digital media and returning to using media that have been previously used. used before the pandemic. This study aims to determine the process of implementing learning in the post-pandemic period in the use of digital media and to find out the factors that cause its implementation. This type of research is a qualitative research with descriptive method. Data collection techniques in this study were observation techniques and interviews. The instrument in this study used observation guidelines and interview guidelines. Data analysis techniques were carried out with the stages of data reduction analysis, data presentation and drawing conclusions. The results in this study are that the implementation of learning in the post-pandemic period in the use of digital media has been carried out using several digital media such as interactive multimedia, digital media gadgets, digital media wps office, and the Canva application media. The results of the study found several inhibiting factors, namely: 1.) availability of media and infrastructure, 2.) environmental conditions, 3.) availability of networks and 4.) most importantly individual teacher skills. which causes teachers in the implementation of learning in the post-pandemic period in the use of digital media to make it difficult for teachers to use and implement it.

**Abstrak:** Masa pasca pandemi guru mengalami perubahan strategi pembelajaran. Hal ini merubah pula media yang digunakan, yang di mana pada masa pandemi guru lebih sering menggunakan bantuan media digital, pada masa pasca pandemi guru memiliki 2 pilihan yaitu untuk tetap menggunakan bantuan media digital atau beralih untuk meninggalkan media digital dan kembali menggunakan media yang pernah di gunakan sewaktu sebelum pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital dan mengetahui factor penyebab pelaksanaannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dan wawancara. Instrument pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan analisis reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital sudah dilaksanakan dengan menggunakan beberapa media digital seperti multimedia interaktif, media digital gadget, media digital wps office, serta media aplikasi canva. Dalam hasil penelitian di temukan beberapa faktor penghambat yaitu: 1) ketersediaan media sarana prasarana, 2) kondisi lingkungan, 3) ketersediaan jaringan dan 4) paling utama adalah individu keterampilan guru. yang menyebabkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital menjadikan guru kesulitan dalam penggunaan dan pelaksanaannya.

**Keywords:** Pembelajaran Pasca Pandemi, Media Digital, Kelas Tinggi

## PENDAHULUAN

Pasca pandemi guru mengalami perubahan strategi pembelajaran (Ramdani, et al., 2021). Hal ini merubah pula media yang digunakan, yang di mana pada masa pandemi guru lebih sering menggunakan bantuan media digital, pada masa pasca pandemi guru memiliki 2 pilihan yaitu untuk tetap menggunakan bantuan media digital atau beralih untuk meninggalkan media digital dan kembali menggunakan media media yang pernah di gunakan sewaktu sebelum pandemi (Gunawan, et al., 2021). Penggunaan media digital pada masa pasca pandemi memiliki banyak manfaat dalam menunjang keberlangsungan pembelajaran media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Fitria, et al., 2023).

Menurut Hadisaputra, et al (2019) penggunaan media digital terutama dalam dunia pendidikan tentunya memiliki manfaat yang sangat besar, salah satunya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa. Penggunaan media digital sangat penting pada masa saat ini, berikut beberapa manfaat media digital dalam dunia pendidikan salahsatunya tersedianya akses informasi yang sangat luas, dapat mencari segala jenis informasi melalui media digital, baik informasi dalam negeri maupun luar negeri (Gunayasa & Dewi, 2021). Penggunaan media digital tentu saja disesuaikan dan dikombinasikan menggunakan pembelajaran yang memang bisa menggunakan media digital (Setiawan, 2021). Menurut (Yanuarti, 2020) ada beberapa jenis media digital yang dapat di manfaatkan oleh guru khususnya yang biasa digunakan oleh guru sekolah dasar yaitu; 1). Multimedia interaktif berupa teks, video, gambar, animasi, suara, dan semavaminya. Menurut Yustiqvar, et al (2019) multimedia didefinisikan sebagai sebuah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan alat seperti computer maupun peralatan elektronik lainnya guna mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya. 2). Media gadget berupa seperti layer proyektor, laptop, dan sejenisnya. Menurut (Derry, 2014), yang menyatakan *gadget* adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik yang mempunyai tujuan serta

fungsi praktis guna membantu pekerjaan manusia. Gadget yang biasa di gunakan oleh guru seperti *smartphone* dan *laptop*., 3). Media *Wps Office* yang biasanya guru menggunakan *microfost word*, dan *power point*.

