

TREND *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS JARAK JAUH

Suwanto¹, Adi Ratnawati², Nafi' Qurrotu Ainina³

¹²³ UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Email: Suwanto5716@gmail.com¹, adi.ratnawati123@gmail.com², qurrotunina02@gmail.com³

Abstract:

The Covid-19 pandemic has brought significant changes across various sectors, including education. To prevent the spread of the virus, teaching and learning activities had to be conducted remotely. This situation required teachers and lecturers to adapt quickly by utilizing the rapidly developing information technology. They were expected to design learning media that were not only effective but also interactive, ensuring that the learning process remained engaging and meaningful for students. The advancement of information technology has had a profoundly positive impact on education. E-learning platforms have emerged as a primary solution, enabling teaching and learning activities to continue without the need for physical presence. With e-learning, teachers, lecturers, students, and learners are no longer bound by space and time; learning can occur anytime, anywhere, and under any circumstances, provided that adequate technological infrastructure and stable internet access are available. E-learning also broadens access to diverse learning resources, fosters virtual collaboration, and introduces new, more creative and innovative teaching methods. However, challenges such as infrastructural disparities and digital literacy gaps remain significant concerns in ensuring the effectiveness of remote learning implementation. Therefore, developing digital competencies among educators and providing sufficient technological support are crucial efforts to sustain the quality of education in the post-pandemic era.

Keywords: *distance; e-learning; learning media*

INTRODUCTION

Awal tahun 2020 Covid-19 mulai menyebar luas di Indonesia. Hal tersebut mengakibatkan terhambatnya berbagai aspek kehidupan, karena ditetapkannya pembatasan mobilitas penduduk dan penerapan protokol kesehatan. Seluruh masyarakat dihimbau untuk tetap berada di rumah guna menekan angka penyebaran Covid-19. Sektor pendidikan adalah salah satu dari sekian banyak aspek kehidupan yang terhambat. Lembaga pendidikan dituntut untuk sigap menangani masalah tersebut, agar Covid-19 tidak menyebar dikalangan siswa dan tenaga pendidik. Situasi ini mengharuskan pembelajaran jarak jauh, Model pembelajaran daring dinilai sangat efektif dengan ditunjangnya kemajuan dan kecanggihan teknologi. Tanpa penggunaan media internet akan sangat sulit melaksanakan pembelajaran jarak jauh karena terhambat ruang dan

waktu. Kelancaran proses pembelajaran ditentukan oleh kekuatan jaringan komunikasi sebagai perangkat penunjang utama.

Berlangsungnya kegiatan pembelajaran harus didukung dengan media yang tepat dan sesuai untuk memudahkan peserta didik menangkap materi pembelajaran secara maksimal. Keberadaan dan perkembangan *e-learning* memberi banyak manfaat sebagai penunjang proses pembelajaran. Teknologi Informasi yang berkembang memberi dampak positif bagi dunia pendidikan baik dari guru/dosen maupun peserta didik. Media *e-learning* memberi banyak kemudahan dalam dunia pendidikan, kemudahan tersebut berupa fleksibel dalam penyampaian materi. Guru/dosen maupun peserta didik tidak perlu datang ke kampus maupun sekolah, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun, kapanpun, dan dalam kondisi apapun jika fasilitas penunjang pembelajaran optimal.

Awal pandemi ini masih banyak guru/dosen maupun peserta didik yang kesulitan dalam menggunakan *e-learning*. Meski seperti itu kegiatan belajar mengajar harus tetap berlangsung. Proses pembelajaran merupakan bagian dari proses akademik, baik pembelajaran secara langsung atau tatap muka maupun pembelajaran online. E-learning merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran secara online. E-learning merupakan sebuah system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik sehingga terhubung akses internet. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong pemerintah untuk menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran agar semakin berkualitas, efektif, inovatif dan efisien. Penggunaan media E-learning tidak hanya terbatas pada satu mata kuliah atau mata pelajaran tertentu saja, melainkan seluruh mata pelajaran salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan tren penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran IPS jarak jauh berdasarkan data empiris yang diperoleh dari responden. Melalui metode ini, peneliti berusaha mengidentifikasi pola penggunaan, efektivitas, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasi e-learning. Penelitian dilaksanakan di beberapa sekolah menengah pertama (SMP) di Tulungagung yang telah menerapkan e-learning dalam pembelajaran IPS. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII hingga IX serta guru mata pelajaran IPS di sekolah-sekolah tersebut. Teknik pengambilan sampel menggunakan stratified random sampling, dengan mempertimbangkan jenjang kelas dan

pengalaman penggunaan e-learning. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik berikut:

Kuesioner: Instrumen utama berupa angket tertutup berbentuk skala Likert untuk mengukur persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan e-learning.

