



Efektivitas Workshop Online Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak di Masa Pandemi Covid-19

Arsyi Rizqia Amalia¹, Irene Evi Krismawati²

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka

arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id¹, ireneevi@ikt.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini akan difokuskan pada workshop online pengajaran bahasa Inggris untuk anak. Metodologi penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Dalam penelitian ini, penulis akan membandingkan dua workshop online, dengan identitas nama: Workshop A dan Workshop B. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari: kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dari perencanaan kegiatan, workshop A dan B memiliki kesamaan dalam menentukan tema, target *audience*/peserta, prosedur workshop dan sosialisasi acara. Workshop A dan B memiliki perbedaan dalam pemilihan subtema dan jumlah panitia acara, pembicara, dan pendaftar (workshop B memiliki jumlah panitia dan pembicara yang lebih banyak). Dalam pelaksanaannya, jumlah peserta workshop A lebih sedikit dibandingkan workshop B, namun kegiatan pendampingan di workshop A lebih fokus dan aktif. Pada kegiatan evaluasi, hasil proyek pada workshop A lebih baik dari pada workshop B. Berdasarkan evaluasi secara keseluruhan, baik workshop A maupun workshop B memperoleh peserta sesuai target, sedangkan kekurangan yang sangat terlihat pada kedua workshop ini adalah banyaknya peserta yang tidak menyelesaikan tugas sesuai target pencapaian.

Kata kunci: Workshop, Bahasa Inggris untuk Anak

Abstract: One of the events is online workshop for teaching English, and this study will be focused in online workshops of teaching English for young learners. Research methodology in this study was descriptive comparative. In this study, author will compare two online workshops, with initial name: Workshop A and Workshop B. The data collection in this study gain from: planning, implementation, and evaluation activities. From planning activities, workshop A and B have similarities in determining themes, target audience/participant, workshop procedure and socialization of the event. Workshop A and B have differences in the selection of sub-themes and the number of event committees, speakers, and registrant (workshop B have more number of committees and speakers). In the implementation, the number of participants in workshop A was less than in workshop B, but the mentoring activities in workshop A were more focused and active. In the evaluation activity, the results of the projects in workshop A were better than workshop B. Based on the overall evaluation, both workshop A and workshop B obtained participants according to the target, while the shortcomings that were very visible in these two workshops were the large number of participants who did not complete the task according to the target achievement. Based on these findings, future workshop organizers can make a better plan workshop designs to avoid finding workshop problems that have been described in this paper.

Keywords: Workshop, English for Young Learners

History :

Submit tgl 4 Desember 2021, Review 13 Desember 2021, Accepted 30 Desember 2021

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar warga belajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa. dan negara. (UU No. 20 tahun 2003). Upaya sadar dan terencana ini dapat dilakukan melalui pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Mulai Maret 2020, baik di pendidikan formal maupun nonformal di Indonesia, keberadaan wabah pandemi COVID-19 memberikan pengaruh yang besar dimana mengharuskan pemerintah untuk melakukan *physical distancing* dan mengimbau masyarakat untuk tetap berada di rumah untuk memutus mata rantai tersebut. penyebaran virus corona di Indonesia, termasuk siswa wajib belajar dari rumah.

Di bidang pendidikan, kemajuan teknologi tetap ada, dan krisis seperti pandemi saat ini hanya menyoroti defisit digital tidak hanya dalam hal teknologi pendukung, atau keterampilan siswa, tetapi juga dan mungkin yang paling penting dalam hal persepsi, sikap, dan kesiapsiagaan yang sebenarnya. Akibatnya, guru sebagai pendidik perlu fokus mempersiapkan praktisi pendidikan untuk memahami bahwa pengajaran online memerlukan seperangkat keterampilan, alat, dan praktik pengajarannya tersendiri. (Ferdig, dkk.: 2020)

Bahkan jika digitalisasi dalam pendidikan telah menjadi topik hangat selama berabad-abad dalam berbagai disiplin ilmu dan alat digital secara luas telah digunakan di sekolah, guru dan administrasi pendidikan kurang siap untuk bertindak sebagai pemimpin dan agen perubahan dalam transformasi digital (Papagiannidis, dkk. : 2020; Botol: 2019). Terjadi salah tafsir siswa, orang tua bahkan guru karena sekolah seolah hanya memindahkan proses pembelajaran dari kelas ke rumah dimana materi dan tugas diberikan secara online, melalui berbagai platform yang

disediakan oleh pemerintah dan swasta. (Kompas: 2020)

