

Pembelajaran LSQ (*learning stars with a question*) era pandemi covid-19 dengan media *whatsapp*

Lilik Sulisty^{1*}, Iwan Junaedi²

¹UNISNU Jepara

²UNNES Semarang

*Penulis Korespondensi: sulistyolilik@gmail.com

Abstrak. Learning research during the Covid-19 pandemic era. Learning online (online) is considered to be a solution for distance teaching and learning activities. With the LSQ (Learning Stars with a Question) learning method, the object of research was the fourth semester of Electrical Engineering students of UNISNU Jepara in mathematics subject II from February-April 2020. Researchers took seven detailed meetings three times face to face (TMK) before the pandemic. Covid-19 and four Indirect Face-to-Face (TMtL) meetings during the Covid-19 pandemic, the online LSQ learning method, WA media (WhatsApp). Based on the lecture contract, an agreement is made on the proportion of assessments: 10% attendance, 20% activeness, 15% Independent Assignments, 30% Mid-Semester Exams, and 25% Final Semester Examinations. Realization in seven meetings with three times the TMK, and four times the TMtL were detailed results for the presence of meanTMK <meanTMtL, meanTMK <meanTMtL activity, meanTMK <meanTMtL activity. From these results, it can be concluded that the basic learning method of LSQ in TMtL shows more results than TML.

Kata kunci: learning LSQ; covid-19; online; media WA

1. Pendahuluan

Covid-19 merupakan virus yang bersifat global, hampir semua negara di dunia berdampak yang secara masif mengenai warga dunia yang bersifat mematikan dengan tidak memandang status sosial, umur, dan gender. Sebagai antipasi dasar jika bepergian harus menggunakan masker dan cuci tangan setiap saat dan dianjurkan di rumah, pergi jika perlu. Dampak Covid-19 untuk semua negara pada prinsipnya sama yang utama adalah masalah ekonomi yang berkenaan dengan masalah pangan dengan banyaknya pengangguran masal dengan berhentinya hampir semua aktifitas ekonomi.

Krisis kesehatan yang diakibatkan oleh wabah Covid-19 telah memelopori pembelajaran online secara serempak. Tsunami pembelajaran online telah terjadi hampir di seluruh dunia selama pandemi Covid-19 (Goldschmidt & Msn, 2020). Pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka ke pendidikan *online* atau pendidikan jarak jauh (Bao, 2020; Basilaia & Kvavadze, 2020). Ini didukung dengan perkembangan teknologi yang tidak terbatas pada revolusi industri 4.0 saat ini. Pembelajaran online secara efektif untuk melaksanakan pembelajaran meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda (Verawardina et al., 2020). Ini mampu menyelesaikan permasalahan keterlambatan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Pandemi Covid-19 secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk mempertahankan pembelajaran secara online. Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran (Ahmed et al., 2020). Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara *online*. Pembelajaran online dapat memanfaatkan *platform* berupa aplikasi, *website*, jejaring sosial maupun *learning management system* (Gunawan et al., 2020). Berbagai platform tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan yang didukung berbagai teknik diskusi dan lainnya.

Dengan perkembangan teknologi yang tidak terbatas pada revolusi industri 4.0, maka tidak perlu ada pertanyaan bagaimana pendidikan masa pandemi Covid-19? Karena jawabnya tidak boleh aktifitas pendidikan berhenti dalam kondisi apapun baik banjir, gempa, dan wabah penyakit yang tidak

diprediksi sebelumnya. Dalam pembelajaran dikenal pengajaran tatap muka langsung (*face to face*) dan pengajaran tatap muka tidak langsung atau dalam jaringan internet (*daring, e-learning*) atau pembelajaran jarak jauh. Dengan kondisi ekonomi yang sangat berdampak maka khususnya untuk wilayah berjaringan internet pembelajaran dapat berjalan dengan syarat pulsa tercukupi karena jika tidak maka metode pembelajaran dalam jaringan (*daring*) tidak dapat berlangsung.

Berbekal tiga kali pertemuan tatap muka langsung dengan metode LSQ (*Learning Stars with a Question*) mahasiswa terkondisikan dalam pembelajaran bersifat aktif, belajar mandiri, kreatif, dan bertanya jika tidak jelas dan mahasiswa dilatih menanggapi jika tahu sebelum dosen menjelaskan.

Pembelajaran Bersifat Aktif

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif, dinamis. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Zaini, 2008).

Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif

Kadar *belajar* peserta didik aktif dapat dilihat dari ciri-ciri yaitu,

1. Adanya keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, emosional, intelektual, dan personal dalam proses belajar,
2. Adanya berbagai keaktifan peserta didik mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan, dan berbagai kegiatan belajar lainnya yang mengandung unsure kemandirian yang cukup tinggi,
3. Keterlibatan secara aktif oleh peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras dan seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran,
4. Keterlibatan peserta didik dalam mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan/masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari rekannya, dan memecahkan masalah yang timbul selama berlangsungnya proses belajar mengajar tersebut (Hamalik, 2003).

Kemandirian Belajar

Seorang peserta didik yang memiliki kemandirian belajar harus mampu mengambil keputusan dengan bijaksana serta selalu mempunyai inisiatif untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar juga harus percaya diri dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah maupun ulangan harian yang diberikan oleh guru. Menurut Desmita (2011: 185-188) menjelaskan bahwa kemandirian dapat dilihat dari beberapa ciri. Beberapa ciri tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi;
2. memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri;
3. bertanggungjawab atas apa yang dilakukan;
4. mampu melakukan kritik dan penilaian diri;
5. memiliki kepercayaan diri dan melaksanakan tugas-tugasnya.

Menurut Haris Mudjiman (2009: 20-21) kegiatan-kegiatan yang perlu diakomodasikan dalam pelatihan belajar mandiri adalah sebagai berikut:

1. Adanya kompetensi-kompetensi yang ditetapkan sendiri oleh peserta didik untuk menuju pencapaian tujuan-tujuan akhir yang ditetapkan oleh program pelatihan untuk setiap mata pelajaran.
2. Adanya proses pembelajaran yang ditetapkan sendiri oleh peserta didik
3. Adanya input belajar yang ditetapkan dan dicari sendiri. Kegiatankegiatan itu dijalankan oleh peserta didik, dengan ataupun tanpa bimbingan guru.
4. Adanya kegiatan evaluasi diri (*self evaluation*) yang dilakukan oleh peserta didik sendiri.

5. Adanya kegiatan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dijalani peserta didik.
6. Adanya *past experience review* atau *review* terhadap pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki peserta didik.
7. Adanya upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
8. Adanya kegiatan belajar aktif.

Berdasarkan uraian tentang kegiatan-kegiatan dalam pelatihan belajar mandiri menurut Haris Mudjiman, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik yang memiliki kemandirian belajar adalah peserta didik yang mampu menetapkan kompetensi-kompetensi belajarnya sendiri, mampu mencari input belajar sendiri, dan melakukan kegiatan evaluasi diri serta refleksi terhadap proses pembelajaran yang dijalani peserta didik.

Aspek Belajar Mandiri

Dalam kesehatan siswa sering dihadapkan pada permasalahan yang menuntut peserta didik untuk mandiri dan menghasilkan suatu keputusan yang baik. Song and Hill (2007:31-32) menyebutkan bahwa kemandirian terdiri dari beberapa aspek:

1. *Personal Attributes*

Personal attributes merupakan aspek yang berkenaan dengan motivasi dari peserta didik, penggunaan sumber belajar, dan strategi belajar. Motivasi belajar merupakan keinginan yang terdapat pada diri seseorang yang merangsang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Ciri-ciri motivasi menurut Worrel dan Stillwell dalam Hodijah (2006), antara lain (a) tanggung jawab, (b) tekun terhadap tugas, (c) waktu penyelesaian tugas secepatnya dan seefisien mungkin, dan (d) menetapkan tujuan yang realitis sesuai kemampuan yang dimilikinya, berkonsentrasi untuk mencapai tujuan dan mengevaluasi kemajuan yang dicapai.

2. *Processes*

Processes merupakan aspek yang berkenaan dengan otonomi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik meliputi perencanaan, monitoring, serta evaluasi pembelajaran. Kegiatan perencanaan meliputi: (a) mengelola waktu secara efektif, dan (b) menentukan prioritas menata diri.

3. *Learning Context*

Fokus dari *learning context* adalah faktor lingkungan dan bagaimana faktor tersebut mempengaruhi tingkat kemandirian peserta didik. Ada beberapa faktor dalam konteks pembelajaran yang dapat mempengaruhi pengalaman mandiri peserta didik antara lain, *structure* dan *nature of task*. Struktur dan tugas dalam konteks pembelajaran ini misalnya, peserta didik belajar dengan struktur (cara kerja) model pembelajaran LSQ.

