



PERBANDINGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING BESERTA KENDALA DI DUNIA PERKULIAHAN

Selin Armina¹, Fitri Wulandari²

^{1,2}Manajemen Informatika, Universitas Merdeka Madiun
e-mail: selinarmina87@gmail.com¹, wulandarif422@gmail.com²

ABSTRAK

Teknologi informasi di dunia pendidikan sudah menjadi suatu kebutuhan pokok. Adanya wabah Covid-19 menjadi permasalahan bagi pelajar dan pengajar. Oleh karena itu, pembelajaran daring dijadikan solusi untuk mengurangi dampak Covid-19. Tujuan penelitian ini untuk membahas software apa saja yang menjadi minat kalangan mahasiswa dan apa saja dampak dari pembelajaran daring. Metode yang digunakan pada jurnal ini adalah metode studi literatur dan metode survei. Pada metode studi literatur, penulis mengumpulkan beberapa sumber dari jurnal. Sedangkan metode survei, membagikan link survei dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh mahasiswa. Hasil penelitian menggambarkan mahasiswa lebih menyukai software zoom (48,1%), dibandingkan google meet (29,6%), google classroom (11,1%) maupun edmodo (11,1%). Serta mahasiswa menilai permasalahan yang sering dialami pada saat belajar daring adalah koneksi internet yang tidak stabil (94,3%), faktor cuaca (37,1%), mahalnya paket data (60%), tertinggal materi kuliah (54,3%), mata kuliah yang saling bentrok (48,6%), metode mengajar dosen (85,7%), dan semangat belajar menurun (65,7%). Dari ke tujuh permasalahan yang ada koneksi internet menjadi suatu penghambat bagi mahasiswa dalam belajar daring.

Kata Kunci: Efektif, Virtual, Teknologi Informasi, Covid-19, Faktor Penghambat.

ABSTRACT

Information technology in education has become a basic need. The Covid-19 outbreak is a problem for students and teachers. Therefore, online learning is used as a solution to reduce the impact of Covid-19. The purpose of this study is to discuss what software is of interest to students and what are the impacts of online learning. The method used in this journal is a literature study method and a survey method. In the literature study method, the author collects several sources from journals. While the survey method, distributes survey links with the aim of finding out the problems experienced by students. The results showed that students preferred Zoom software (48.1%), compared to Google Meet (29.6%), Google Classroom (11.1%) and Edmodo (11.1%). As well as students assessing the problems that are often experienced when studying online are unstable internet connections (94.3%), weather factors (37.1%), expensive data packages (60%), lagging course materials (54.3%), conflicting courses (48.6%), lecturer teaching methods (85.7%), and decreased enthusiasm for learning (65.7%). Of the seven problems that exist internet connection becomes an obstacle for students in online learning.

Keywords: *Effective, Virtual, Information Technology, Covid-19, Obstacle factor.*



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar. Pada proses ini terdapat aktivitas siswa sebagai pelajar dan terdapat aktivitas guru sebagai pembelajar. Pembelajaran dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi oleh pendidik kemudian diaplikasikan melalui pertemuan klasikal dengan didukung media, alat, dan bahan yang sesuai. Pada era berkembangnya teknologi ini, berbagai macam bentuk media, alat, dan bahan dalam digital berkembang pesat. Bahkan bentuk pembelajaran pun dilakukan dalam bentuk virtual. Melalui pembelajaran virtual atau pembelajaran daring, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan kebijakan social distancing. Presiden Indonesia dalam pidatonya mengintruksikan untuk masyarakat Indonesia mengurangi kegiatan di luar rumah yang tidak penting. Termasuk menerapkan sistem kerja *Work From Home* dan sekolah serta kuliah secara online. Ini merupakan langkah strategis yang diambil pemerintah untuk pencegahan wabah virus corona yang semakin meluas di Indonesia saat ini (Rokhani, 2020). Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Media online yang digunakan seperti youtube, zoom, google classroom, dan edmodo. Materi diberikan dalam bentuk powerpoint, video singkat, dan bahan bacaan (Mustakim, 2020).

