

RESPON MASYARAKAT TERHADAP PEMBELAJARAN DARING DI DESA HASANG KEC. KUALUH SELATAN KAB. LABUHANBATU UTARA.

Juniar Pardosi¹, Elizon Nainggolan²

¹Mahasiswa PGSD, UNIMED, ²Dosen FIP UNIMED
Surel:junipardosi06@gmail.com, Elizonnaingg06@gmail.com

Abstrak: Respon, Masyarakat. Penelitian Deskriptif Kuantitatif di Desa Hasang. Penelitian ini di latar belakang oleh banyak keluhan yang dirasakan oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon masyarakat terhadap pembelajaran daring di Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. Labuhanbatu Utara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat sebanyak 100 orang. Untuk menentukan Sample penelitian ini dengan cara teknik quota sampling, sehingga diperoleh sebanyak 30 orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala likert dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data Respon Masyarakat di Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. Labuhanbatu Utara memiliki kategori “Cukup” dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,30. Hasil dari respons kognitif, afektif dan konasi, dimana pada respons kognitif ada 48,14%, respons afektif 53,80% Respon Konasi 51, 85%. Kesimpulan dari respon masyarakat terhadap pembelajaran daring cukup di respon di masyarakat Desa Hasang Kec Kualuh Selatan Kab. LabuhanBatu Utara, Saran Dilihat dari penelitian ini agar pihak kepala desa dan pemerintah Kab. LabuhanBatu utara agar memperhatikan siswa yang tidak memiliki gudget dan memberikan kuota kepada siswa yang belajar daring.

Kata Kunci : Respon, Masyarakat, Pembelajaran Daring

Abstract:Response, society. Quantitative descriptive research in hasang village. This research is based on the many complaints felt b the community. This research aims to find out how the community responds to online learning in the village of hasang Sub District. Kualuh Selatan District. Labuhanbatu Utara. The method used in this research is descriptive quantitative. The population in this study is a community off 100 people. To determine the sample of this study by means of quota sampling technique, so as many as 30 parents.data collection techniques using a likert scale questionnaire and documentation. Based on the results of the analysis of community response data in hasang village, south kuala subdistrict, North Labuhanbatu Regency has a “sufficient” category with the average score obtained is 2.30. the results of cognitive responses, where the cognitive response was 48.14%, affective response was 53,80%, the conation response was 51,85%. The conclusion of the community response to online learning is enough to respond to the community of hasang village, Nort labuhanbatu regency, suggestion are seen from this study so that the village head and the North Labuhanbatu district government pay attention to students who do not have gudget and provide quotas to students who learn online.

Keywords : Response, Community, Online Learning

PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mendorong siswa secara aktif mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang semokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diarahkan kepada perkembangan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Nurliani (2016: 981) menyatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan dasar untuk pembangunan suatu bangsa. Maju tidak suatu bangsa tergantung pada kualitas pendidikan. Jika pendidikan berkualitas baik, maka sangat besar kemungkinan bahwa negara tersebut akan mengalami kemajuan. Begitu juga sebaliknya, jika pendidikan berkualitas buruk, maka bisa dipastikan bahwa negara tersebut tidak mampu bersaing dengan negara lainnya.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Menurut Trianto (2009), pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuan dapat tercapai.

Selanjutnya pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih senang dan mudah menyerap ilmu yang terlihat dari respon siswa selama proses pembelajaran.

Dari Pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh 2 orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar.

Pada tahun 2019 akhir terjadi wabah penyakit berjenis covid 19 dimana virus ini berawal dari negara kota Wuhan, Cina. Menjalang bulan Maret 2020 WHO atau Organisasi Kesehatan Dunia telah menetapkan Covid 19 sebagai wabah penyakit mematikan sehingga terjadilah *Lokdown* di berbagai wilayah termasuk disebagaian besar daerah Indonesia. Pemerintah Indonesia mengambil kebijakan menangani rantai virus Covid 19 dengan cara Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), maka PSBB ini berdampak pada kebijakan sistem pendidikan di Indonesia. Di berlakukan secara *Online* / daring.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sukardi (2013 : 162-163), penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek yang diteliti secara cepat tepat. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang pberlandasan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi aau sample tertentu (Sugiyono, 2018: 14)