Song, dkk. (2020) menyatakan bahwa era digital bukan hanya tentang akses atau penggunaan teknologi digital, tetapi tentang kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik sosial yang bermakna dan memperoleh manfaat darinya. Penulis sangat setuju dengan pernyataan ini dan mengenai bidang pendidikan. Penelitian ini akan fokus pada pendidikan nonformal, dan salah satu program pendidikan nonformal adalah workshop sebagai bagian dari proses pembelajaran, dan workshop disini adalah workshop online di masa pandemi Covid-19. Suprayekti & Anggraeni (2017) menyatakan bahwa dalam kegiatan workshop, metode pembelajaran harus berpusat pada masalah, menuntut dan mendorong peserta untuk aktif, mendorong peserta untuk mempresentasikan pengalaman sehari-hari, menumbuhkan kerjasama, baik antara peserta dan tutor, dan memberi pengalaman lebih, tidak hanya sebagai transformasi atau penyerapan materi.

Jika dilihat dari asal katanya, workshop merupakan ungkapan kata yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *work* (yang berarti melakukan pekerjaan) dan *shop* (yang berarti tempat menjual sesuatu). Pengertian lain dari workshop adalah suatu kegiatan yang didalamnya terdapat orang-orang yang memiliki keahlian tertentu, kemudian berkumpul dan mendiskusikan masalah-masalah tertentu serta memberikan pengajaran atau pelatihan kepada para pesertanya. Dengan kata lain, workshop diadakan untuk memberikan pengajaran atau pelatihan kepada peserta mengenai teori dan praktik di bidang tertentu.

Dikutip dari pengertiandefinisi.com, dalam setiap workshop biasanya panitia akan melakukan tahapan sebagai berikut:

1. Penjelasan tentang tujuan kegiatan workshop yang ingin dicapai
2. Perumusan berbagai masalah utama yang akan dibahas dalam workshop

3. Penentuan prosedur pemecahan masalah teknis yang akan digunakan
4. Menguraikan masalah oleh pembicara
5. Melaksanakan kegiatan diskusi
6. Penentuan pemecahan masalah yang akan diambil

Menurut Rosmaryanti (2010), ada beberapa jenis workshop, yaitu workshop yang bersifat mengikat, dan yang bebas atau tidak mengikat. Workshop mengikat adalah jenis workshop yang diselenggarakan oleh orang atau lembaga tertentu di mana hasil workshop mengikat setiap peserta yang mengikutinya. Workshop tidak mengikat adalah jenis workshop yang hasilnya tidak mengikat setiap peserta yang mengikuti acara, sedangkan hasil yang diperoleh dari workshop tidak wajib dipatuhi oleh setiap peserta. Dalam penelitian ini, workshop yang dilakukan adalah workshop yang tidak mengikat.

Dalam proses kegiatan pembelajaran orang dewasa, dari berbagai sumber secara umum dapat dikatakan terdiri dari tiga fase atau tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Rosmaryanti: 2010). Tahap perencanaan meliputi perumusan tujuan pembelajaran; pengembangan perangkat evaluasi dan hasil belajar; analisis tugas belajar dan identifikasi kemampuan warga belajar; dan mengembangkan strategi belajar-mengajar. Tahap pelaksanaan meliputi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pemantapan hasil belajar. Tahap evaluasi meliputi evaluasi hasil dan program pembelajaran serta perbaikan program kegiatan pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa keunggulan workshop, seperti:

1. Peserta mendapatkan informasi teoritis yang luas dan mendalam tentang masalah yang dibahas.
2. Peserta mendapatkan petunjuk praktis untuk melaksanakan tugasnya.
3. Peserta dibina berperilaku dan berpikir ilmiah, membina kerjasama antar peserta, keterkaitan dengan lembaga pendidikan dan masyarakat.