Sistem pembelajaran yang semula berbasis pada tatap muka secara langsung di kelas, harus digantikan dengan sistem pembelajaran yang terintegrasi melalui jaringan internet secara virtual atau online learning (Ningsih, 2020). Dampak dari kebijakan tidak jarang membuat para tenaga pendidik menjadi panik dan kaget karena mereka harus mengubah metode, sistem, bahkan model pembelajaran, ditengah-tengah pemilikan sarana pendukung internet computer dan sejenisnya untuk melaksanakan Lembaga pendidikan sekolah/ perguruan tinggi sebagai ujung tombak pelayanan pendidikan pada level paling bawah. Semua pimpinan kepala sekolah dipaksa oleh keadaan untuk sesegera membuat suatu keputusan atau kebijakan teknis untuk merespon kebijakan surat edaran perintah dari mendikbud yang mengharuskan layanan pendidikan atau pembelajaran dari rumah mulai dari Taman kanak-kanak sampai Perguruan tinggi (Amalia dan Fatonah, 2020).

Penerapan belajar dirumah (daring) yang dilakukan Dosen diharapkan tidak mengurangi pemahaman mahasiswa dalam menerima materi/ bahan ajar selama perkuliahan berlangsung. Pembelajaran daring memiliki beberapa kelebihan seperti waktu yang lebih luas, hemat ongkos untuk pergi ke sekolah atau kampus, dan memiliki pemikiran untuk belajar mandiri di rumah. Namun, patut kita sadari bahwa pelaksanaan perkuliahan daring memiliki beberapa hambatan dan keluhan dari pihak Dosen dan para mahasiswa. Keluhan secara umum terjadi pada jaringan internet yang tidak stabil, bahan materi yang belum bisa disampaikan secara penuh setiap pertemuan, minimnya sarana media pendukung dalam aktivitas belajar secara daring, dan sulitnya mengontrol aktivitas kegiatan



belajar mahasiswa tanpa menggunakan aplikasi teleconference secara langsung. Untuk itu, solusi efektif terhadap perkuliahan daring dijadikan dasar dalam menyusun penelitian ini supaya lembaga dapat menentukan kebijakan yang tepat selama wabah pandemic Covid-19 (Widiyono,2020). Pemerintah Indonesia mengharapkan kebijakan bahwa proses pembelajaran secara daring dapat dilakukan secara optimal. Dengan demikian, pandemi virus Covid 19 ini tidak menjadi penghalang bagi peserta didik (Nur dan Zahra, 2020). Dengan adanya kebijakan ini juga sangat membantu mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar. Dari banyaknya software pembelajaran online mahasiswa sering menggunakan software Edmodo, Google Meet, Classroom, dan Zoom. Meskipun pembelajaran daring sangat membantu dalam menghadapi pandemic Covid-19 ini namun ada beberapa faktor penghambat yang menyebabkan mahasiswa tidak fokus terhadap mata kuliah yang diajarkan diantaranya faktor cuaca, koneksi internet, mahalnya paket data, tertinggal materi perkuliahan, mata kuliah yang saling bentrok, metode mengajar dosen dan semangat belajar menurun.