Rumus dari teknik ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

(sudijono, 2012:43)

Keterangan :

P : angka persentase

F : frekuensi alternative jawaban responden

N : jumlah responden alternative angket

100% : bilangan tetap

Untuk jumlah rata-rata persentase bila dilihat dari tiap-tiap indikator, maka rumus yang digunakan.

$$Me = \frac{\sum .xi}{n}$$

(Sugiyono, 2017: 49)

Dimana:

Me = mean (Rata-rata)

Σ = Epsilon (Baca Jumlah)

xi= Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu

Tabel 3.3 Angket Persentase

No	Angka	Persentase
1.	81%- 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	51% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 49 %	Kurang Baik
5.	0% - 20 %	Kurang Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Tabel 4.1 Tentang Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring

No	Respons	F	%
1.	Kognitif	9	48,14%
2.	Afektif	7	53,80%
3.	Konasi	9	51,85%

Dari Tabel Diatas dapat kita lihat ketiga respons yaitu kognitif, afektif dan konasi, dimana pada respons kognitif ada 48,14% yang paling banyak memilih

kata “Sering”, respons afektif 53,80% yang paling banyak memilih “Kadang-Kadang” dan Respon Konasi 51,85 % yang paling banyak memilih “Kadang-Kadang”.



Untuk lebih mengetahui dari hasil respons kognitif, Afektif, Konasi bisa dilihat dari gambar diatas dimana respons masyarakat lebih banyak memilih Afektif yaitu 53,80% artinya masyarakat lebih memilih menghadapi situasi dari pada harus bertindak seperti menyediakan fasilitas mendukung belajar anak.

b. Pemaparan Kategori Setiap Item Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring

Pemaparan data nilai dimaksudkan untuk melihat gambaran penyebaran hasil penelitian Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring dari masing-masing indikator dalam penelitian yaitu kognitif, afektif dan konatif. Berdasarkan jawaban responden, peneliti membuat daftar distribusi frekuensi untuk pemberian skor pada jawaban responden dengan skala penilaian berikut ini:

$$I = \frac{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}}{\text{Jarak interval}} = \frac{4-1}{4}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh interval sebesar 0,75 Jawaban yang diperoleh responden dibagi ke dalam 5 kategori yaitu Sangat

rendah, rendah, cukup, baik, dan sangat baik. Sehingga skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Skala Penilaian

Interval	Kategori
1,0 – 1,8	Sangat Rendah
1,9 - 2,6	Rendah
2,7 – 3,4	Cukup
3,5 – 4,2	Baik
4,3 – 5,0	Sangat Baik

Adapun gambaran data nilai dari jawaban angket untuk setiap item respon masyarakat terhadap pembelajaran daring dapat dilihat pada (Lampiran 2).

Berdasarkan penjabaran dapat dilihat bahwa Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring di Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. LabuhanBatu Utara termasuk dalam kategori “Cukup” dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,30.

c. Item Angket Yang Memperoleh Skor Tertinggi Dan Terendah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Masyarakat Desa Hasang Terhadap Pembelajaran Daring diperoleh item yang memiliki data skor tertinggi dan terendah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Tabel Rekapitulasi Skor Penilaian Angket Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring

Item	Max	Min	Modus	Mean	Σ
1	3	1	2	2,266667	68
2	2	1	2	1,766667	53
3	3	2	2	2,7	81
4	1	1	1	1	30
5	3	1	2	1,566667	47
6	4	3	3	2,566667	77

7	3	1	2	1,933333	58
8	4	2	3	3	90
9	3	1	2	2	60
10	4	2	1	2,8	84
11	4	2	3	2,866667	86
12	3	1	2	1,966667	59
13	3	1	2	1,433333	43
14	2	1	2	1,966667	59
15	4	3	3	3,266667	98
16	4	3	3	3,133333	94
17	4	2	3	2,933333	88
18	3	1	2	2,166667	65
19	3	2	2	2,5	75
20	2	1	1	1,633333	49
21	3	1	2	1,366667	41
22	3	1	2	2,033333	61
23	4	3	3	3,366667	101
24	3	1	2	2,133333	64
25	3	2	2	2,566667	77

Dapat dilihat bahwa jumlah skor tertinggi yakni pada item nomor 23 yang memperoleh skor 101. Dari skor yang diperoleh bahwa kebanyakan Masyarakat memberikan respon Sering pada pernyataan “Pembelajaran daring membuat kesehatan mata anak terganggu”. Dimana untuk option Cukup pada respon masyarakat terhadap pembelajaran daring.

