

Pelatihan Merancang Desain Pembelajaran Daring Berbasis Experiential Learning bagi Guru Paud di Bandar Lampung

Training on Designing Experiential Learning-Based Online Learning Designs for Early Childhood Teachers in Bandar Lampung

Een Yayah Haenilah¹, Rizky Drupadi², Ulwan Syafrudin^{3*}

¹Doktor Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

^{2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

*E-mail corresponding author: ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id

Received: 14 September 2022; Revised: 10 Maret 2023; Accepted: 15 Maret 2023

Abstrak. Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk para guru PAUD dapat; 1) mendeskripsikan konsep pembelajaran berbasis experiential learning; 2) merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar; 3) merancang pembelajaran berbasis experiential learning; 4) mengembangkan instrumen penilaian autentik berdasarkan experiential learning; 5) Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru PAUD dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran adaptif di tengah kondisi pandemi, tuntutan teknologi, dan kebutuhan perkembangan belajar anak, sehingga diharapkan dapat mengantisipasi terjadinya defisit kualitas pembelajaran (kehilangan belajar). Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis masalah. Sasaran kegiatan ini melibatkan 20 orang guru PAUD di Kota Bandar Lampung. Kegiatan pengabdian ini melibatkan mitra yang akan memberikan kontribusi khususnya dalam pengembangan keprofesionalan ke depan terkait dengan perancangan pembelajaran berbasis experiential learning, oleh karena itu peran serta Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung sangat diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan ini terutama dalam hal; 1) Memilih guru yang belum mengikuti pelatihan; 2) Memberi izin kepada guru untuk mengikuti kegiatan ini; 3) Berkolaborasi dengan tim PKM dalam membina kesinambungan hasil kegiatan ini. Hasil yang diharapkan: Guru memahami: 1) hakikat kebutuhan belajar Anak Usia Dini sesuai dengan tingkat berpikirnya, 2) merancang pembelajaran berbasis pembelajaran eksperiensial konkrit, 3) mengembangkan model pembelajaran berbasis experiential learning, 4) merancang instrumen penilaian otentik berbasis experiential learning.

Kata Kunci: experiential learning; guru paud; pandemik

Abstract. This devotion activity aims to enable PAUD teachers to: 1) describe the concept of experiential learning-based learning; 2) formulate learning objectives based on learning experiences; 3) designing experiential learning-based learning; 4) developing authentic assessment instruments based on experiential learning; 5) This activity is very useful for PAUD teachers in designing and developing adaptive learning in the midst of pandemic conditions, technological demands, and children's learning development needs, so that it is expected to be able to anticipate learning quality deficits (learning loss). The method used is problem-based training. The target of this activity involves 20 PAUD teachers in the city of Bandar Lampung. This service activity involves partners who will make a special contribution in future professional development related to the design of experiential learning-based learning, therefore the role of the Bandar Lampung City Education Office is needed to support the implementation of this activity, especially in terms of; 1) Choose teachers who have not attended training; 2) Give permission to the teacher to take part in this activity; 3) Collaborate with the PKM team in fostering the sustainability of the results of this activity. Expected results: Teachers understand: 1) the nature of early childhood learning needs according to their level of thinking, 2) designing concrete experiential learning-based learning, 3) developing experiential learning-based learning models, 4) designing authentic assessment instruments based on experiential learning.

Keywords: experiential learning; kindergarten teacher; pandemik

DOI: 10.30653/jppm.v8i1.229



1. PENDAHULUAN

Kejadian pandemik covid 19 menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menyesuaikan kemampuannya dengan tuntutan teknologi yang memaksa mereka untuk melaksanakan pembelajaran melalui sistem dalam jaringan (daring). Namun sesungguhnya terlepas masa pandemik atau tidak, abad 21 sudah masuk abad teknologi yang menuntut guru mampu menciptakan beragam model pembelajaran berbantuan teknologi. Kenyataannya keberagaman kondisi daerah dan keberagaman kesiapan guru menjadi masalah tersendiri. Hal ini tergambar dari gejala yang ditunjukkan umumnya guru kebingungan saat harus merespon surat edaran pemerintah tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease/COVID-19* yang diberlakukan mulai 16 Maret 2020 (Kemendikbud, 2020).

