

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Guru yang memiliki kompetensi akan dapat menciptakan situasi lingkungan belajar yang tepat, efisien dan juga efektif sehingga dapat menjadi fasilitator yang baik bagi peserta didiknya. Guru harus dapat berperan sebagai perancang, pelaksana, juga penilai dalam setiap proses pembelajaran. Kualitas mengajar guru secara tidak langsung mempunyai pengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada umumnya.<sup>1</sup>

Salah satu hal yang menyebutkan bahwa guru menjadi seorang profesional yaitu selalu menjaga dan berupaya untuk meningkatkan kompetensi maupun kemampuannya.

Kompetensi yang harus dimiliki, dikuasai dan diterapkan oleh guru profesional dalam membelajarkan peserta didik menurut Sudjana (dalam Hadis dan Nurhayati, 2012) diantaranya mencakup mengelola program belajar, menggunakan media atau sumber belajar, menguasai landasan pendidikan, mengelola interaksi pembelajaran, juga mengevaluasi peserta didik.<sup>2</sup> Yang mana hal ini guru harus bisa

---

<sup>1</sup> Malyana, A, "Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung", Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia, (Bandar Lampung: Pedagogia, Vol. 2(1), 2020), hlm. 68.

<sup>2</sup> Abdul Hadis dan Nurhayati, *Manajemen Mutu Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 19-20.

memfasilitasi kegiatan belajar dengan tepat dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Guru dapat menerapkan dan menciptakan berbagai teknik pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik.

Seperti di era digital saat ini di mana teknologi sudah banyak digunakan dalam setiap proses pembelajaran yang mempermudah dalam segala hal interaksi dan juga penyampaian sumber belajar menjadikan tenaga pendidik untuk dapat lebih mendalami pengetahuan dan juga kemampuannya dalam penggunaan teknologi sebagai bagian dari perencanaan dan juga pelaksanaan dalam proses pembelajaran. Di mana era disrupsi ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik, yang mana lambat laun tergantikan oleh mesin, mau tidak mau pendidik harus menyabut era ini sebagai pendidik disrupsi.<sup>3</sup>

Perlu adanya pengembangan diri dengan sebuah inovasi juga pembaharuan yang penting dilakukan pendidik untuk beradaptasi. Teknologi memiliki peranan yang penting dalam mendukung pendidikan yang dapat mempercepat pemahaman. Di era digital seperti saat ini hampir semua aktivitas menggunakan teknologi, hal ini terlihat dari revolusi industri 4.0 yang memudahkan kita dalam mengakses segala

---

<sup>3</sup> Setiawan, R., & Komalasari, E. "Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19", Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi, (Banten: Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi (4) 8, 2020), hlm. 4.

informasi yang dibutuhkan terutama dalam pendidikan. Indonesia melakukan digitalisasi pendidikan dengan mengembangkan pembelajaran *online*.<sup>4</sup> Dan, hal ini berlangsung lebih cepat karena adanya pandemi yang menyebabkan sistem belajar yang seketika berubah secara total.

Tentunya hal ini banyak membawa ketimpangan dan ketidaksiapan peserta didik juga tenaga pendidik khususnya guru dalam memfasilitasi peserta didiknya untuk menciptakan proses pembelajaran dengan situasi dan juga lingkungan yang jauh berbeda dari sebelumnya. Bahkan harus melakukan transformasi sistem pembelajaran yang secara tiba-tiba berubah dari konvensional menjadi pembelajaran daring.<sup>5</sup> Karena tidak dapat melakukan pembelajaran tatap muka, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan bersifat jarak jauh.

Pembelajaran daring sendiri menjadi salah satu alternatif yang paling tepat untuk menerapkannya. Tidak terikat oleh waktu dan dilaksanakan tanpa bertatap muka menjadi kelebihan dari pembelajaran daring yang dapat dikelola dan dimanfaatkan oleh para tenaga pendidik

---

<sup>4</sup> Lukmanul Hakim, "Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal", Jurnal Sains dan Teknologi, (Semarang: Jurnal Sains dan Teknologi (3)2, 2020), hlm. 28.