Wawancara semi-terstruktur: Dilakukan terhadap beberapa guru untuk menggali lebih dalam mengenai strategi pembelajaran dan kendala penggunaan e-learning.

Dokumentasi: Mengumpulkan data sekunder berupa kebijakan sekolah terkait penggunaan e-learning, jenis platform yang digunakan (seperti Google Classroom, Moodle, atau platform lokal), serta tingkat partisipasi siswa.

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang telah divalidasi melalui expert judgment dari dosen ahli dalam bidang teknologi pendidikan dan IPS. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 30 responden untuk mengukur validitas (menggunakan Pearson Product Moment) dan reliabilitas (menggunakan Cronbach's Alpha).

LITERATURE REVIEW

Kajian mengenai e-learning sebagai media pembelajaran jarak jauh telah menjadi fokus berbagai penelitian, terutama setelah pandemi Covid-19 mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan. Adnan dan Anwar (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa efektivitas pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi serta motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, Dhawan (2020) menegaskan bahwa e-learning mempercepat pergeseran pedagogi tradisional ke digital, meskipun memperbesar kesenjangan akses antara kelompok peserta didik.

Penelitian Mulyani (2021) yang secara khusus meneliti implementasi e-learning dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemandirian siswa, namun masih menghadapi hambatan dalam aspek interaksi sosial, yang esensial dalam pembelajaran IPS berbasis kontekstual. Selain itu, studi Bao (2020) di lingkungan pendidikan tinggi mengidentifikasi pentingnya sinkronisasi waktu belajar dan pemberian umpan balik cepat dalam meningkatkan efektivitas pengajaran daring, sebuah strategi yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran IPS di tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Putri dan Ariani (2022) juga menyoroti bahwa persepsi positif terhadap e-learning dalam pembelajaran IPS bergantung pada interaktivitas media pembelajaran, relevansi materi,

serta dukungan orang tua selama proses belajar dari rumah. Berdasarkan tinjauan ini, dapat disimpulkan bahwa walaupun e-learning menawarkan berbagai keunggulan dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, penerapannya dalam pembelajaran IPS masih menghadapi tantangan tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji tren penggunaan e-learning secara lebih spesifik dalam pembelajaran IPS jarak jauh, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pedagogis yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

RESULTS AND DISCUSSION

Pembelajaran Jarak Jauh

Pada situasi pandemi ini pemerintah pusat telah menghentikan proses pembelajaran tatap muka secara nasional. Menindak lanjuti Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19 seluruh layanan pendidikan dilaksanakan secara daring terlebih lagi kegiatan pembelajaran (Apriyana et al., 2015). Covid-19 memberi dampak dan hambatan besar dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia. Diantaranya adalah pembelajaran dilakukan secara daring atau sekolah dari rumah. Pembelajaran daring merupakan solusi terbaik serlaksananya desain pembelajaran jarak jauh dari sekolah ke rumah secara virtual. Pembelajaran daring tetap dilaksanakan secara formal. Meskipun bersifat formal tidak terikat pada aturan yang berlaku di sekolah. Tidak terikat disini berarti pembelajaran ini tidak mewajibkan peserta didik memakai seragam dan bersepatu. Pada dasarnya pakaian yang digunakan lebih santai akan tetapi juga harus memperhatikan batas kesopanan dalam berpakaian.

Pembelajaran jarak jauh ini mengakibatkan peralihan media pembelajaran. Media pembelajaran bertransformasi lebih canggih menggunakan perangkat teknologi jaringan. Mau tidak mau siswa dan peserta didik dituntut menggunakan media pembelajaran yang baru serta dengan suasana yang baru juga. Berikut beberapa perubahan penggunaan media pembelajaran di-antaranya dengan menggunakan *e-learning*, WhatsApp Group, Google Meet, Google Classroom, Zoom, Youtube bahkan juga melalui saluran TV dan radio. Meskipun sudah banyak tersedia media pembelajaran daring, kondisi pembelajaran tersebut masih memerlukan perhatian khusus (Hariani & Wastuti, 2020).