(Kurniasari et al., 2020) Masalah semakin kompleks manakala guru kurang mampu mensiasati pembelajaran daring yang sesuai dengan kondisi dimana anaknya berada. Selama ini umumnya guru memandang anak dalam kondisi lingkungan belajar yang homogen dalam suatu kelas, suatu sekolah, dan suatu iklim pembelajaran dengan model tatap muka secara langsung. Kenyataannya minimnya pengetahuan teknologi guru, anak dan orang tua menjadi salah satu permasalahan pengaplikasian sistem pembelajaran daring ini. Meskipun sebagai guru harus selalu memperkaya dan meng-upgrade keilmuan, tetapi diminta untuk beradaptasi dan menguasai berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran daring dengan cepat tidaklah mudah. Orang tua dengan latar belakang pendidikan yang tinggi pun tidak mudah beradaptasi dengan tuntutan tugas dalam mendampingi putra putrinya belajar dari rumah. Apalagi kondisi orang tua dengan latar belakang pendidikan rendah umumnya pasrah saja jika putra-putrinya tidak dapat mengikuti pembelajaran bahkan tidak mendapatkan nilai. Bahkan ada pula anak yang terkendala tidak memiliki alat komunikasi yang memadai karena ekonomi keluarga yang kurang mampu (Wiguna et al., 2020).

Saat kondisi seperti ini maka guru harus mampu menyesuaikan program pembelajaran yang berbasis pengalaman anak secara langsung, bersifat induktif, menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yang utama, sehingga mudah difahami oleh orang tua dan memfasilitasi kegiatan anak yang memiliki nilai belajar walaupun dilaksanakan di lingkungan tempat tinggal mereka. Kenyataannya selama anak belajar dari rumah nampaknya guru masih merumuskan rancangan pembelajaran, mengembangkan pembelajaran dan mengevaluasinya tidak ubahnya seperti untuk pembelajaran tatap muka. Jika kondisi ini dibiarkan maka tidak mustahil bukan hanya anak yang dirugikan tetapi orang tua pun akan kebingungan dan menimbulkan masalah baru di keluarga karena terkesan orang tua harus menggantikan peran guru yang memang mereka tidak tepat untuk melaksanakannya.

Kondisi ini menjadi masalah serius bagi anak jika guru tidak mengubah rancangan pembelajarannya. Akibatnya anak tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna di usianya, masa berpikir konkrit Anak Usia Dini (AUD) diisi dengan berpikir konseptual, dan muaranya belajar menjadi membosankan dan menyulitkan, padahal saat pandemik ini mereka berada di lingkungan yang kaya akan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Seyogyanya guru mampu mengidentifikasi hal-hal yang menjadi pendukung suksesnya pembelajaran mulai dari merancang pembelajaran, mengembangkan pembelajaran sampai dengan mengevaluasinya secara otentik sesuai dengan aktivitas keseharian anak di lingkungannya.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menginduk pada pendekatan learning by doing metode yang menghendaki para peserta untuk memiliki wawasan teoritis dan praktis tentang penyusunan rancangan pembelajaran berbasis experiential learning melalui beberapa tahap kegiatan yang meliputi penyajian informasi, diskusi dan praktik atau latihan. Kegiatan ini melibatkan

20 guru PAUD yang mewakili 20 Kecamatan di lingkungan Kota bandar Lampung. Secara rinci, metode ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Penyajian informasi (expository learning) dan diskusi terkait tema PKM. Kegiatan ini merupakan upaya untuk mengembangkan wawasan teoritis para peserta tentang (1) hakikat kebutuhan belajar anak PAUD sesuai dengan taraf berpikirnya, (2) merancang pembelajaran berbasis pengalaman belajar (experiential learning) secara konkrit, (3) mengembangkan model pembelajaran berbasis pengalaman belajar (experiential learning), (4) merancang instrument penilaian otentik berbasis pengalaman belajar (experiential learning).b. Responsi dan diskusi kelompok tentang materi yang telah diinformasikan sebelumnya. Hal ini tidak hanya dimaksudkan untuk memperjelas dan mempertegas materi yang telah dibahas, tetapi juga untuk meningkatkan ketajaman para peserta dalam menganalisis permasalahan secara operasional dalam diskusi kelompok yang bersumber pada RPP sebagai bahan analisis kasuistik empirik.
- Latihan tentang perumusan tujuan pembelajaran berbasis learning experiences.
- Latihan tentang pengembangan pembelajaran berbasis learning experiences.
- Latihan tentang merancang instrument penilaian otentik berbasis learning experiences.

Berdasarkan metode kegiatan tersebut di atas, kegiatan PkM ini dilakukan melalui dua langkah, yaitu: tahap penyajian informasi selama satu hari tentang konsep yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran berbasis experiential learning. Hari kedua merefleksikan rancangan pembelajaran yang sudah disusun oleh peserta sebelum mengikuti pelatihan. Hari ketiga pelatihan merancang desain pembelajaran berbasis experiential learning, dengan proses pendampingan oleh instruktur sampai menghasilkan rancangan yang benar.