Kreativitas Belajar

Pengertian Kreativitas

Menurut kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456), kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental. Sedangkan menurut Baron dalam Satiadarma dan Waruwu berpendapat (2003; 108), “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sesuatu yang baru disini bukan harus sama

yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang ada sebelumnya. Sedangkan menurut Munandar yang diterjemahkan Sukmadinata (2004:104): Kreativitas adalah kemampuan a) untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan guna dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Sedangkan menurut Supriadi (1994) dalam Rachmawati (2010:13), mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”. Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, dan integrasi antara setiap perkembangan.

Menurut Munandar (2009:19) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan bahan, informasi dan data yang sudah ada sebelumnya menjadi hal bermakna dan bermanfaat”.

Sedangkan menurut Drevdahl dalam Ali dan asrori (2005:42) Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada sekarang.

Ciri-Ciri Kreativitas Belajar

Sungguh menarik mengamati anak-anak yang mempelajari dunia di sekeliling mereka. Menurut Freema dan Munandar (2009:248), beberapa ciri yang mencerminkan kreativitas alamiah anak adalah sebagai berikut: a). Senang menjajaki lingkungannya. b). Mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala tempat atau pojok, seakan-akan haus akan pengalaman. c). Rasa ingin tahu yang besar. d). Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. e). Senang melakukan eksperimen. f). Jarang merasa bosan dan selalu ingin melakukan macam-macam hal yang ingin dilakukan. g). Mempunyai imajinasi yang tinggi.

Aspek-Aspek Kreativitas

Menurut Sternberg (1999), terdapat beberapa aspek yang dapat menjadi pendorong kemampuan seseorang untuk mengembangkan kreativitas, yaitu:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*).

Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas.

2. Keluwesan berpikir (*flexibility*)

Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir.

3. Elaborasi pikiran (*elaboration*)

Kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detil-detil dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

4. Keaslian berpikir (*originality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ)

“Metode *Learning Starts With a Question* adalah metode dimana peserta didik diarahkan untuk belajar mandiri dengan membuat pertanyaan berdasarkan bacaan yang diberikan oleh guru” (Susanto 2013: 432). Metode *learning start with a question* berkaitan dengan kemampuan bertanya dan menjawab. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Agar peserta didik aktif bertanya maka peserta didik diminta mempelajari materi yang akan diajarkan. Membaca akan membuat peserta didik memiliki gambaran materi yang akan dipelajari.

Menurut Silberman (2009:144), metode *learning start with a question* adalah suatu metode pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk bertanya tentang mata pelajaran mereka. Menurut Suprijono (2010:112), metode *learning start with a question* adalah suatu metode pembelajaran aktif dalam bertanya. Menurut Hamruni (2009:276), metode *learning starts with a question* adalah suatu metode pembelajaran dimana proses belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika siswa aktif dalam bertanya sebelum mereka mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dari guru sebagai pengajar. Menurut Djamarah (2010:399), metode *learning start with a question* adalah metode pembelajaran aktif dalam bertanya. Satu cara menciptakan pola belajar aktif ini adalah merangsang peserta didik untuk bertanya tentang mata pelajaran tanpa penjelasan dari guru terlebih dahulu.

Tujuan dan Manfaat Learning Starts With a Question

Tujuan strategi pembelajaran menggunakan metode *Learning Starts with a Question* (LSQ) adalah sebagai berikut:

1. Agar peserta didik aktif dalam bertanya
2. Agar peserta didik mandiri dalam belajar
3. Melatih peserta didik untuk belajar mengemukakan pendapat, ide dan gagasan.

Sedangkan manfaat strategi pembelajaran menggunakan metode *Learning Starts with a Question* (LSQ) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik memiliki pengetahuan awal tentang materi yang akan diajarkan.
2. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar saat proses belajar mengajar.
3. Peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar mengajar

Jika terjadi kesalahan dalam penjelasan bisa terdeteksi karena peserta didik sudah memiliki pengetahuan dasar tentang materi yang diajarkan.

Kelebihan dan Kekurangan Learning Starts with a Question

Menurut Suprijono (2010:115), keunggulan metode pembelajaran *learning starts with a question* adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif.

Menurut Hamruni (2009:280), kekurangan metode pembelajaran *learning starts with a question* adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu panjang jika banyak pertanyaan yang dilontarkan siswa
2. Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab, pertanyaan atau jawaban bisa melantur jika siswa tersebut tidak belajar atau tidak menguasai materi.
3. Apatis bagi siswa yang tidak terbiasa berbicara dalam forum atau siswa yang pasif
4. Mensyaratkan siswa memiliki latar belakang yang cukup tentang topik atau masalah yang diskusikan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *descriptive content analysis study*. Metode ini merupakan analisis isi yang dimaksudkan untuk menggambarkan isi dari suatu informasi atau teks tertentu (Munirah, 2015). Analisis dilakukan pada berbagai artikel ilmiah terkait pembelajaran *online* selama masa pandemi COVID-19. Artikel ilmiah diperoleh dari jurnal internasional, nasional dan berbagai sumber lain yang sejenis.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis hasil penelitian menunjukkan *Paired Samples Statistics Pra Pandemi Mean < Pandemi* untuk semua komponen penilaian kehadiran, tugas mandiri, dan keaktifan seperti yang terlihat pada tabel 1a, b, dan c, yang menunjukkan ada perbedaan signifikan.