Berikut ini adalah beberapa kekurangan dari workshop, seperti:

1. Memerlukan persiapan yang relatif lama.
2. Membutuhkan banyak tenaga dan biaya.
3. Melibatkan banyak orang sehingga menyita waktu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelasnya.

Menurut Ambarita, dkk. (2020) workshop terdiri dari input, proses (pelaksanaan, pelatihan, dan pendampingan), dan hasil. Dalam studi ini, bidang workshop difokuskan pada pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak. Amalia (2020) menyatakan bahwa bahasa Inggris memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat, hal ini dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa internasional nomor satu di dunia. Berdasarkan peran tersebut, pemerintah Indonesia memasukkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas bahkan universitas. Beberapa orang tua bahkan mengajarkan bahasa Inggris sejak anak mereka masih bayi untuk mengembangkan penguasaan bahasa mereka.

Linse dan Nunan (2005) menjelaskan bahwa perkembangan kosakata pada anak merupakan aspek penting dalam pembentukan pemerolehan bahasanya, namun penguatan bahasa di lingkungan anak di luar sekolah masih lemah, terutama untuk bahasa asing. Berdasarkan pernyataan di atas, pentingnya anak belajar bahasa Inggris dan pandemi Covid-19 mengharuskan siswa belajar dari rumah dan orang tua harus lebih dilibatkan dalam kegiatan belajar anaknya. Berdasarkan fakta saat ini, banyak sekali acara online yang diadakan untuk memberikan pendidikan bagi semua orang termasuk untuk guru, siswa, orang tua atau praktisi pendidikan. Salah satu acaranya adalah workshop online pengajaran bahasa Inggris bagi anak yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Menurut Ali menyatakan bahwa: “Metode penelitian deskriptif digunakan untuk mencoba memecahkan atau menjawab masalah yang sedang dihadapi pada situasi sekarang. Dilakukan dengan langkah-langkah pengumpulan klasifikasi dan analisis/pengolahan data serta membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama membuat deskripsi objektif tentang suatu situasi dalam deskripsi situasi” (Sugiyono: 2012). Sedangkan penelitian komparatif menurut Sugiyono (2014:54) adalah penelitian yang membandingkan keadaan satu atau lebih variabel dalam dua atau lebih sampel yang berbeda, atau dua waktu yang berbeda. Menurut Nazir (2005:58), penelitian komparatif adalah jenis penelitian deskriptif yang berusaha menemukan jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya atau munculnya suatu fenomena tertentu. Jadi, penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membandingkan dua atau lebih kelompok variabel tertentu.

Objek penelitian ini adalah 2 online workshop bidang Pendidikan Bahasa Inggris dan diadakan di era pandemi covid-19. Dalam penelitian ini, penulis mengambil posisi sebagai panitia sekaligus pembicara di kedua workshop tersebut. Dalam studi banding deskriptif ini, penulis akan membandingkan dua workshop online pengajaran bahasa Inggris dengan data: (1) Nama Workshop: Pengajaran Bahasa Inggris dengan Story Telling untuk Anak (Awal: Workshop A), (2) Nama Workshop: Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak di Rumah (Awal: Workshop B). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berdasarkan data yang dikumpulkan sedangkan pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari: kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari tiga fase atau tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Rosmaryanti: 2010). sebuah. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan, beberapa hal yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan panitia
2. Penentuan tema dan subtema
3. Penentuan nama workshop/kegiatan
4. Pemilihan pembicara
5. Penentuan target audiens/peserta
6. Pengembangan prosedur atau alur pelaksanaan workshop
7. Sosialisasi acara
8. Pengumpulan data pendaftar

Dalam pembentukan panitia, workshop A memiliki dua personil dalam kepanitiaan, sedangkan workshop B memiliki tujuh personil dalam kepanitiaan. Dalam menentukan tema, tema yang dipilih adalah Teaching English for Young Learners, sedangkan workshop A mengambil satu subtema yaitu Teaching English with Story Telling, sedangkan workshop B memilih empat subtema, yaitu: (1) Pentingnya Bahasa Inggris untuk Anak, (2) Belajar Bahasa Inggris bersama Keluarga, (3) Kegiatan Belajar Bahasa Inggris yang Menyenangkan, dan (4) Pembelajaran Bahasa Inggris Digital. Langkah selanjutnya adalah menentukan nama kegiatan, workshop A memiliki nama workshop: Teaching English with Story Telling for Young Learners, dan Workshop B memiliki nama workshop: Teaching English for Young Learners at Home. Dalam menentukan target peserta, workshop A dan B memiliki target peserta yang sama, yaitu: orang tua, siswa, guru, dosen, dan praktisi pendidikan.