Bedasarkan wawancara dengan kepala sekolah pengganti pelaksana tugas di SD Negeri 9 Mataram, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital sudah pernah dilakukan pada masa pandemi, namun pada masa pasca pandemi seperti pada saat ini masih belum diketahui apakah masih wali kelas khususnya kelas tinggi melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media digital pada kelas tinggi SD Negeri 9 Mataram, serta mengetahui faktor kendala dan pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas tinggi Sd Negeri 9 Mataram.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan atau menceritakan sebuah suatu kejadian dan fenomena yang terjadi didalam individu atau sekelompok orang dalam hal ini yaitu pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media digital pada kelas tinggi. Penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian study kasus, jenis penelitian ini di pilih oleh peneliti dikarenakan lebih dapat menggali secara luas mengenai subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas tinggi yaitu kelas IVA, IVB, VA, VB, VIA, dan VIB yang dilaksanakan di SD Negeri 9 Mataram jl. Dr. Soetomo no.33 karangbaru, kec.selaparang, kota mataram, Nusa Tenggara barat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik wawancara dan observasi, dengan menggunakan instrument pedoman observasi dan pedoman wawancara. Adapun proses penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai keenam guru kelas tinggi di SD Negeri 9 Mataram, kemudian di lanjutkan dengan melakukan observasi guna mencocokkan hasil dari pada wawancara dengan pedoman wawancara dan pedoman observasi. Untuk menganalisis hasil penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015). Untuk uji validitas data peneliti menggunakan teknik validasi triangulasi sumber dan triangulasi teknik, dimana triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek hasil data yang diperoleh dari satu sumber dengan tiga metode yang berbeda metode yang di gunakan di sini ialah wawancara, observasi dan dokumentasi,

kemudian triangulasi sumber di lakukan dengan cara mengecek hasil data menggunakan satu metode pengambilan data dari berbagai sumber yang berbeda. Dengan hal tersebut data yang di dapat peneliti bisa menjadikan data akhir yang di dapat sesuai sehingga data dapat dikatakan valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bedasarkan data yang diperoleh mengenai analisis pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemic dalam penggunaan media digital, pembahasan akan ditinjau dari rumusan masalah yang diambil oleh peneliti yang pertama yaitu pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital di Sd Negeri 9 Mataram kemudian dilanjutkan meninjau mengenai faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemic dalam penggunaan media digital.

### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Dimasa Pasca Pandemi dalam Penggunaan Media Digital di Kelas Tinggi Sd Negeri 9 Mataram.

Sd Negeri 9 Mataram pada masa pandemi sangat aktif dalam penggunaan media digital, dengan menggunakan bantuan media gadget guru melaksanakan pembelajaran dalam masa pandemic hal ini sesuai dengan pemaparan kepala sekolah yang menyatakan bahwa guru di Sd Negeri 9 Mataram sudah cukup baik dalam penggunaan media digital dalam masa pandemi, pada masa pasca pandemic kepala sekoah juga memaparkan bahwasannya pihak sekolah telah menyarankan guru untuk tetep menggunakan media digital dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media digital sangat besar dalam dunia Pendidikan salah satunya menunjang kegiatan belajar mengajar yang di lakukan oleh guru dan siswa didalam kelas (Arsyad, 2002). Guru dikelas tinggi di SD 9 Mataram juga mengungkapkan bahwasannya wajib hukumnya bagi guru menggunakan media digital pada masa pasca pandemi, guru juga memaparkan bahwasannya dalam penggunaan media digital guru menggunakan media seperti multimedia interaktif, media gadget, dan media wps office, hal ini sejalan dengan pemaparan (Yanuarti, 2020) yang menyatakan ada tiga media yang biasa dimanfaatkan oleh guru guna mendukung proses pembelajaran yaitu multy media interaktif, media gadget, media WPS Office.

Dalam penggunaan media interaktif guru di Sd Negeri 9 Mataram lebih sering digunakan, karena dalam materi pembelajaran media interaktif lebih sering cocok dipadukan dengan pembelajaran seperti media teks gambar, animasi, video, dan lain sebagainya, yang tentu saja dalam penggunaannya dipadukan

menggunakan media gadget seperti laptop dan layer proyektor. Hal ini sesuai dengan hasil pemaparan guru kelas IV yang menyatakan bahwa “di kelas IV untuk saat ini lebih sering mengguakan media interaktif yang tentunya dipadukan dengan media lainnya.” Hal ini juga di paparkan oleh guru kelas V, dan VI yang menyatakan bahwa media interaktif wajib di pakai di kelas tinggi, karena selain cocok dengan materi pembelajaran juga cocok digunakan di kelas agar menjadikan kelas lebih efektif dan efisien. Guru kelas V juga memaparkan bahwasannya dalam penggunaannya media interaktif ini dipadukan menggunakan media lain seperti laptop dan layer proyektor. Hal ini sejalan dengan pemaparan Arsyad yang menyatakan media pembelajaran digital dalam penyajiannya menggunakan bantuan media komputer/laptop, layar proyektor, atau LCD sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajarann yang efektif (Arsyad, 2011).