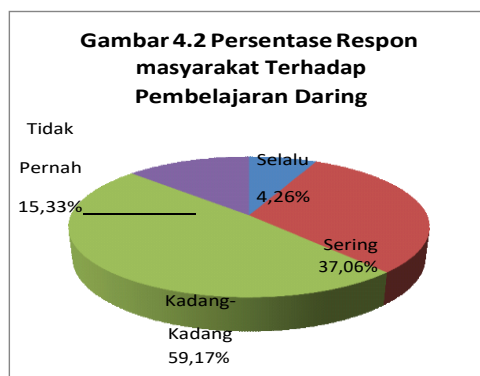
Persentase Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring di Desa Hasang

Persentase Respon ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring di Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. LabuhanBatu Utara yang dilihat dari seluruh indikator yakni indikator kognitif, afektif dan konatif.

Jumlah rata-rata responden dari alternatif angket untuk option “Selalu” persentase frekuensinya sekitar 4,26 % (Lampiran 2).

Dimana hasil perhitungan nilainya jumlah keseluruhan dari persentase responden dibagi dengan jumlah item

angket dikalikan dengan 100% ($\frac{f}{n} \times 100$). Jumlah rata-rata responden dari alternatif angket untuk option “Sering” persentase frekuensinya sekitar 37,06 % dimana hasil perhitungan nilainya jumlah keseluruhan dari persentase responden dibagi dengan jumlah item angket dikalikan dengan 100% ($\frac{f}{n} \times 100$). Jumlah rata-rata responden dari alternatif angket untuk option “Kadang-kadang” persentase frekuensinya sekitar 59,17% dimana hasil perhitungan nilainya jumlah keseluruhan dari persentase responden dibagi dengan jumlah item angket dikalikan dengan 100% ($\frac{f}{n} \times 100$). Jumlah rata-rata responden dari alternatif angket untuk option “Tidak Pernah” persentase frekuensinya sekitar 15,33% dimana hasil perhitungan nilainya jumlah keseluruhan dari persentase responden dibagi dengan jumlah item angket dikalikan dengan 100% ($\frac{f}{n} \times 100$). Dari pemaparan perolehan persentase setiap option di atas dapat diartikan bahwa persentase responden yang menjawab pada option “Kadang-kadang” adalah persentase yang paling banyak. Banyaknya jawaban responden untuk kategori “Kadang-kadang” menunjukkan bahwa responden Kadang-kadang terhadap respon masyarakat terhadap pembelajaran daring.



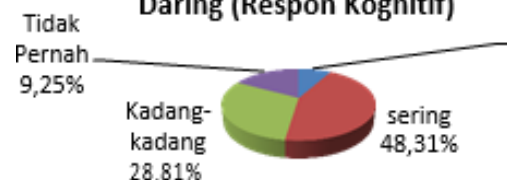
Kaitan dengan hipotesis penelitian ini adalah dimana Respon Masyarakat Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. Labuhanbatu Utara kurang menyukai adanya pembelajaran daring, hal itu

dibuktikan berdasarkan hasil analisis data dari perolehan rata-rata skor jawaban presentase $\geq 30\%$ yang memilih sering. Sedangkan berdasarkan jumlah rata-rata persentase jawaban Kadang-kadang dapat diterima jika perolehan jumlah persentase sebesar $\geq 60\%$ yang dapat dilihat pada tabel presentase respon masyarakat.

e. Jumlah dan Persentase Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring (Indikator Kognitif)

Persentase Respon untuk indikator kognitif ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran Respon Masyarakat dalam indikator Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring di Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. LabuhanBatu Utara. Berikut gambaran persentase Respon Masyarakat jika dilihat dari indikator kognitif.