Kegiatan pengabdian ini berkenaan dengan aktivitas yang berorientasi pada peningkatan kemampuan ranah pemahaman dan keterampilan, khususnya keahlian merancang pembelajaran berbasis experiential learning. Deskripsi kegiatan meliputi penyampaian konsep pembelajaran berbasis experiential learning, analisis dan refleksi. Rancangan yang ditindaklanjuti dengan merancang pembelajaran berbasis experiential learning secara benar.

Untuk mempermudah ketercapaian tujuan kegiatan ini, maka penggunaan metode perlu disesuaikan dengan target capaian yang akan dihasilkan, tahapan aktivitas, dan sistem pengelolaan kegiatan. Secara lebih jelas tergambar pada tabel di bawah ini;

Tabel 1. Judul tabel diawali realisasi penggunaan metoda berorientasi pada capaian

No	Tujuan/Capaian Kemampuan	Sistem Pembelajaran	Metode
1	mendeskripsikan konsep pembelajaran berbasis <i>experiential learning</i>	Klassikal	Ekspositori dan diskusi
2	merumuskan tujuan pembelajaran berbasis <i>experiential learning</i>	klassikal	Praktik/latihan
3	merancang pembelajaran berbasis <i>experiential learning</i>	kelompok	Praktik/latihan
4	menyusun instrument penilaian otentik berbasis <i>experiential learning</i>	kelompok	Praktik/latihan

kegiatan ini akan melaksanakan evaluasi tentang pemahaman konsep pembelajaran berbasis experiential learning dan produk yang berbentuk hasil karya rancangan pembelajaran berbasis experiential learning, oleh karena itu evaluasi akan dilakukan melalui tahap: (1) evaluasi awal yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta pelatihan, evaluasi awal ini menggunakan pre- test, (2) Evaluasi proses bertujuan untuk mengetahui kesungguhan dalam mengikuti

pelatihan, evaluasi ini menggunakan lembar observasi, dan (3) Evaluasi akhir yaitu bertujuan untuk mengetahui hasil pelatihan yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning bagi guru paud di Bandar lampung” diikuti sejumlah peserta sebanyak 20 orang dengan keseluruhan peserta dan panitia 30 orang.



Gambar 1. Foto kegiatan pelatihan merancang *experiential learning*

Pelatihan dilakukan secara offline di laboratorium pembelaran PAUD FKIP Universitas lampung. Peserta berasal dari guru-guru TK Aisyiah di Bandar Lampung. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan metode ceramah dalam pemberian materi sebagai berikut:

1. hakikat kebutuhan belajar Anak Usia Dini sesuai dengan taraf berpikirnya
2. merancang pembelajaran berbasis pengalaman belajar (*experiential learnig*) secara konkrit,
3. mengembangkan model pembelajaran berbasis pengalaman belajar (*experiential learnig*),
4. merancang instrument penilaian otentik berbasis pengalaman belajar (*experiential learnig*).

Efektivitas keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini dilakukan melalui pretest sebelum kegiatan dan posttest setelah kegiatan. Kemudian dilakukan pengklasifikasian berdasarkan kriteria penilaian dan uji beda untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pelatihan. Sedangkan untuk kriteria penilaian yang digunakan disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria penilaian

No	Skor	Penilaian
1	1-20	Sangat Kurang
2	21-40	Kurang
3	41-60	Cukup
4	61-80	Baik
5	81-100	Sangat Baik

Kriteria tersebut digunakan untuk mengklasifikasi pemahaman peserta tentang pembelajaran *experiential learning* sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) Pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis *experiential learning* bagi guru paud di Bandar lampung. *Pretest* dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta tentang pelatihan *experiential learning* sebelum pelatihan dilakukan. *Posttest* dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta tentang desain pembelajaran *experiential learning* sesudah pelatihan dilakukan.