Dalam penggunaan media interaktif guru mencocokkan dan memilah terlebih dahulu materi materi yang cocok dan bisa dikombinasikan menggunakan media interaktif contohnya pada media mendongeng guru menggunakan media interaktif teks untuk mendukung proses pembelajaran, dengan media tersebut membuat siswa mudah dalam memahami dan mengambil kesimpulan yang terdapat pada isi dongeng, hal ini sesuai dengan pemaparan guru kelas VI yang menyatakan bahwasannya media interaktif dipakai dan di padukan dengan materi materi yang bersifat teks, gambar, video. Dalam pembuatannya sering kali guru juga memanfaatkan media WPS Office yaitu word dan power point.

WPS Office merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman dkk, 2013). Dalam hal ini guru menggunakan *microsof word* dan *Microsoft power point*, guru dikelas tinggi lebih sering menggunakan *Microsoft word* dalam penggunaannya biasa digunakan dalam media berbasis teks. Hal ini sesuai dengan pemaparan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V yang memaparkan bahwa “dikelas V kami lebih sering menggunakan word dalam pembelajaran biasa yang berbasis teks seperti dongeng, bercerita dan lain sebagainya”. Hal ini juga di paparkan oleh wali kelas VI yang menyatakan bahwa di kelas VI juga lebih sering menggunakan word dalam materi pembelajaran bersifat teks yang mengharuskan siswa membaca ataupun bercerita.

Selain *Microsoft word* guru dikelas tinggi Sd Negeri 9 Mataram juga menggunakan media *power*

*point* sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran, dalam pembelajaran ppt biasa digunakan dalam materi materi pembelajaran yang membutuhkan gambar dan sejenisnya. menurut (Sukiman, 2011) Microsoft Power Point merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan didalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Dalam penggunaannya guru memadukan PPT menggunakan aplikasi lainnya yaitu aplikasi canva. Canva adalah suatu alat bantu desain untuk mempermudah manusia dalam urusan membuat desain gambar dan grafis dengan keinginan yang luas. Canva di manfaatkan guru pada saat guru membuat gambar gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, kemudian dalam penyampaiannya menggunakan media PPT dengan menggunakan bantuan layer proyektor.

Hal tersebut sesuai dengan hasil dari wawancara ketiga guru kelas IV.V.VI yang menyatakan bawasannya dalam penggunaan PPT guru dikelas tinggi menggunakan bantuan aplikasi canva guna mempermudah pembuatan dalam hal gambar dan desain grafis, hal ini di paparkan pula oleh kepala sekolah yang menyatakan bahwa pihak sekolah selain menyarankan guru menggunakan media digital, sekolah juga menyarankan penggunaan PPT dapat dipadukan dengan aplikasi canva guna mempermudah guru dalam penggunaan dan pembuatan media pembelajaran.

## 2. Faktor Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Dimasa Pasca Pandemi dalam Penggunaan Media Digital

Menurut Batubara faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital terdapat dua faktor yaitu eksternal dan internal, faktor internal adalah faktor yang terdapat pada diri sendiri dalam hal ini yaitu terdapat dalam diri guru itu sendiri, kemudian faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi dari luar diri sendiri atau dari lingkungan sekitar (Batubara, 2017).

Bedasarkan hasil temuan peneliti di Sd Negeri 9 Mataram faktor penghambat dari pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital dikelas tinggi yaitu faktor pertama pada kelas VI dan V adalah tidak adanya ketersediaan layer proyektor di dalam kelas hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama guru kelas VI mengungkapkan bahawannya di kelas IV tidak tersedianya layer proyektor sehingga guru di kelas IV kesulitan dalam pengoperasian dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital, selain itu faktor kondisi kelas yang kurang tertutup di kelas IV juga menjadikan pengoperasian layer proyektor kurang