<sup>5</sup> Asrori, M., Wibowo, A. M., Erfantinni, I. H., & Wahyuningtyas, D. P, "Pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar di masa pandemi covid-19", Jurnal Penelitian (BOPTN) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, (Malang: LP2M Malang, 2020), hlm. 3.

khususnya guru. Pada dasarnya, pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara virtual menggunakan *platform* aplikasi pembelajaran virtual yang ada.<sup>6</sup>

Walaupun demikian pembelajaran daring bukan hanya sekedar memindahkan materi melalui media internet, dan juga bukan hanya tugas dan soal yang dikirimkan melalui media sosial.<sup>7</sup> Di mana pembelajaran daring harus memiliki perencanaan, dilaksanakan, dan dievaluasi seperti pembelajaran pada umumnya yang terlaksana di kelas. Agar dapat tercipta pembelajaran daring yang mudah, efisien, efektif, interaktif dan fleksibel bagi peserta didik dan juga pendidik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring ini kita tidak dapat terlepas dari peran teknologi informasi itu sendiri. Karena teknologi memiliki peran yang signifikan dalam mempermudah segala kebutuhan yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Juga dengan melihat masyarakat Indonesia yang saat ini kebanyakan sudah menggunakan internet, seperti yang disebutkan dalam penelitian *We Are Social, "Digital Reports 2020"* yang dikeluarkan akhir bulan Januari 2020

---

<sup>6</sup> Syarifudin, A. S., "*Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing*", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Madura: METALINGUA, 5(1), 2020), hlm. 31.

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 32.

mengungkapkan bahwa hampir 64% masyarakat Indonesia sudah terhubung dengan jaringan internet.<sup>8</sup>

Hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan adalah teknologi yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah sebagaimana mestinya pendidikan menggunakan teknologi untuk menunjang proses pembelajarannya. Sejalan dengan pendapat Tounder *et al* dalam (Selwyn, 2011) yang menyebutkan bahwa saat ini teknologi digital sudah mulai digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai alat informasi dan juga pembelajaran.<sup>9</sup>

Seiring berjalannya perkembangan zaman yang semakin pesat, banyak *platform* aplikasi pembelajaran yang dapat membantu mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti *e-learning*, *Moodle*, *Google Classroom*, *Google for Education*, *Edmodo*, *quizizz*, Rumah Belajar dan juga *platform* untuk *video conference* dalam belajar jarak jauh seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Visco Webex*.<sup>10</sup> Serta beberapa *platform* media sosial seperti *Whatsapp*, *Telegram*, *Line*, *Facebook*, *Instagram*, *Youtube*.<sup>11</sup> Dan juga *platform*

---

<sup>8</sup> "Digital in 2020", Digital Reports 2020, diakses dari <https://wearesocial.com/digital-2020> pada tanggal 28 Februari 2021 pukul 11.30

<sup>9</sup> Neil Selwyn, *Education and Technology Key Issues and Debates*, (India: Replika Press Pvt Ltd, 2011), hlm. 109.

<sup>10</sup> Handarini, O. I., & Wulandari, S. S., "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study fromm Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* (Surabaya: JPAP, 8(3), 2020), hlm. 498.

<sup>11</sup> Kumar, V., & Nanda, P., "Social media in higher education: A framework for continuous engagement", *International Journal of Information and Communication Technology Education*

pembelajaran interaktif lainnya. Media sosial tersebut dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik fitur-fiturnya untuk memfasilitasi proses pembelajaran secara jarak jauh sekaligus membantu transformasi sistem pembelajaran yang secara total berubah dari konvensional menjadi daring.

Transformasi sistem pembelajaran ini perlu disadari dapat menjadi peluang, tantangan dan permasalahan baru bagi pendidik juga peserta didik. Peluang disini adalah dengan adanya transformasi menjadi langkah awal juga melatih agar sistem pendidikan di Indonesia dapat lebih maju dengan melakukan perubahan sistem belajar di era digital yang berkembang pesat di mana kedepannya juga semakin mengglobalisasi di tiap-tiap negara.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sudarsri & Oktavia, 2018) yang menyebutkan bahwa telah terjadi pergeseran paradigma mengenai keunggulan suatu negara, dilihat dari keunggulan komparatif yang berpatok pada sumber daya alam (SDA) dan keunggulan kompetitif yang berpatok pada sumber daya manusia (SDM) berkualitas dengan menghadapi situasi yang sangat tinggi akan

kompetitif dan berhadapan dengan pendidikan global yang semakin kuat.<sup>12</sup>