Pembelajaran daring belum sepenuhnya aktif dilakukan, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran ini bida dikatakan cukup banyak. Mulai dari kendala jaringan atau lemahnya signal, belum tersedianya HP atau PC bagi siswa, kurangnya kematangan

penyusunan media pembelajaran, keengganan guru menjelaskan materi secara langsung dan hanya memberi tugas latihan. Jika dalam pembelajaran daring guru hanya sebatas memberi materi dan soal tanpa ada pemaparan materi kemalasan siswa dalam membaca materi juga akan meningkat. Pada dasarnya guru dituntut untuk lebih mengembangkan kreatifitasnya dalam menyusun media pembelajaran agar lebih memotivasi siswa untuk giat belajar.

Situasi pandemi ini siswa perlu dorongan yang lebih agar semangat belajar, karena kebanyakan siswa menyepelkan tugas dan enggan membaca materi. Minat dan kemampuan belajar siswa sangat tergantung pada bahan ajar yang digunakan serta model pembelajaran apa yang diterap-kan oleh guru. Pada umumnya siswa cenderung bosan jika pembelajaran hanya dengan ceramah dari guru. Penggunaan power point, video maupun audio visual lebih meningkatkan minat siswa dalam menyimak, memahami dan mempelajari materi ajar yang diberikan oleh guru.

Media Pembelajaran Jarak Jauh

Seperti yang telah kita ketahui perkembangan teknologi membawa dampak besar pada dunia pendidikan baik dari segi media, pelaksanaan, pengajaran dan pembelajaran (Nurgiansah, 2021). Sektor pendidikan dapat menerima perubahan tersebut, terbukti dengan semakin berkembangnya media dalam proses belajar mengajar, termasuk pencarian referensi, informasi dan penyampaian materi. Pandemi ini sektor pendidikan dimudahkan dengan adanya teknologi yang canggih sehingga pembelajaran jarak jauh tidak sedikitpun menghambat pelaksanaan pembelajaran, meskipun masih ada segelintir permasalahan. Penyampaian materi guru saat daring tetap terlaksana secara interaktif, sehingga peserta didik dapat menggunakan gadget maupun PC sebagai media belajarnya.

Media pembelajaran berupa internet bersifat dinamis dan sangat mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Karena mampu menyampaikan materi dengan baik tanpa terbatas ruang dan waktu. Media tersebut dapat diisi dengan berbagai macam materi yang berupa teori, praktek dalam bentuk teks maupun audio visual sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Meskipun proses pembelajaran masih bersifat daring, pelaksanaannya harus tetap berjalan dengan baik, efektif dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Dalam hal ini media pembelajaran mempunyai peran yang besar. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat antara lain, 1) pengajaran akan lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar, 2) bahan dan materi pembelajaran lebih jelas

sehingga peserta didik mudah untuk memahami serta menguasai hingga tercapai tujuan pembelajaran, 3) metode yang digunakan guru beraneka ragam sehingga peserta didik tidak merasa bosan, 4) timbulnya rasa ingin tau siswa untuk menggali lebih dalam sebuah informasi, 5) peserta didik mempunyai banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan guru, 6) meningkatnya kualitas belajar siswa dengan membantu siswa menyerap materi lebih dalam untuk meningkatkan keberhasilan belajar, 7) peran guru dapat bergeser ke arah yang lebih positif dan produktif (Orth, 2002).

Proses pembelajaran daring sebagai sarana pembelajaran menciptakan paradigma baru dibandingkan dengan pendidikan konvensional. Dalam pembelajaran daring guru berperan sebagai moderator yang mengatur jalannya proses pembelajaran dan siswa sebagai peserta aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru ditantang untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang baik dan menyajikan bahan ajar yang menarik. Sementara itu, siswa didorong agar lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun saat ini kegiatan pembelajaran berlangsung dengan jarak jauh, diharapkan media e-learning mampu menyajikan materi pembelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak bosan serta materi yang disampaikan lebih efektif.

a. Pengertian E-learning

E-learning berasal dari kata e-learning. E merupakan singkatan dari elektronika dan learning berarti pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran melalui bantuan perangkat elektronik khususnya perangkat komputer. Komponen yang membentuk *e-learning*:

1. *Infrastuktur e-learning*: *infrastuktur e-learning* dapat berupa komputer, jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya berupa peralatan teleconference apabila kita memberikan layanan synchronous learning melalui teleconference.
2. Sistem dan aplikasi *e-learning*: adalah sistem perangkat lunak yang memvirtualisasikan proses belajar mengajar secara umum. Mulai dari proses berlangsungnya pembelajaran, pembuatan materi dan konten, forum diskusi, sistem *evaluasi*, sistem ujian online dan berbagai fitur yang berkaitan dengan pengelolaan proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak sering disebut dengan LMS (*Learning Management System*). Banyak LMS yang tersedia secara umum dan gratis sehingga kita dapat dengan mudah dan murah menggunakannya secara optimal baik untuk digunakan di kampus dan di sekolah.

3. Konten *e-learning*: isi bahan ajar *e-learning* dapat berupa multimedia interaktif atau konten dalam bentuk *teks* biasa seperti pada buku pelajaran. Konten tersebut umumnya disimpan dalam sistem manajemen pembelajaran sehingga dapat mengakses kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu.

b. Data Penggunaan Internet Dan Elearning



Gambar 1.1

data-statistik-pengguna-internet-indonesia-tahun-2020

E-Learning merupakan salah satu kecanggihan teknologi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan para pesertanya menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain yang bisa belajar dalam kondisi apapun (Agustina, 2013). Menurut Allan J. Handerson (2003) memberikan batasan istilah e-learning merupakan pembelajaran jarak jauh yang efektif menggunakan teknologi computer (biasanya terkoneksi internet) yang dapat digunakan oleh semua kalangan mereka dapat belajar di tempat kerja tanpa harus ke kelas yang dapat dijadwalkan dengan kesepakatan antara instruktur dengan siswa sehingga siswa dapat belajar mandiri sesuai waktu yang mereka inginkan. Kesimpulannya, e-learning merupakan sistem pembelajaran yang harus didukung oleh jaringan internet.

Proses kolaboratif yang memfokuskan pada peningkatan kemampuan dan

pemahaman siswa pada pembelajaran jarak jauh bagi individual dan organisasi. Desain e-learning haruslah efektif, menarik dengan berbagai kemudahan melalui pengembangan komunikasi penggunaan media elektronik dan jaringan. Model-model e-Learning

1. Web-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Web)

Peserta didik melakukan pembelajaran secara online yang tersambung jaringan internet melalui sebuah situs web. Mereka pun bisa saling berkomunikasi dengan sesama siswa dan guru melalui fasilitas yang tersedia gratis oleh situs web tersebut.

2. Computer-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Komputer)

Kegiatan pembelajaran mandiri yang bisa melatih peserta didik dengan menggunakan sebuah sistem computer diaman perlu penyesuaian yang baik dalam belajar. Program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software komputer yang harus terinstal dengan beberapa software yang berisi tentang judul, tujuan, materi pembelajaran, media dan evaluasi pembelajaran.

3. Virtual Education (Pendidikan Virtual)

Kegiatan pembelajaran secara virtual merupakan keharusan yang terjadi di lingkungan belajar saat ini yang mana pengajar dan peserta didik terpisah oleh ruang, waktu dan jarak. Pihak pengajar harus menyediakan materi-materi yang menarik pembelajaran melalui penggunaan beberapa metode seperti aplikasi LMS, bahan-bahan multimedia, pemanfaatan internet, atau konferensi video.

c. Karakteristik e-learning

E-learning sebagai suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya adalah:

1. *Non-linearitas*, terdapat kebebasan akses bagi pengguna objek pembelajaran, serta terdapat struktur yang terdapat persyaratan tertentu tergantung pada pengetahuan pengguna.
2. *Self-managing*, guru dan dosen diberikan kebebasan secara mandiri untuk mengelola proses pembelajaran mengikuti struktur yang telah dibuat.
3. *Feedback-Interactivity*, pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif dan juga terdapat umpan balik pada proses pembelajaran seperti yang telah diharapkan.
4. *Multimedia-Learners style, e-learning* telah menyediakan layanan multimedia. Sehubungan dengan hal itu siswa dapat merasakan keuntungannya yaitu dapat dengan mudah menggunakannya serta mudah dalam memahami materi lebih

dalam secara jelas sesuai latar belakang siswanya.