METODE

Metode yang digunakan pada jurnal ini adalah dengan Metode Studi Literatur dan Metode Survei. Pada Metode Studi Literatur, Penulis mengumpulkan beberapa sumber dari jurnal. Sedangkan Metode Survei, membagikan link survei dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh mahasiswa. Dengan demikian, penulis dapat lebih meneliti jurnal dan mencocokkan pokok bahasan yang menjadi inti permasalahannya untuk dijadikan bahan bacaan dan rujukan pada ulasan jurnal ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Model media belajar daring

Telah dijelaskan sebelumnya tujuan dari jurnal ini, untuk menjelaskan apa saja aplikasi media pembelajaran daring dan membahas keefektivitasan media belajar tersebut, dalam proses pembelajaran daring aplikasi yang banyak digunakan adalah sebagai berikut:

Edmodo



Gambar 1. Tampilan Beranda Edmodo

Edmodo merupakan sebuah situs bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Mudah digunakan oleh pendidik, orang tua dan siswa selama terhubung dengan internet. Dengan platform ini, guru atau pendidik akan lebih mudah memonitoring interaksi siswa dalam *Edmodo Learning Environment*. Tidak ada yang bisa masuk ke ruang Edmodo kita tanpa undangan, dan siswa tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti yang terjadi di Facebook. Guru atau pendidik akan dengan mudah mengetahui jika ada pelanggar atau orang asing yang terdaftar di kelas yang guru kelola dengan Edmodo (Basinun, 2016). Menurut Basinun (2016) Kelebihan dan Kekurangan Edmodo yaitu:

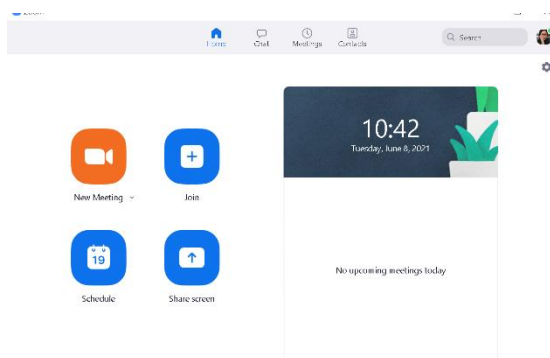
Kelebihan

1. Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan link.
2. Mengirim pesan individu ke pengajar.
3. Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topic

Kekurangan

1. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat.
2. Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut.
3. Masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna seutuhnya.

Zoom



Gambar 2. Tampilan Beranda Zoom

Zoom Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi Zoom Meeting yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Platform ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita membayar. Dalam aplikasi Zoom Meeting ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran (Haqien dan Rahman, 2020). Menurut Mubarak dkk (2020) kelebihan dan kekurangan zoom yaitu:

Kelebihan



1. Fleksibel Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya bahwa media ini menawarkan fleksibilitas dalam proses kegiatan perkuliahan. Baik dosen maupun Mahasiswa dapat mengatur waktu perkuliahan sesuai kesepakatan.
2. Menyediakan Beberapa Fitur yang Menunjang Proses Perkuliahan Adanya beberapa fitur tambahan seperti mute & unmute, chat, record, dan whiteboard dapat menunjang proses berlangsungnya kegiatan perkuliahan.
3. Meningkatkan Kedisiplinan Dosen dan Mahasiswa Fleksibilitas yang diberikan oleh media Zoom Cloud Meeting tentunya juga memberikan dampak positif pada kedisiplinan dosen maupun mahasiswa.

Kekurangan

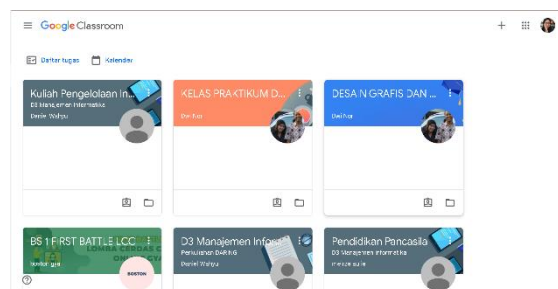
1. Jaringan Internet yang Kurang Baik

Jaringan internet yang kurang baik selalu menjadi salah satu kendala yang terjadi dalam pelaksanaan perkuliahan secara daring (online).