Secara jelas sebaran klasifikasi dan persentase peserta tentang pemahaman pembelajaran experiential learning disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Klasifikasi kriteria *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan

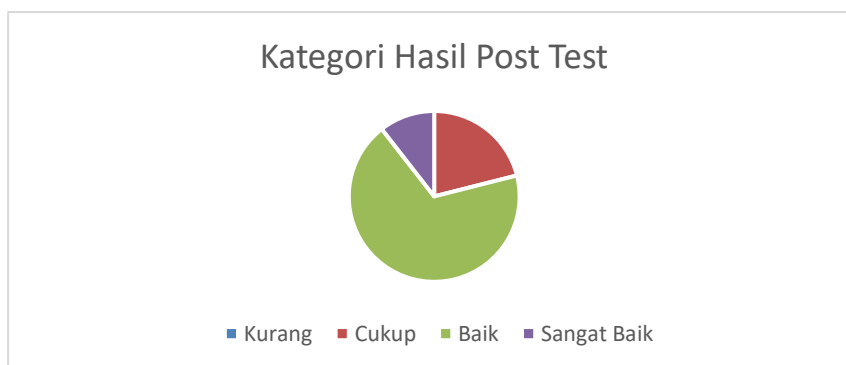
Klasifikasi Skor	Sebelum Pelatihan (<i>Pretest</i>)		Sesudah Pelatihan (<i>Posttest</i>)	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Kurang	0	0	0	0
Kurang	3	15%	0	0
Cukup	3	15%	4	20%
Baik	13	65%	14	70%
Sangat Baik	1	5%	2	10%
Total	20	100%	20	100%

Berdasarkan distribusi skor pretest yang didapat peserta pelatihan, dapat dilihat bahwa pemahaman peserta mengenai experiential learning dari Pre test peserta terlihat pemahaman dalam merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning bagi guru paud di Bandar Lampung berada pada katagori sangat kurang tidak ada, kategori kurang sebanyak 3 orang, kategori cukup sebanyak 3 orang, kategori baik sebanyak 13 orang dan kategori sangat baik 1 orang.

Sedangkan hasil posttest sebaran klasifikasi pemahaman peserta dalam merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning. Hasil dari Post test peserta terlihat pemahaman peserta terkait desain pembelajaran experiential learning berada pada katagori sangat kurang tidak ada, kategori kurang tidak ada, kategori cukup sebanyak 4 orang, kategori baik sebanyak 14 orang dan kategori sangat baik ada 2 orang .

Dari klasifikasi diatas dapat digambarkan bahwa hasil dari Pre test peserta terlihat pemahaman peserta dalam merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning berada pada katagori sangat kurang (0%) tidak ada, kategori kurang (15%) sebanyak 3 orang, kategori cukup (15%) sebanyak 3orang, kategori baik (65%) sebanyak 15 orang dan kategori sangat baik (5%) sebanyak 1 orang. Sedangkan hasil dari post test peserta terlihat pemahaman peserta dalam merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning berada pada katagori sangat kurang (0%) tidak ada, kategori kurang (0%) tidak ada, kategori cukup (20%) sebanyak 4 orang, kategori baik (70%) sebanyak 14 orang dan kategori sangat baik (10%) sebanyak 2 orang. kategori kurang tidak ada, kategori cukup sebanyak 4 orang, kategori baik sebanyak 14 orang dan kategori sangat baik ada 2 orang .

Dari tabel 3. di atas dapat digambarkan bahwa presentase kategori kurang berkurang dari (15%) 3 orang menjadi (0%) atau 0 orang , sedangkan untuk kategori cukup meningkat dari (15%) 3 orang menjadi (20%) atau 4 orang. Begitu juga untuk kategori baik meningkat dari (65%) 13 orang menjadi (70%) atau 14 orang dan kategori sangat baik meningkat dari (5%) atau 1 orang menjadi (10%) atau 2 orang.



Gambar 2. Hasil *posttest*

Uji beda dilakukan dengan menggunakan uji t dan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest, untuk melihat sejauh mana perbedaan pemahaman yang terjadi sebelum dan sesudah dilakukan sosialisasi.

Tabel 4. Hasil paired sampel t-tes (hasil uji beda)

	Mean	N	Standar Deviasi	Std. Error	Signifikansi (Asymp. sig-2 tailed)
<i>Pre-test</i>	67.5	20	18.028	4.031	0.000
<i>Post-test</i>	74.5	20	11.459	2.562	

Berdasarkan hasil uji beda menggunakan uji sample t test pada tabel (5.6) untuk melihat apakah terdapat perbedaan pemahaman sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning maka didapatkan nilai signifikansi lebih kecil dari < 0.05 ($0.000 < 0.05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning. Jika dilihat dari nilai mean pun terdapat peningkatan sebesar 7.00 poin dari sebelum (67.50) dan sesudah (74.50) pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning. Hal tersebut menunjukkan pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman peserta terkait pelatihan merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning.