5. *Just in time, e-learning* tersedia kapanpun bagi pengguna yang sedang membutuhkan, untuk memecahkan masalah atau hanya sekadar ingin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
6. *Dynamic updating*, memiliki kemampuan untuk memperbaharui konten *online* pada perubahan terbaru.
7. *Easy accessibility*, guru dan siswa dimudahkan untuk mengakses media tersebut, cukup menggunakan browser dan beberapa perangkat lunak yang terpasang pada HP, laptop, maupun PC.
8. *Collaborative learning*, menyediakan perangkat pembelajaran yang memungkinkan guru maupun siswa untuk saling berinteraksi, artinya mereka dapat berkomunikasi secara langsung pada waktu yang bersamaan (*synchoronous*) atau berkomunikasi pada waktu yang berbeda (*asynchronous*). Pengguna dapat berkomunikasi dengan pembuat materi maupaun dengan siswa yang lain.

d. Penerapan Media *E-Learning* Pada Mata Pelajaran IPS

E-Learning Yang Dikembangkan Tiap Lembaga pendidikan sesuai dengan existing system terbagi menjadi dua yaitu konten untuk guru dan konten untuk siswa. konten untuk untuk guru mempunyai akses yang sangat luas seperti untuk mengupload materi pelajaran, membuat soal, memeriksa dan mengumumkan hasil ujian, membuat pengumuman. Sedangkan konten siswa sebatas absensi, mendownload materi pelajaran dan tugas, mengikuti ujian, melihat pengumuman akademik dan hasil ujian. Selain itu juga terdapat aktifitas interaktif antara guru dan peserta didik yang berupa chatting dan forum diskusi.

Proses pembelajaran dengan e-learning dimulai dengan guru memberikan materi pembelajaran berupa buku digital disertai dengan penjelasan materi berupa audio maupun video yang disertai dengan visualisasi yang nyata. Setelah siswa selesai membaca atau menyimak materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antar guru dan siswa, guru akan menjawab pertanyaan tersebut secara konkrit melalui teks maupun audio. Selain itu guru juga menugaskan siswa untuk menggali informasi lebih dalam mengenai materi yang tadi telah diupload dengan berbagai sumber. Tahapan selanjutnya guru memberikan tugas dengan mengupload ke e-learning dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Pembelajaran dengan media e-learning dinilai cukup efektif dan interaktif dibuktikan

dengan antusiasme siswa merespon materi yang telah diupload dan selesai mengerjakan tugas sebelum habis tenggat waktunya.

CONCLUSION

Pembelajaran daring merupakan solusi terbaik serlaksananya desain pembelajaran jarak jauh dari sekolah ke rumah secara virtual. Pembelajaran daring tetap dilaksanakan secara formal. Meskipun bersifat formal tidak terikat pada aturan yang berlaku di sekolah. Pembelajaran jarak jauh ini mengakibatkan peralihan media pembelajaran. Media pembelajaran bertransformasi lebih canggih menggunakan perangkat teknologi jaringan. Mau tidak mau siswa dan peserta didik dituntut menggunakan media pembelajaran yang baru serta dengan suasana yang baru juga. Media pembelajaran berupa internet bersifat dinamis dan sangat mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Karena mampu menyampaikan materi dengan baik tanpa terbatas ruang dan waktu. Media tersebut dapat diisi dengan berbagai macam materi yang berupa teori, praktek dalam bentuk teks maupun audio visual sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. E-learning yang dikembangkan tiap lembaga pendidikan harus sesuai dengan existing system, karakteristik dan interest siswa agar dalam proses kegiatan belajar memenuhi standart PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Komunikatif dan Kreatif, Efektif, Menyenangkan) yang tidak terkendala oleh ruang dan waktu.

REFERENCES

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 12.
- Apriyana, K. F., Wirya, N., Parmiti, D. P., Pendidikan, J. T., Pendidikan, F. I., & Ganesh, U. P. (2015). Pengembangan Portal E-Learning Berbasis Schoology Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Viii Di Smpn 1 Banjarakan. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Hariani, P. P., & Wastuti, S. N. Y. (2020). Pemanfaatan E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v3i2.4656>
- Nurgiansah, T. H. (2021). PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *JINTECH: Journal Of Information Technology*, 2(2). <https://doi.org/10.22373/jintech.v2i2.672>
- Orth, U. (2002). Secondary victimization of crime victims by criminal proceedings. *Social Justice Research*, 15(4), 313–325. <https://doi.org/10.1023/A:1021210323461>