Hasil Hitung Mean dan Std Deviation Kehadiran

Tabel 1a. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PraPandemi	8,1176	17	2,39485	,58084
	Pandemi	8,5294	17	1,90780	,46271

Hasil Hitung Mean dan Std Deviation Tugas Mandiri

Tabel 1b. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PraPandemi	12,1765	17	3,59227	,87125
	Pandemi	15,0000	17	,00000	,00000

Hasil Hitung Mean dan Std Deviation Keaktifan

Tabel 1c. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PraPandemi	7,6471	17	0,61689	0,31117
	Pandemi	9,4118	17	0,55719	0,24782

Berdasarkan hasil penelitian maka diperlukan perubahan cara pandang dalam proses pembelajaran tatap muka langsung yang lemah dibandingkan dengan tatap muka tidak langsung yang menunjukkan hasil yang sangat mengejutkan peneliti yaitu dari 3 unsur penilaian dengan SPSS pada tabel 1a, 1b, dan 1c menunjukkan hasil pembelajaran metode LSQ secara daring lebih baik dibandingkan pembelajaran non daring.

4. Penutup

Hasil penelitian ini menunjukkan metode pembelajaran LSQ (*Learning Stars with a Question*) Era Pandemi Covid-19 dengan Media *WhatsApp* pada era pandemi covid-19 menunjukkan perbedaan signifikan dalam hal kehadiran, tugas mandiri, dan keaktifan mahasiswa yaitu mahasiswa yang statis menjadi dinamis aktif dalam pembelajaran tidak malu untuk bertanya dan menjawab, sehingga strategi pembelajaran dengan metode LSQ dengan berbantuan media WA dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran daring.

Daftar Pustaka

- Ahmed, S., Shehata, M., & Hassanien, M. (2020). *Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engagement on a Virtual Platform*. MedEdPublish, 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.15694/mep.2020.000075.1>
- Bao, W. (2020). *COVID-19 and online teaching in higher education : A case study of Peking University*. March, 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). *Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Corona virus (COVID-19) Pandemic in Georgia*. Pedagogical Research 5 (4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Departemen Pendidikan Nasional, (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Djamarah, Saiful B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Ghufron & Risnawita. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Madia
- Goldschmidt, K., & Msn, P. D. (2020). *The COVID-19 pandemic : Technology use to support the wellbeing of children*. *Journal of Pediatric Nursing*, xxxx, 3–5. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.04.013>
- Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Indonesia. (2020). *Data COVID-19 Global dan Indonesia*. <https://covid19.go.id/>
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). *Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period*. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1 (2), 61–70.
- Hamruni. 2009. *Strategi dan Model-model Pembelajaran aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Haris Mudjiman. (2008). *Belajar Mandiri*. Surakarta: UNS Press
- Hiemstra. (1994). *Self-Directed Learning*. In T. Husen & T. N. Postlewaite (Eds), *The International Encyclopedia of Education* (second edition) Oxford: Pergamon Press
- Hodijah. 2006. *Jurnal Hubungan Antara Intensitas Komunikasi Orang Tua dan Anak Dengan Motivasi Belajar Anak*. www.gunadarma.ac.id/library/articles/..../Artikel_10502105.pdf/. Akses tanggal 8 maret 2013 pukul 21.15 WITA.
- Munandar, Utami. (2009). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Pamilu, Anik. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Buku Kita
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud. Satiadarma, M.P. dan Waruwu, F.E. (2003). *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active learning 101 Cara Belajar siswa aktif*. Bandung: Nuansa
- Song and Hill. (2007). *A Conceptual Model for Under Standing Self-Directed Learning in Online Environments*. *Journal of Interactive Online Learning*, Volume 6, Number 1. University of Georgia
- Sternberg, R.J. (1999). *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenada Media Group
- Verawardina, U., Asnur, L., Lubis, A. L., & Hendriyani, Y. (2020). *Reviewing Online Learning Facing the Covid-19 Outbreak*. 12 (3), 385–392