2. Pembatasan Media gratis tentunya memiliki beberapa batasan dalam penggunaannya

Perkuliahan dengan menggunakan media Zoom Cloud Meeting gratisan hanya dapat dilaksanakan selama 40 menit. Jika sudah mencapai 40 menit, notifikasi akan muncul di seluruh layar pengguna dan layar Zoom Cloud Meeting secara otomatis akan berhenti.

Google Classroom



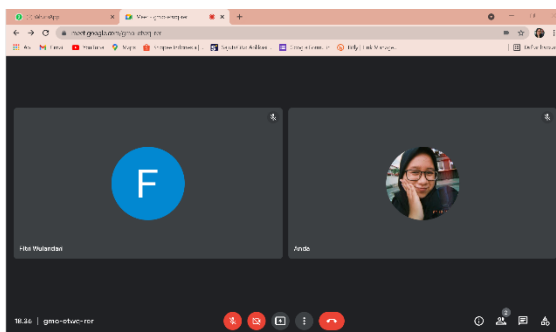
Gambar 3. Tampilan Beranda Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh Google yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana dikumpulkannya tugas-tugas. Aplikasi ini sangat memudahkan proses pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar (Sutrisna, 2018). Menurut Hikmatiar dkk(2020) kelebihan dan kekurangan google classroom yaitu :

- Kelebihan: dengan menggunakan google classroom guru dapat mengontrol bahkan lebih dari satu kelas sekaligus, lebih mudah memberikan pengumuman tentang pelajaran, memudahkan akses siswa dan guru, waktu yang dimiliki guru dan siswa dalam berkomunikasi lebih banyak, bisa mengirim tugas (file atau video).
- Kekurangan: tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon yang diberikan guru, hasil pengerjaan tugas lebih mudah di jiplak (ketidakjujuran akademis), tidak semua sekolah bisa menggunakan google classroom dikarenakan masalah jaringan, kecepatan jaringan

menjadi kendala dari penggunaan google classroom, file yang sering hilang saat diunggah, tidak mudah bagi pengguna yang berasal dari pedesaan yang kurang memahami teknologi .

Google Meet



Gambar 4. Tampilan Beranda Google Meet

Menurut Sawitri, (2020) Penggunaan google meet merupakan salah satu fitur dari google yang bisa dimanfaatkan untuk work from home saat social distancing untuk mencegah penyebaran virus COVID-19. Setelah semakin banyak orang yang mulai memanfaatkan aplikasi video conference untuk bekerja dari rumah saat pandemi Covid-19, banyak perusahaan teknologi yang memperbarui fitur-fitur aplikasi telekonferensinya termasuk google. Berdasarkan Sawitri, (2020) Kelebihan dari Google Meet adalah sebagai berikut:

1. Adanya fitur White Board : Kelebihan white board ini bisa digunakan untuk sarana penjelasan berupa gambar atau angka. Yang sulit dijelaskan dengan menggunakan lisan.
2. Tersedia Gratis : Sekarang Google Meet sudah tersedia secara gratis dan bisa di unduh di Playstore atau app store bagi pengguna ios. Google Meet ingin membuktikan bahwa layanannya lebih bagus dibanding dengan video conference yang lain.
3. Tampilan video yang HD dan suport resolusi lain : Kelebihan Google Meet ketiga adalah tampilan yang disediakan sudah HD (High Definition) dan juga bisa menyediakan resolusi yang terdapat pada smartphone. Sehingga tampilan menjadi lebih jernih.
4. Mudah penggunaannya : Untuk bisa menggunakan Google Meet, teman-teman cukup memiliki akun Google untuk mendaftar ke aplikasinya, dan tidak membutuhkan tahap tahap yang lainnya.
5. Layanan Enkripsi video: Google Meet memberikan layanan tersebut untuk menjaga kerahasiaan data para penggunanya. Supaya kita tidak khawatir akan pencurian dan jula beli data.
6. Banyak pilihan Tampilan yang menarik: Dengan tampilan video conference yang dapat diatur sesuai keinginan kita, maka kita bisa menyesuaikan tata letak dan pilihan posisi yang pas dan baik. Tampilan yang menarik sangat dibutuhkan, karena dengan tampilan antar muka yang bagus setiap pengguna Google Meet akan betah dan nyaman.