maksimal, hal ini sesuai pula dengan pemaparan guru yang menyatakan bahawasannya sekalipun ada layer proyektor kondisi kelas juga tidak mendukung di mana cahaya dari segala sisi masuk kedalam kelas yang menjadikan layer proyektor kurang jelas saat dioperasikan, hal ini di paparkan pula oleh guru kelas V yang menyatakan "dikelas V tidak adanya layer proyektor, yang membuat pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media digital terhambat, layer proyektor hanya baru tersedia dikelas VI". Hal ini yang membuat guru di kelas VI dan V terhambat dalam pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media digital, karena sebagaimana sejalan dengan pemaparan surjono yang menyatakan bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dipadukan menggunakan perangkat digital lainnya seperti laptop dan LCD (Surjono, 2017). Sedangkan pada kelas VI berdasarkan hasil dari wawancara peneliti bersama guru kelas VI mengungkapkan bahwa di kelas VI tidak ada kendala yang cukup serius dalam pengoperasian dan pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media digital. Kemudian faktor kedua yaitu berdasarkan hasil dari wawancara bersama kepala sekolah beliau mengungkapkan faktor yang menjadi kendala terbesar terletak pada individu guru yang kurang memahami akan pengoperasian media digital, dalam pengoperasiannya masih terdapat beberapa guru yang kurang dalam pembuatan dan perakitan alat media digital, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pretiwi, 2021) yang menyatakan bahwa faktor utama penghambat adalah dari individu guru dalam pemahaman pengoperasian teknologi digital, dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru menjadi subjek paling utama keterlaksanaannya penggunaan media teknologi digital.

## 3. Faktor Pendukung Pelaksanaan Pembelajaran Dimasa Pasca Pandemi dalam Penggunaan Media Digital

Faktor pendukung dari pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital dikelas tinggi SD Negeri 9 Mataram yang pertama, ketersediaan Laptop khusus yang digunakan oleh guru, SD 9 Mataram menyediakan laptop khusus untuk guru agar guru dapat membuat dan memadukan materi pembelajaran dikelas menggunakan media digital, hal ini di paparkan oleh kepala sekolah yang menyatakan ada 6 laptop yang di sediakan untuk guru.

Faktor kedua, yaitu diadakannya pelatihan guru untuk menunjang dan memberikan wawasan terhadap penggunaan media digital, dalam hal ini pelatihan cara penggunaan LCD, Layar proyekto, penggunaan aplikasi yang dapat di manfaatkan oleh guru untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital.

Hal ini juga di perkuat oleh (Pratiwi, 2021) yang menyatakan bahwa pentingnya diadakannya pelatihan guru terhadap penggunaan media teknologi digital, guna untuk meningkatkan skill individu guru dalam pengoprasian atau penggunaan media teknologi digital

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian terkait pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital dikelas tinggi SD Negeri 9 Mataram dapat di Tarik kesimpulan sebagai berikut; 1). Pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemic dalam penggunaan media digital di kelas tinggi sudah diterapkan oleh guru kelas tinggi di SD Negeri 9 mataram, dengan hal ini guru dikelas tinggi memanfaatkan media digital berupa multimedia interaktif, media gadget, media *wps office* (Microsoft word dan power point) serta menggunakan media aplikasi canva untuk menunjang dan mempermudah dalam segi desain dan grafis. 2). Faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemi dalam penggunaan media digital dikelas tinggi SD Negeri 9 Mataram adalah sebagai berikut; a) ketersediaan media digital layar proyektor atau LCD dikelas VI dan V, b) kondisi kelas yang terang sehingga menyebabkan ketidak maksimalan dalam penggunaan LDC dan proyektor, c) tidak terjagkaunya jaringan wifi atau koneksi internet kedalam kelas. d) dan faktor terakhir terletak pada individu guru yang kurang memahami dan belajar dalam pengoprasian media digital. 3). Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran dimasa pasca pandemic dalam penggunaan media digital di kelas tinggi SD Negeri 9 Mataram adalah sebagai berikut; a) ketersediaannya 6 laptop khusus guru, b) pengadaan pelatihan dari sekolah untuk guru dalam penggunaan dan pembuatan materi pembelajaran menggunakan media digital.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2002). Media pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 36.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Fitria, A. S., Ramdani, A., & Hadiprayitno, G. (2023). Keefektifan Pelaksanaan E-Learning Pada Mata Pelajaran Biologi. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 265-270.
- Flew, T. (2008). *New Media : an introduction*. New York: Oxford University Pers.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Media Photo Story Pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 152-159.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021, December). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 261-267). Atlantis Press.
- Setiawan, D. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran segitiga bongkar pasang dengan strategi STAD. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 7-14.
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Sukitman, T., Yazid, A., & Mas' odi, M. (2020, September). Peran guru pada masa pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*. doi: <http://research-report.umm.ac.id/index.php/psnpb/article/view/3655/0>
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan.
- Yani, J. A. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ferrari, JR, Jhonson, JL, & McCown, WG (1995). Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research & Treatment. New York: Plenum Press.
- Yudistira P, Chandra. Diktat Kuliah Psikometri. Fakultas Psikologi Universitas.
- Yanuarti, R. (2019). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Teknologi

Informasi Dan Komunikasi Guru Daerah Tertinggal Utilization Of "Rumah Belajar"™ to Enhance Left Area Teachers'™ Competency on Information and Communication Technology. *Jurnal Teknodik*, 123-136.

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.