Prosedur workshop A dan B disiapkan oleh panitia, dan prosedur kedua workshop tersebut telah serupa dengan teori proses workshop menurut Ambarita, dkk. (2020) seperti (1) pelaksanaan: panitia menyiapkan acara dan pembicara menyampaikan materi, (2) pelatihan: membuat video pembelajaran

berdasarkan materi yang telah disampaikan, dan (3) pendampingan: menentukan materi, membuat media pembelajaran dan praktek mengajar. Langkah selanjutnya adalah sosialisasi acara di media sosial, seperti: Instagram, Facebook dan WhatsApp. Dan tahap terakhir pendataan pendaftar, workshop A mendapatkan 60 pendaftar sedangkan workshop B mendapatkan 474 pendaftar, workshop A dan B mendapatkan peserta yang mendaftar sesuai target peserta yang berasal dari orang tua, siswa, guru, dosen, dan praktisi pendidikan. Kesimpulan dari kegiatan perencanaan, baik workshop A maupun B memiliki kesamaan dalam menentukan tema, target audience/peserta, prosedur workshop dan sosialisasi acara. Workshop A dan B memiliki perbedaan dalam pemilihan subtema dan jumlah panitia acara, pembicara, dan pendaftar.

B. Penerapan

Berdasarkan pengertian definisi.com, panitia memulai workshop tersebut dengan menjelaskan tujuan kegiatan workshop yang ingin dicapai, perumusan berbagai masalah utama yang akan dibahas dalam workshop dan penentuan prosedur pemecahan masalah teknis yang akan digunakan. Tahapan tersebut berjalan sebelum dan di dalam sesi penyampaian materi. Tahap selanjutnya adalah pembahasan atau penyampaian materi oleh pembicara. Penyampaian materi dalam workshop ini dilakukan secara online menggunakan aplikasi zoom meeting dan juga live di youtube. Setelah materi disampaikan, para pembicara memberikan waktu untuk melakukan diskusi di dalam zoom meeting dan live YouTube.

Penyampaian materi pada workshop A dilaksanakan selama 1 jam 30 menit, dan diskusi dilakukan selama 30 menit. Penyampaian materi pada workshop B dilaksanakan selama 2 jam (untuk 4 pembicara) dan waktu diskusi langsung dilaksanakan selama 30 menit. Dalam penyampaian materi juga dijelaskan tentang tugas yang harus diselesaikan oleh peserta yaitu membuat video pembelajaran berdasarkan materi yang telah disampaikan. Setelah sesi materi selesai, kegiatan

dilanjutkan dengan pendampingan dalam persiapan dan pembuatan tugas. Sesi pendampingan dilakukan di grup WhatsApp yang beranggotakan pemateri, peserta dan panitia. Kegiatan pendampingan dipimpin langsung oleh narasumber. Setelah pendampingan dilakukan, peserta mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah disepakati.

Berikut adalah bentuk tugas dan pendampingan pada workshop A dan B:

Tabel 1. Bentuk Tugas dan Pendampingan

Tugas	Workshop A	Alokasi Waktu	Workshop B	Alokasi Waktu
1	Tentukan tema dan karakter utama	1 hari	Buat tugas	4 hari
2	Buat judul dan isi cerita	2 hari	Kumpulan tugas (video implementasi pembelajaran)	1 hari
3	Buat properti / media	1 hari		
4	Kumpulan tugas (video implementasi pembelajaran)	1 hari		

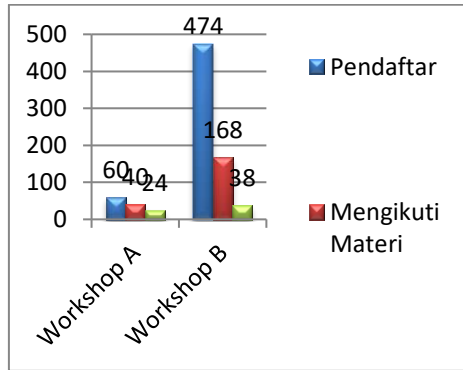
Berdasarkan data di atas, baik Workshop A dan B memiliki alokasi waktu yang sama yaitu 5 hari untuk pembuatan tugas dan sesi pendampingan tetapi memiliki bentuk tugas yang berbeda dimana Workshop A memiliki rincian tugas yang lebih banyak daripada Workshop B.