Dari berbagai software belajar daring ke empat software tersebut yang paling banyak digunakan bagi sebagian mahasiswa. Selain itu penulis juga melakukan survei terhadap mahasiswa



tentang software yang paling diminati. Hasil menunjukkan secara berturut-turut yakni Zoom (48,1%), Google Meet (29,6%), dan terakhir Google Classroom serta Edmodo sebesar 11,1%.



Gambar 5. *Software* yang diminati pada saat belajar daring

2) Hambatan Pembelajaran Daring.

Menurut Mulawarman (2020) Faktor Penghambat bagi Dosen Gagap Teknologi Hasil pengamatan sementara dosen gaptek yang disebabkan oleh mindset ini yang paling sulit berubah, terlebih dosen yang anti pada hal-hal berbasis teknologi.

Faktor-faktor lain yang menyebabkan dosen gaptek yaitu:

1. Faktor Usia. Tidak sedikit dosen dengan masa tugas di atas 30 tahun dengan usia di atas lima puluh tahun mengalami kesulitan menggunakan sarana dan prasarana berbasis teknologi, terutama komputer, laptop dan fasilitas media berbasis IT lainnya.
2. Lokasi Tempat tinggal menjadi salah satu faktor penyebab mengapa banyak dosen yang masih gagap teknologi. Anggapan bahwa daerah terpencil tidak terlalu membutuhkan informasi yang lebih. Ini membuat dosen menyampaikan materi seadanya saja.
3. Sarana dan prasarana perguruan tinggi. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Universitas yang kurang memadai membuat seorang dosen kesulitan untuk mengakses internet. Ditambah lagi jika kondisi ekonomi dan wilayah yang sulit mengakses internet.
4. Ketidaksiapan dosen dalam menyiapkan materi perkuliahan secara online. Dosen yang masuk kategori ini setiap kali mengajar hanya berbekal mulut, hanya berbicara sendiri kemudian mahasiswa mencatat apa yang dituturkan oleh dosen maupun guru.

Faktor Penghambat Perkuliahan Online bagi Mahasiswa

1. Koneksi Internet

Susah sinyal menjadi elemen terpenting dalam penghambat perkuliahan online. Terkadang kita harus bersusah payah mencari tempat tertinggi seperti di bukit untuk mendapatkan koneksi yang lancar.

2. Paket Data

Mahalnya paket data terkadang menjadi kendala bagi mahasiswa dalam menghadapi perkuliahan secara online. Apalagi di kondisi seperti ini terkadang mereka kehilangan pekerjaan part time mereka sehingga tidak ada pemasukan bagi mereka di tengah pandemi Covid-19.

3. Faktor cuaca

Bila hujan, selain banjir yang dihadapi mahasiswa dan dosen, faktor cuaca ini juga sangat berperan terhadap bagus tidaknya jaringan internet.

Dari berbagai hambatan-hambatan diatas penulis juga melakukan survei di Universitas Merdeka Madiun dan sekitarnya. Hasil penelitian menggambarkan faktor penghambat yang paling banyak dialami mahasiswa yakni koneksi internet (94,3%), faktor cuaca (37,1%), mahal nya paket data (60%), tertinggal materi kuliah (54,3%), mata kuliah yang saling bentrok (48,6%), metode mengajar dosen(85,7%), dan semangat belajar menurun (65,7%).



