



Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Kolaborasi dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar

Asriadi

Universitas Negeri Makassar

Email: asriadi@unm.ac.id

Abstrak: Adaptasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 memunculkan berbagai tantangan. Penelitian ini akan berfokus pada aspek kolaborasi dalam desain pembelajaran daring sebagai upaya menciptakan interaksi sosial dan sisi humanis pembelajaran yang mengarah pada efektifitas pembelajaran. Efektifitas yang dimaksud adalah terjadinya interaksi sosial dalam proses pembelajaran daring dan unjuk kerja antar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) manajemen pembelajaran daring berbasis kolaborasi, (2) efektifitas pembelajaran daring berbasis kolaborasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan setting penelitian pada perkuliahan media pembelajaran di program studi PGSD FIP UNM. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi partisipan, dan studi dokumentasi, selanjutnya uji keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi data dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) perencanaan pembelajaran daring berbasis kolaborasi diawali dengan analisis kebutuhan, menyiapkan bahan ajar, mendesain system pembelajaran, dan menentukan software yang digunakan, (2) implementasi pembelajaran daring berbasis kolaborasi dilakukan dengan cara menyediakan bahan ajar di LMS kemudian diakses secara mandiri, dan (3) efektifitas pembelajaran daring berbasis kolaborasi diperoleh melalui keterlibatan dalam mengerjakan tugas melalui lembar kerja terintegrasi secara online dan melakukan unjuk kerja secara berkelompok.

Kata kunci: Pembelajaran Daring; Kolaborasi; Efektifitas Belajar

PENDAHULUAN

Inovasi di bidang pendidikan senantiasa menuntut adaptasi agar dapat mengikuti akselerasi perkembangan khususnya di bidang pengajaran dan pembelajaran. Memasuki abad 21 kibat pendidikan global mengarah pada digitisasi pendidikan, hal ini sebagai langkah memberikan ruang tanpa batas dalam mengakses dan menjalankan proses belajar formal, khususnya di Perguruan Tinggi (PT). Namun, untuk merespon tantangan tersebut PT harus berbenah dengan menyiapkan

sumber daya manusia yang profesional serta sarana dan prasarana yang menunjang.

Namun, seiring Pandemi Covid-19 mewabah di Indonesia yang berdampak pada aspek pendidikan, yakni terjadinya transformasi pembelajaran klasikal ke pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah penyebaran virus corona sehingga meniadakan aktivitas belajar tatap muka di sekolah sebagaimana Surat Edaran (Mendikbud, 2020) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang

pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemic covid-19, bahwa pembelajaran jarak jauh berfokus pada penyediaan aktivitas belajar beragam sesuai dengan minat dan kondisi masing-masing. Selain itu, interaksi dan komunikasi antar pendidik dan peserta didik dilakukan agar membantu dalam aktivitas belajar.

Pembelajaran daring dilakukan untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Menurut (Widodo & Nursaptini, 2020) pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu dapat melakukan aktivitas belajar, diantaranya berkomunikasi, berinteraksi, dan berkolaborasi secara langsung. Pada dasarnya ruang belajar dibagi menjadi dua kelompok, yaitu *synchronous learning* dan *asynchronous learning*. *Synchronous learning* adalah proses pembelajaran yang berlangsung pada saat yang sama, meliputi tatap muka dan tatap maya, sedangkan *asynchronous learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada pendekatan belajar mandiri dengan sumber belajar online yang relevan, meliputi personal dan kolaborasi interpersonal (Uwes Chaeruman, 2017).

Tujuan pembelajaran daring dapat dicapai jika dikelola melalui perencanaan yang matang dan relevan dengan kebutuhan. Selanjutnya mengkombinasikan dua ruang belajar dapat menciptakan suasana dan aktivitas belajar menyenangkan. Proses belajar diawali dengan belajar secara mandiri, kolaborasi interpersonal, dan unjuk kerja. Dengan demikian, sisi humanis dan interaksi antar dosen dan mahasiswa begitupula mahasiswa dan mahasiswa dapat terbangun. Selaras dengan pendapat (Primasari & Zulela, 2021) bahwa salah satu dampak pembelajaran daring adalah peserta didik tidak menemukan makna belajar dan kehilangan jiwa sosial dikarenakan tidak adanya interaksi antar peserta didik.

Namun, realitas menunjukkan proses pembelajaran daring tidak menghadirkan interaksi belajar antar mahasiswa. Hal ini menyebabkan mahasiswa jenuh dan kehilangan makna belajar, tatap maya hanya melahirkan komunikasi satu arah antara dosen dan mahasiswa, selanjutnya personal adalah cara belajar mandiri yang dipercayakan

kepada mahasiswa dan tidak melahirkan ruang kolaborasi antar mahasiswa. Sejalan dengan pendapat (Widodo & Nursaptini, 2020) menyatakan bahwa implementasi pembelajaran daring pada hakikatnya merupakan kegiatan sosial-kognitif sehingga membutuhkan interaksi sosial yang nyata dalam belajar.

Desain pembelajaran daring seharusnya memperhatikan aspek sosial dan emosional mahasiswa. misalnya pada pembelajaran klasikal mahasiswa dapat dengan mudah melakukan diskusi dan bertukar pikiran dengan mahasiswa lain di kelas melalui pembelajaran kolaboratif. *Collaborative learning* merupakan pendelegasian wewenang antar peserta didik sesuai dengan tanggung jawab satu sama lain. Namun, pembelajaran daring tidak menghadirkan ruang tersebut. Jika hal ini terus berlangsung, maka berpotensi menciptakan jarak sosial dan emosional antar mahasiswa yang seharusnya diperoleh pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran daring menghadirkan interaksi belajar antar mahasiswa. Sesuai dengan prinsip manajemen pembelajaran secara efektif dapat memicu perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, refleksi pembelajaran, stimulus belajar, dan *reinforcement* (Saifulloh & Darwis, 2020).