Gambar 4.3. Persentase Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring (Respon Kognitif)

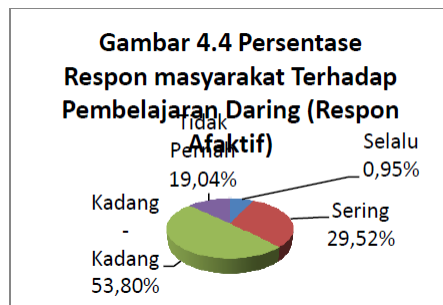


Berdasarkan diagram di atas menunjukkan hasil rata-rata angket dan diperoleh 8,14% untuk option Selalu, 48,31% Sering, 24,81% Kadang-kadang, 9,25% Tidak Pernah. Dimana pada respon kognitif masyarakat lebih memilih option “Sering”

f. Jumlah dan Persentase Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring (Indikator Afektif)

Persentase respon untuk indikator afektif ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran Respon Masyarakat yang berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang, harapan dan keyakinan terhadap objek sikap orang tua terhadap

pembelajaran daring di Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. LabuhanBatu Utara.



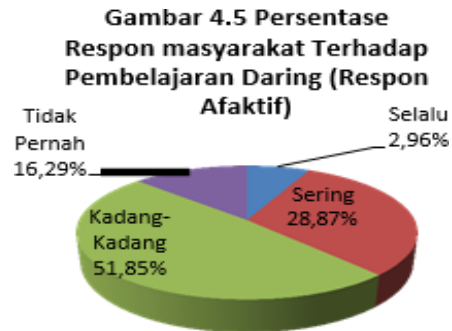
Dari gambar diatas pemaparan untuk indikator afektif lebih banyak yang memilih option Kadang-kadang yaitu 53,80 % artinya masyarakat kurang memperhatikan Senang atau tidaknya anak dalam belajar.

g. Jumlah dan Persentase Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring (Indikator Konatif)

Persentase persepsi untuk indikator konatif ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran persepsi guru dalam indikator yang berhubungan dengan kecenderungan untuk bertindak atau berperilaku terhadap objek sikap tentang Respon Masyarakat Terhadap Pembelajaran Daring di Desa Hasang Kec.Kualuh Selatan Kab. LabuhanBatu Utara. Berikut gambaran persentase respon masyarakat jika dilihat dari indikator kognitif.

Dari tabel di atas diperoleh hasil rata-rata angket responden untuk indikator konatif ini 2,96% Selalu, 28,87% Sering, 51,85% Kadang-kadang , 16,29% Tidak pernah. Dari pemaparan perolehan persentase setiap option di atas dapat diartikan bahwa persentase responden yang menjawab pada option “Kadang-Kadang” adalah persentase yang paling banyak. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa Pembelajaran daring cukup di respon masyarakat di desa hasang Kec. Kualuh Selatan Kab. LabuhanBatu Utara.

Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Jadi, dari total keseluruhan jawaban angket dapat disimpulkan persentase konatif dari diagram di atas.

Tabel 4.7 Tabulasi Persentase Respon Masyarakat

Indikator	Alternatif jawaban	Rata-rata Persentase	Kategori
Kognitif	Selalu	8,14%	Kurang
	Sering	48,14%	Cukup
	Kadang-Kadang	24,81%	Kurang
	Tidak Pernah	9,25%	Kurang
Afektif	Selalu	0,95%	Kurang
	Sering	29,52%	Kurang
	Kadang-Kadang	53,80%	Cukup
	Tidak Pernah	19,04%	Kurang
Konatif	Selalu	2,96%	Kurang
	Sering	28,87%	Kurang
	Kadang-Kadang	51,85%	Cukup
	Tidak Pernah	16,29%	Kurang

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yng dilakukan di Masyarakat Desa Hasang Kec. Kualuh Selatan Kabupaten Labuhanbatu Utaradapat disimpulkan bahwa:

1. Respon masyarakat terhadap pembelajaran daring di Desa Hasang Kecamatan Kualuh Selatan Kab. Labuhan Batu Utara untuk maing-masing indikator adalah sebagai berikut