Gambar 6. Hambatan Yang Sering Dialami Mahasiswa

Menurut Pawicara (2020) Faktor yang menyebabkan pelajar merasa jenuh pada masa daring antara lain media atau materi yang kurang menarik sehingga penyajian materi selama proses pembelajaran daring dilakukan secara monoton. Banyaknya tugas yang diberikan dengan disertai pemberian materi tanpa penjelasan mendalam. Hal tersebut menimbulkan ketidakpahaman materi pada mahasiswa. Akibatnya, timbul rasa malas, kehilangan semangat, stress, susah tidur, lelah dan bosan terhadap materi kuliah selama pembelajaran daring. Hal tersebut menyebabkan kejenuhan belajar pada mahasiswa. Selain itu pengaruh lingkungan belajar dirumah yang kurang mendukung seperti ramai, berisik, dan tidak nyaman juga menimbulkan kejenuhan dalam belajar.

SIMPULAN

Penerapan belajar daring oleh dosen mengharuskan mahasiswa melakukan pembelajaran yang biasanya dilakukan di kampus sekarang menjadi belajar di rumah dengan menggunakan berbagai macam *software* seperti Edmodo, Google Meet, Classroom, dan Zoom. Berdasarkan hasil analisis diatas mayoritas mahasiswa lebih menyukai Zoom sebagai media pembelajaran. Adanya *software* tersebut membantu mahasiswa dan dosen untuk tidak ketinggalan mata kuliah. Meskipun penerapan belajar daring dilakukan masih ada beberapa faktor penghambat yang menyebabkan mahasiswa tidak fokus pada mata kuliah yang diajar diantaranya: faktor cuaca, koneksi internet, mahal nya paket data, tertinggal materi perkuliahan, mata kuliah yang saling bentrok, metode mengajar dosen dan semangat belajar menurun. Dari ketujuh faktor diatas koneksi internet yang paling banyak dipilih mahasiswa. Meskipun adanya faktor penghambat dalam belajar daring akan



tetapi penerapan belajar daring ini menjadi solusi dalam menghadapi *pandemic* Covid-19 ini. Media pembelajaran daring ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam hal pembelajaran berbasis *online* dan diharapkan siswa maupun mahasiswa dapat memanfaatkan aplikasi ini dengan seefektif mungkin.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, Aniq dan Fatonah, Siti. (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Dragonlearn pada Era Pandemic Covid-19(Studi Kasus di MI Ma'had Islam Kopeng). *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 148-164.
- Basinun. (2016). Membangun E-Learning PAI Berbasis Jejaring Sosial Edmodo. *At-Ta'lim*, 15(2), 301-319.
- Haqien, Danin dan Rahman, AA. (2020). Pemanfaatan *Zoom Meeting* Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51-56.
- Hikmatiar, Hamzarudin dkk. Pemanfaatan Learning Management System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 78-86.
- Mubarak dkk. (2020). Zoom Cloud Meeting: Media Alternatif dalam Pembelajaran Maharah Kalam di Tengah Wabah Virus Corona (Covid-19). *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 211-226.
- Mulawarman, W.G.(2020). Persoalan Dosen dan Mahasiswa Masa Pandemi Covid 19: Dari Gagap Teknologi Hingga Mengeluh Boros Paket Data. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 37-46.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Ningsih, Sulia. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7 (2), 124-132.
- Nur, Maulidia Rachmawati dan Zahra, A.R. (2020). Tantangan Pengajaran Daring Di Masa Pandemi: Sebuah Studi Kasus Eksploratori. *Jurnal Edukha*,1(1), 81-87.
- Pawicara, Ruci dan Conilie, Maharani. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember Di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29-38.



- Rokhani, Cicilia Tri Suci. (2020). Pengaruh *Work From Home* (WFH) Terhadap Kinerja Guru SD Negeri Dengkek 01 Pati Selama Masa Pandemi Covid-19. *EduPsyCouns Journal : Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 424-437.
- Sawitri, Dara. (2020). Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Jurnal Prioritas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 02(01), 13-21.
- Sutrisna, Deden.(2018). Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 69-78.
- Syarifudin, Albitar Septian. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 31-34.
- Widiyono, Aan. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (*Online*) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169-177.