Berdasarkan hasil analisis data pre dan post test pemahaman peserta dalam merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning terdapat perbedaan pemahaman peserta terkait desain pembelajaran daring berbasis experiential learning secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta mulai memahami urgensi desain pembelajaran daring berbasis experiential learning.

Pembelajaran daring menjadi sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik maupun orangtua peserta didik. Pada tahapan ini, orang tua dan pendidik PAUD perlu untuk membebaskan anak (peserta didik PAUD) untuk belajar sesuatu (Pettersson, 2017). Proses pembelajaran peserta didik PAUD dapat dilakukan melalui bermain. Desain pembelajaran experiential learning ini sangat mungkin digunakan ketika pembelajaran daring berlangsung.

Experiential learning adalah metode yang tepat untuk digunakan dalam memunculkan ketertarikan Peserta Didik PAUD terhadap pengetahuan baru. Salah satunya adalah tentang alam dan lingkungan sekitar. Experiential learning sendiri merupakan belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan melalui kegiatan bermain, simulasi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya, melalui kegiatan bermain, peserta didik PAUD dapat secara aktif terlibat dalam seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Nitecki & Chung, 2015). Langkah-langkah penerapan model experiential learning dijelaskan sebagai berikut: (1) diawali dari pengalaman nyata yang dialami peserta didik; (2) refleksi untuk memahami pengalaman yang telah dialami; (3) mengonstruksi berdasar p pengalaman tentang implementasi hal baru yang ditemukan; dan (4) implementasi hal baru. Hal ini sangat penting untuk dipahami oleh pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran . . Penggunaan metode experiential learning memberikan manfaat secara nyata kepada peserta didik PAUD, utamanya dalam hal membangun perilaku (Caulfield & Woods, 2013).

Melalui sosialisasi ini setidaknya peserta menjadi paham, bagaimana caranya menyusun desain pembelajaran daring berbasis experiential learning sehingga tidak akan menjadi hambatan lagi dan akan menjadi salah satu alternative model pembelajaran ketika pembelajaran dilakukan melalui daring.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan, maka dapat dikemukakan simpulan bahwa, secara umum pelatihan yang diselenggarakan dapat menimbulkan perbedaan dan peningkatan pemahaman

peserta dalam merancang desain pembelajaran daring berbasis experiential learning pada guru TK di Bandar Lampung, Lampung. Hasil pengabdian ini guru-guru telah dapat merancang pembelajaran berbasis experiential learning baik dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan penilaian otentik berbasis experiential learning. Hal tersebut juga diperkuat dengan terjadinya kenaikan rata-rata/mean sebesar 7.00 poin dari sebelum dan sesudah dilakukannya pelatihan.

REFERENSI

- Craft, H., & Bland, P. D. (2010). Ensuring Lessons Teach the Curriculum with a Lesson Plan Resource. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 78(2), 88–94. <https://doi.org/10.3200/tchs.78.2.88-94>
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Jendral No. 15 Tahun 2020*. 09, 1–12.
- Kolb D. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 1–8.
- McCarthy, M. (2016). Experiential Learning Theory: From Theory To Practice. *Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 14(3), 91–100. <https://doi.org/10.19030/jber.v14i3.9749>
- Miettinen, R. (2010). The concept of experiential learning and john dewey's theory of reflective thought and action. *International Journal of Lifelong Education*, 19(1), 54–72. <https://doi.org/10.1080/026013700293458>
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Nitecki, E., & Chung, M.-H. (2015). Play as Place: A Safe Space for Young Children to Learn about the World. *International Journal of Early Childhood*, 3(1), 1–103.
- Pettersson, K. E. (2017). Teachers' actions and children's interests. Quality becomings in preschool documentation. *Nordic Early Childhood Education Research Journal*, 14(2), 1–17. <https://doi.org/10.7577/nbf.1756>
- Rabin, C., & Smith, G. (2016). My Lesson Plan Was Perfect Until I Tried to Teach: Care Ethics Into Practice in Classroom Management. *Journal of Research in Childhood Education*, 30(4), 600–617. <https://doi.org/10.1080/02568543.2016.1214192>
- Vasil'ev, E. N., & Gorelikov, A. I. (1998). Radiation pattern of the horn with the corrugated flange. Huagong Kuangshan Jishu/Technology for Chemical Mines, *Journal of Physics: Conference Series* 27(4), 46–50.
- Wiguna, R., Sutisnawati, A., & Lyesmaya, D. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Siswa Berbasis Online Di Kelas Rendah Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Persada*, III(2), 75–79.