Di mana hal ini berkaitan dengan sistem pendidikan Indonesia yang kedepan harus dapat bersaing bersama negara-negara di berbagai belahan dunia dengan mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajarannya supaya mau tidak mau, bisa tidak bisa pendidik akan difasilitasi, didukung, untuk meleak teknologi dalam proses pembelajaran yang semakin kompetitif. Agar sistem pendidikan di Indonesia tidak tertinggal oleh negara-negara lain dan lebih maju.

Tidak dapat dipungkiri juga menjadi tantangan bagi kesiapan pendidik untuk meningkatkan kinerja maupun kompetensinya lebih khusus lagi dalam merancang dan mendesain pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh atau campuran agar dapat menciptakan teknik dan proses pembelajaran yang mudah, interaktif, efektif juga efisien walaupun tidak melakukan tatap muka. Disamping itu semua, perlu kemampuan dan penguasaan dalam penggunaan teknologi untuk bisa melakukan hal tersebut dengan tepat.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Lestari, S., "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi", Jurnal Pendidikan Agama Islam, (Banyuwangi: EDURELIGIA, 2(2), 2018), hlm. 96.

<sup>13</sup> Handarini, O. I., & Wulandari, S. S., "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study from Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19", Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Surabaya: JPAP, 8(3), 2020), hlm. 498.

Akan tetapi transformasi pembelajaran yang secara tiba-tiba ini juga membawa permasalahan baru bagi pendidik maupun peserta didik karena tidak adanya persiapan yang cukup untuk menyambut perubahan sistem belajar dari konvensional menjadi daring. Dimana praktek nyata dalam proses pembelajaran masih banyak menerapkan strategi konvensional walaupun menggunakan teknologi, rendahnya profesionalisme guru berkaitan erat akan hal tersebut.<sup>14</sup>

Kepanikan akan perubahan sistem pembelajaran ini juga terpampang jelas dihadapan kita, banyak sekolah beserta SDM dan perangkat di dalamnya yang belum siap dalam memfasilitasi pembelajaran secara jarak jauh. Di mana hal ini juga perlu adanya media yang dapat membantu mensosialisasikan, memfasilitasi dan membelajarkan kepada para guru untuk mendesain proses pembelajaran daring yang bersifat kontinyu, efisien, efektif dan integratif kepada seluruh jajaran tenaga pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 2 guru SD Negeri Cilaku Bogor, Jawa Barat didapatkan bahwa hampir semua telah memiliki *gadget* atau perangkat elektronik dengan kata lain semua sudah akrab dengan internet. Banyak kendala terjadi yang dihadapi oleh guru ketika harus melaksanakan pembelajaran daring, diantaranya mulai dari

---

<sup>14</sup> *Ibid.*



kesiapan teknologi yang masih rendah, apa saja yang harus dilakukan, dipersiapkan untuk pembelajaran. Untuk itu, banyak guru hanya memanfaatkan *whatsapp group* sebagai media untuk menyampaikan materi ajar, memberikan penugasan, serta instruksi belajar.

Pembelajaran daring yang harus dilakukan secara tiba-tiba ini oleh guru menjadikannya terasa kurang efektif karena mengalami beragam kendala dengan pengetahuan yang relatif rendah akan teknologi juga kesiapan juga ruang belajar dalam melaksanakan pembelajaran daring, sehingga guru menjadi kewalahan dalam pengkodisian juga pengelolaan kelas. Ditambah dengan cara pandang guru yang melihat bahwa pembelajaran daring ini tidak efektif dan sulit untuk diimplementasikan menjadi sebuah penghambat guru untuk beradaptasi dan belajar dengan perubahan yang terjadi.

Mayoritas guru yang cenderung konvensional menjadi kendala terbesar yang dialami, karena terasa sangat tiba-tiba dan berat dihadapkan akan adaptasi baru ini yang harus dilakukan secara daring. Selain itu, masih banyak dari mereka yang belum tahu terkait *platform* yang mudah untuk digunakan. Sehingga, tidak dapat memadupadankan *platform* yang tepat, hanya mengandalkan yang sudah dipakai sehari-hari seperti, *whatsapp*.