- a. Indikator Kognitif 48,14% dilihat dari pengetahuan, pandangan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana pembelajaran daring.
 - b. Indikator Afektif 53,80% dilihat dari berkaitan dengan rasa senang atau tidak senang mengenai pembelajaran daring.
 - c. Indikator Konasi 51,85% dilihat dari kecenderungan untuk bertindak atau berperilaku terhadap pembelajaran daring.
2. Berdasarkan item angket yang memiliki jumlah skor tertinggi dari hasil respon masyarakat adalah item Nomor 23 yang memperoleh skor 101. Kemudian untuk item angket yang memiliki jumlah skor rendah dari hasil respon masyarakat memperoleh skor 30 dengan item 4.
 3. Respon masyarakat terhadap pembelajaran daring cukup di respon dengan persentase sebanyak 2,30%.

SARAN

Berdasarkan pada kesimpulan penelitian, maka dapat dirumuskan saran sebagai berikut: 1) Kepala Sekolah dan Pemerintah Dilihat dari penelitian ini agar pihak kepala desa dan pemerintah Kab. LabuhanBatu utara agar memperhatikan siswa yang tidak memiliki gudget dan juga memberikan kuota setiap bulan kepada siswa yang sedang belajar daring. 2) Bagi Sekolah, Dengan penelitian ini diharapkan sekolah mampu memberikan dorongan kepada guru untuk lebih memperhatikan siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran daring seperti yang di rasakan sekarang. Agar siswa tidak ketinggalan pelajaran untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. 3) Bagi Masyarakat Setelah diketahui bahwa respon masyakat terhadap pembelajaran daring cukup direspon, kepada masyarakat untuk memperhatikan belajar anak agar tidak ketinggalan pelajaran, kepada orang tua

yang tidak bisa memberikan fasilitas seperti gadget bisa dipinjam ketetangga yang mempunyai gadget. 4) Bagi Peneliti lain Hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu pedoman menambah wawasan dan dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengembang penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2007. *Sosiologi Sketmatika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anas Sudiyono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto. Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arisandi, H. 2012. *Buku Pintar Tokoh-Tokoh Sosiologi*. Yogyakarta: IRCiSoD
- Hardjito. 2002. *Internet Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Haryono,dkk. 2003. *Virtual Learning/Virtual Classroom Sebagai Model Pendidikan Jara Jauh: Konsep Dan Penerapannya*. Jakarta : Pusat Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antrapologi*. Jakarta:rhineka cipta.
- M,sardiman. A.1992. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurliani, dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Peristiwa Alam: Jurnal Pena Ilmiah 1 (1):981*.
- Siahaan, Sudirman 2003. *Elearning Pembelajaran Elektronik Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikna.
- Slamet, Ahmad. 2002 *Pengaruh Sikap Konsumen Mengenai Strategi Pemasaran Pasar Swalayan Terhadap Pola Perilaku Pembelian*. Jurnal Ekonomi dan Manajemen. Vol 11 No 2. Staf

- Pengajar Jurusan Ekonomi FIS
UNNES.
- Sriwihajriyah, Nyimas, dkk. 2012. *Sistem Pembelajaran Dengan E-Learning Untuk Persiapan Ujian Nasional Pada Sma Pusri Palembang*. Jurnal Sistem Informasi (JSI) Vol. 4 No. 1 April 2012: Mahasiswa Pasca Sarjana Jurusan Sistem Informasi Universitas Bina Darma.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto, A. 1998. *Komunikasi teori dan praktek*. Jakarta: Bhinike Cipta.
- Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rhineka cipta.
- Soekanto Sarjono. 1993. *Kamus Sosiologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekarwati. 2003. *Prinsip Dasar Learing. Teori dan Aplikasi Di Indonesia Jurnal Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Ritzen, George. 2003. *Teori-Sosial Komputer*. Jakarta:Kencana Lenada Media Group.
- Trianto 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresih*. Jakarta: Kencana.
- Usman, Muh, dkk. 2018. *Praktik Pengalaman Lapangan Berbasis Kolaboratif Antara Mahasiswa Dengan Guru Pamong Di Mtsn Kabupaten Gowa*. Jurnal Praktik Pengalaman Lapangan Berbasis Kolaboratif, Volume VII, No 2 Desember 2018:Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.