C. Evaluasi

Pada bagian ini, penulis akan memfokuskan pada beberapa bagian seperti keterlibatan peserta, kualitas produk, tanggapan peserta,

dan hambatan dalam pelaksanaan workshop. Berikut penjelasannya:

1. Keaktifan peserta



Grafik 1. Data Peserta

Dilihat dari jumlah peserta, ditemukan adanya penurunan jumlah pendaftar pada peserta yang mengikuti penyampaian materi, dan juga terjadi penurunan jumlah peserta yang menyerahkan tugas akhir. Untuk lebih jelasnya, dari workshop A hanya 66% pendaftar yang mengikuti sesi penyampaian materi, dan ada 40% pendaftar yang menyerahkan tugas akhir. Sedangkan dari workshop B hanya 35% pendaftar yang mengikuti sesi penyampaian materi, dan ada 8% pendaftar yang menyerahkan tugas akhir.

2. Kualitas produk

Tugas yang dikumpulkan adalah Video Pembelajaran yang menunjukkan kemampuan peserta dalam mengimplementasikan hasil atau materi workshop. Workshop A dan B memiliki kategori penilaian yang berbeda. Berikut adalah kategorinya:

Tabel 2. Kategori Penilaian Produk

Kategori	Workshop A	Workshop B
1	Kreativitas	Kreativitas
2	Penggunaan Bahasa Inggris	Penggunaan Bahasa Inggris
3	Ide cerita	Keaslian

4	Properti/media	Metode pembelajaran
5	Pertunjukan	Keterlibatan anggota keluarga

Berikut adalah hasil penilaian tugas workshop A dan B. Pada kegiatan evaluasi, hasil tugas peserta pada kedua kategori di atas pada workshop A lebih baik dari workshop B. Diakhir kegiatan panitia memberikan penghargaan kepada peserta, kedua workshop memberikan 10 hadiah untuk 10 peserta; perbedaan datang dari kategori penghargaan. Pada workshop A penghargaan diberikan kepada beberapa kategori seperti: properti terbaik, ide cerita terbaik, penampilan terbaik, proyek video terbaik dan peserta teraktif. Pada workshop B penghargaan diberikan hanya untuk satu kategori yaitu proyek terbaik. Selanjutnya evaluasi lain dapat dilihat dari panitia, pembicara, peserta, dan materi pada uraian di bawah ini:

Tabel 3. Temuan dari Workshop

Temuan	Workshop A	Workshop B
Panitia	<p>Kekuatan: Jumlah panitia yang sedikit memudahkan koordinasi tentang program yang dirancang</p> <p>Kelemahan: Semua pekerjaan dilakukan oleh orang yang terbatas sehingga memaksa panitia untuk bisa menguasai berbagai</p>	<p>Kekuatan: Pekerjaan dapat dibagi sesuai dengan kemampuan masing-masing panitia, misalnya dengan memiliki tim IT, MC, promosi, dan konsep acara.</p> <p>Kelemahan: banyaknya panitia dengan lokasi yang berbeda sedikit menyulitkan panitia untuk berkoordinasi</p>