Kemudian, dari data kuesioner yang disebarkan juga ditemukan bahwa guru-guru belum memiliki kompetensi yang cukup memadai untuk melaksanakan pembelajaran daring, baru hanya sekedar mengetahuinya saja, tetapi tidak secara mendalam, oleh karena itu ditemukan adanya suatu kebutuhan guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran daring yang tepat dan benar sesuai dengan konsepnya.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan data kuesioner yang digunakan untuk pelatihan tersebut, pembelajaran daring yang secara tiba-tiba ini banyak membawa dampak yang signifikan kepada para guru. Hal ini menjadikan guru mendapatkan banyak hal yang harus dilakukan, mulai dari cara pandang, beradaptasi dan juga belajar dengan hal-hal baru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran daring dengan tepat. Dimulai dari mencari tahu pengetahuan akan teknologi itu sendiri, apa saja yang dapat dilakukan, yang dipersiapkan dan juga mencoba untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran daring ini tidak dapat dipungkiri menjadikan para guru sadar bahwa untuk melakukan proses pembelajaran, tatap muka bukanlah satu-satunya solusi, karena saat ini maupun kedepan pembelajaran akan semakin erat kaitannya dengan integrasi teknologi.

---

<sup>15</sup> Hasil Wawancara 2 orang Guru SD Negeri 03 Cilaku dan Data Kuesioner Webinar untuk Pelatihan.

Guru harus bisa beradaptasi, belajar, mencoba dan menerapkan beragam perpaduan teknologi yang tersedia untuk dapat menciptakan pembelajaran yang mudah, interaktif, fleksibel, efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi informasi. Dan dapat tercipta pembelajaran daring yang menyenangkan & bermakna bagi peserta didik, tidak hanya itu tetapi juga membuat kemandirian belajar dalam diri peserta didik, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dapat peneliti tarik kesimpulan, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh ini, berbagai *platform* pembelajaran yang tersedia belum dipadupadankan dengan baik dan maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran karena berbagai kendala tersebut. Hal tersebut ditekankan lagi oleh Moore *et al* (dalam Firman dan Sari, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet beserta konektivitas, fleksibilitas, aksesibilitas juga kemampuan untuk menciptakan beragam variasi interaksi pembelajaran.<sup>16</sup> Jadi, pembelajaran secara daring tidak dapat atau hanya diartikan asal materi tersampaikan saja, akan tetapi juga harus dapat menciptakan interaksi yang beragam, interaktif, fleksibel dan efektif.

---

<sup>16</sup> Firman, F., & Rahayu, "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19", Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia (IJES), (Sulawesi Barat: Indonesian Journal of Educational Science 2(2) 2020), hlm. 82.

Mencermati akan hal itu, sistem tersebut hanya efektif untuk memberikan penugasan saja dan materi yang disampaikan belum tentu diterima dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan yang baik untuk menciptakan pembelajaran yang tepat dan sesuai ruang belajar yang diterapkan dan juga perpaduan *platform* aplikasi yang digunakan agar pembelajaran yang kompleks dapat dikemas dengan efektif, mudah dipahami dan diakses oleh pendidik maupun peserta didik.

Melihat dari paparan masalah-masalah yang terjadi dan belum adanya panduan yang jelas mengenai mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* aplikasi pembelajaran secara rinci dan terarah, maka diperlukan sebuah solusi berupa media yang dapat meningkatkan kinerja, menambah pengetahuan, pemahaman serta membantu memfasilitasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring. Media sendiri cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, maupun elektronik yang digunakan untuk mengambil, memproses, dan menyusun kembali dari informasi verbal dan visual.<sup>17</sup> Hal ini dapat difasilitasi oleh sebuah sumber belajar yang dapat memberikan panduan dan petunjuk yang dapat dilakukan secara mudah dan fleksibel dalam menentukan *platform* pembelajaran mana yang mudah, tepat,

---

<sup>17</sup> Azhar Rasyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, Cet.17, 2014), hlm. 3.

dan sesuai ruang belajarnya untuk digunakan bagi guru dan peserta didik.