	bidang dalam mempersiapkan dan melaksanakan workshop.	dalam mempersiapkan workshop.
Pembicara	Kekuatan: mudah menentukan tema yang akan digunakan Kelemahan: pembicara tunggal tidak memiliki rekan untuk bertukar pikiran dan ide.	Kekuatan: 4 pembicara menciptakan banyak ide, pengetahuan, dan pemikiran yang dapat dibagikan bersama. Kelemahan: kesulitan menentukan tema utama karena setiap orang punya ide masing-masing
Peserta	Kekuatan: persentase peserta yang menyelesaikan tugas akhir cukup baik Kelemahan: jumlah peserta yang terdaftar lebih sedikit	Kekuatan: jumlah peserta yang mendaftar cukup besar Kelemahan: persentase jumlah peserta yang menyelesaikan tugas cukup rendah
Bahan	Kekuatan: materi dapat disampaikan lebih detail dengan waktu penyampaian yang lebih fleksibel. Kelemahan: materi yang disajikan hanya satu (tidak beragam).	Kekuatan: jumlah materi yang disajikan banyak dengan berbagai konten Kelemahan: materi yang banyak dengan waktu yang terbatas

	membuat pembicara terburu-buru dan kurang detail dalam menyampaikan materi
--	--

3. Hambatan dalam kegiatan workshop

Berdasarkan workshop yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala, yaitu:

1. Jaringan
Tidak semua peserta memiliki koneksi internet yang baik, sehingga terkadang peserta mengeluh tidak dapat menerima materi secara maksimal.
2. Keaktifan peserta
Tidak semua peserta aktif baik dalam kegiatan sesi penyampaian materi maupun kegiatan sesi pendampingan.
3. Kerjakan tugas
Peserta berasal dari berbagai kalangan sehingga tidak semuanya dapat melaksanakan tugas secara maksimal dari segi keluwesan waktu dalam mengerjakan tugas dan kualitas produk.
4. Pola pikir peserta
Ada banyak kegiatan online selama pandemi Covid-19, terutama seminar atau webinar online. Banyak yang beranggapan bahwa workshop dan webinar adalah hal yang sama, sehingga ketika disampaikan tentang tugas-tugas di workshop, sebagian peserta tidak mau melanjutkan ke tahap pengerjaan tugas. Temuan lainnya, sebagian peserta langsung meminta sertifikat baik di awal, saat pelaksanaan hingga akhir pelaksanaan kegiatan dengan atau tanpa mengikuti kegiatan workshop secara tuntas (*certificate oriented*).

Kesimpulan

Berdasarkan evaluasi secara keseluruhan, baik workshop A maupun

workshop B memperoleh peserta sesuai target, sedangkan kekurangan yang sangat terlihat pada kedua workshop ini adalah banyaknya peserta yang tidak menyelesaikan tugas sesuai target pencapaian. Berdasarkan temuan tersebut, kedepannya penyelenggara workshop khususnya workshop online dapat membuat desain rencana workshop yang lebih baik untuk menghindari temuan permasalahan workshop yang telah diuraikan dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Amalia, A. R. 2020. Improving Students Vocabulary Mastery through Guess My Move Game Gender-Based. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*. Vol. 5 No.2. p: 109-122
- Ambarita, J., Helwaun,H., Houten, L. V. 2020. Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19. *Community Engagement & Emergence Journal*. Vol. 2 No. 1. p: 44-57
- Ferdig, R.E., et al. 2020. Teaching, Technology, and Teacher Education During the COVID-19 Pandemic: Stories from the Field. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved June 15, 2020 from <https://www.learntechlib.org/p/216903/>
<https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/14/163041771/apa-itu-belajar-dari-rumah-melihat-kembali-konsep-awal?page=all>
<https://pengertiandefinisi.com/definisi-dan-pengertian-workshop/>
- Linse, C. T. and Nunan D. 2005. *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York: McGraw-Hill ESL/ELT.
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Papagiannidis, S., Harris, J. and Morton, D. 2020. WHO led the digital transformation of your company? A reflection of IT related challenges during the pandemic. *International Journal of Information Management*. Article 102166
- Rosmayanti, H.P. 2010. *Get to know the science of communication*. Bandung: Widya padjajaran.
- Song, Z., Wang, C. and Bergmann, L. 2020. China's prefectural digital divide: Spatial analysis and multivariate determinants of ICT diffusion. *International Journal of Information Management*. Article 102072
- Suprayekti & Anggraeni, S. D. 2017. Pelaksanaan Program Workshop "Belajar Efektif" Untuk Orang Tua. "Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS". Vol. 12, No. 2. p.127
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional
- Vial, G. 2019. Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*.