Sumber belajar yang dimanfaatkan adalah panduan yang dapat dibaca secara digital melalui perangkat elektronik yang berisikan informasi mengenai analisis komponen desain pembelajaran, *platform* aplikasi pembelajaran, bagaimana merencanakan pembelajaran daring, sehingga dapat memilih dan memadupadankan *platform* yang tepat untuk proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengelola pembelajaran secara jarak jauh yang mudah, interaktif, fleksibel, efisien dan juga efektif. Panduan ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran daring sesuai ruang belajar yang diterapkan menggunakan *platform* aplikasi pembelajaran mudah dan tepat. Sehingga dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan & bermakna.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah panduan mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran daring dengan berbagai *platform* pembelajaran berbasis teknologi dengan baik dan tepat. Dengan demikian guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mudah, interaktif, fleksibel dan efektif ketika tidak

melakukan tatap muka. Untuk menambah referensi dan contoh konkrit atau asli, dalam buku panduan akan dilengkapi dengan *hyperlink* yang berisi tautan *link* ke sumber informasi yang lain.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Apakah telah tersedia wadah khusus untuk melatih guru dalam menggunakan *platform* pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran daring yang mudah, fleksibel, interaktif?
- 2) Apa akibat jika pengetahuan tentang menciptakan pembelajaran daring menggunakan *platform* pembelajaran yang mudah tidak didapatkan oleh guru?
- 3) Apa faktor yang mendukung & menghambat dalam meningkatkan pembelajaran daring melalui *platform* pembelajaran?
- 4) Media seperti apa yang tepat untuk dijadikan panduan dalam menciptakan mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* aplikasi pembelajaran?

- 5) Bagaimana materi yang tepat untuk dapat dituliskan dalam panduan mendesain pembelajaran daring menggunakan aplikasi pembelajaran?
- 6) Bagaimana mengembangkan panduan mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* aplikasi bagi guru sekolah dasar (SD)?

### C. Ruang Lingkup

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini, yakni:

- 1) Media : Media yang dikembangkan, yakni sebuah Panduan Mendesain Pembelajaran Daring Menggunakan *Platform* Aplikasi yang dapat dijadikan sumber belajar dalam merancang dan mendesain pembelajaran daring bagi guru Sekolah Dasar.
- 2) Topik : Topik bahasan yang akan dibahas dalam media, yakni meliputi analisis komponen desain pembelajaran, *platform* aplikasi pembelajaran, bagaimana merencanakan pembelajaran daring.
- 3) Sasaran & tempat: Guru-guru tingkat Sekolah Dasar yang merancang & melaksanakan pembelajaran daring dan dalam

penelitian ini analisis kebutuhan dilakukan kepada guru SD di daerah Bogor & Jakarta.

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah panduan bagi guru SD untuk mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* aplikasi.

Untuk perumusan masalah yang sesuai dengan pengembangan ini, yaitu: “Bagaimana mengembangkan panduan mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* aplikasi bagi guru SD?”

#### **E. Manfaat Pengembangan**

##### **1) Teortis**

Pengembangan panduan ini memberikan landasan ilmiah bagi guru dalam merencanakan dan menyelenggarakan pembelajaran daring.

##### **2) Praktis**

###### **a. Pengembang**

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, juga sebagai bentuk pengaplikasian teori teknologi pendidikan



dalam kawasan pengembangan dan bahan referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang akan datang.

Dan juga menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti untuk memanfaatkan teknologi dalam memfasilitasi dan mengembangkan panduan mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* aplikasi pembelajaran bagi guru sekolah dasar (SD)

b. Guru

Sebagai referensi dalam mendesain pembelajaran yang tepat, efektif dan interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran daring. Membantu guru dalam memfasilitasi peserta didik dalam menciptakan dan melaksanakan pembelajaran daring dengan mudah, efektif dan interaktif.

c. Sekolah

Memberikan pengetahuan baru bagi sekolah dalam mendesain lingkungan belajar yang tepat, efektif dan interaktif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Serta, pilihan alternatif bagi sekolah untuk menentukan teknik pembelajaran yang tepat untuk digunakan selain tatap muka.

d. Siswa

Dapat mendorong semangat belajar peserta didik dan meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran daring dan tidak hanya tatap muka saja.