Pembelajaran daring berbasis kolaborasi memadukan *synchronous learning* dan *asynchronous learning*. Desain pembelajaran ini memadukan *learning management system* (LMS), *video conference*, dan *google slide/doc*. Proses belajar pada sistem ini digunakan dengan mengungkap paradigma piramida terbalik, artinya mahasiswa akan diberikan materi melalui LMS berupa video pembelajaran, PPT, dan booklet (personal), kemudian akan diberikan kasus diskusi dengan jenis soal divergen (memecahkan masalah) yang dikerjakan secara berkelompok melalui *google slide/doc*. Hasil belajar mandiri dan kolaborasi kemudian dilanjutkan dengan tatap maya (*video conference*), hal ini bertujuan untuk mengonfirmasi hasil belajar dan unjuk kerja mahasiswa.

Penggunaan media dan konten fleksibel dapat mendukung proses pembelajaran partisipatif melalui berbagai

mekanisme umpan balik (*feedback*) (Oktavian & Aldya, 2020). Selaras dengan itu, (Saifulloh & Darwis, 2020) menyatakan Hal ini menunjukkan partisipasi kolaboratif antar mahasiswa mendukung efektifitas pembelajaran daring. Berdasarkan rasionalitas tersebut, penelitian ini akan mengkaji bagaimana pengelolaan pembelajaran daring berbasis kolaborasi dalam mendukung efektifitas pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan setting alamiah yang mengkaji pengelolaan desain pembelajaran daring berbasis kolaborasi pada mata kuliah media pembelajaran di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNM sehingga menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Sejalan dengan pendapat (Creswell, 2015) bahwa penelitian kualitatif digunakan pada studi tentang pemaknaan suatu permasalahan pada sebuah program, peristiwa, aktivitas, sekelompok atau individu. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini yang berfokus pada pemaknaan.

Untuk memperoleh hasil analisis tentang pengelolaan dan efektifitas pembelajaran daring berbasis kolaborasi, maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi partisipan, dan studi dokumentasi. Selanjutnya uji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengelolaan Pembelajaran Daring Berbasis Kolaborasi

Pembelajaran daring berbasis kolaborasi diawali dengan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal tentang langkah-langkah pembelajaran daring. Menurut (Wahid et al., 2018) kegiatan *upgrading* pengetahuan bertujuan untuk mengetahui dan menanamkan persepsi yang sama tentang pembelajaran daring. Sejalan dengan pendapat (Saifulloh & Darwis, 2020) bahwa dalam merencanakan kegiatan pembelajaran diawali dengan menetapkan kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodir aktivitas belajar untuk meraih tujuan yang ingin dicapai. Lebih lanjut,

menguraikan langkah perencanaan pembelajaran yang meliputi; (1) menentukan langkah pembelajaran dan strategi implementasinya, (2) menentukan skala prioritas pelaksanaan kerja yang telah ditargetkan, (3) penyesuaian strategi pembelajaran, dan (4) analisis situasi dan kondisi pencapaian pembelajaran.

Hasil identifikasi dilanjutkan dengan analisis kebutuhan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Analisis capaian pembelajaran penting dilakukan agar desain pembelajaran yang dirumuskan selaras dengan tingkat pemahaman mahasiswa. Sebagaimana pendapat (Adhe, 2018) menyatakan bahwa analisis capaian pembelajaran dalam merencanakan konsep pembelajaran bertujuan untuk menentukan bahan ajar relevan dan mengumpulkan serta mengidentifikasi sumber belajar yang akan digunakan. Penyediaan bahan ajar yang relevan dengan tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta didik mendorong aktivitas belajar menyenangkan.

Selanjutnya penyiapan bahan ajar relevan, mendesain model pembelajaran daring, dan menentukan software yang digunakan dalam pembelajaran daring. Hal ini dilakukan agar kombinasi platform digital yang digunakan dalam pembelajaran daring dapat mendukung aktivitas belajar. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Swasti, 2021) bahwa pemahaman materi dalam pembelajaran daring dipengaruhi oleh kesesuaian konten dan pemanfaatan media online yang relevan. Hal ini sejalan pula dengan tujuan manajemen pembelajaran, yakni (1) memudahkan menyampaikan tujuan aktivitas pembelajaran dan belajar mandiri, (2) memudahkan penyesuaian penyusunan bahan ajar, (3) memudahkan pendidikan menentukan kegiatan dan penggunaan media sesuai karakteristik materi, dan (4) memudahkan penilalain hasil belajar (Saifulloh & Darwis, 2020).

Implementasi pembelajaran daring berbasis kolaborasi diawali dengan menyediakan bahan ajar di LMS disertai dengan intruksi kegiatan belajar yang dilakukan secara bebas dan mandiri. Sejalan dengan pendapat (Susanty, 2020) yang menyatakan bahwa interaksi yang dibangun

dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kemandirian belajar peserta didik. Sedangkan intruksi belajar digunakan untuk mengadopsi strategi pengajaran terbuka berdasarkan pengalaman belajar (Nastiti & Hayati, 2020). Oleh sebab itu, LMS tidak hanya digunakan sebagai penyedia bahan ajar, melainkan juga berfungsi sebagai wadah komunikasi melalui verbal dalam pembelajaran daring antara dosen dan mahasiswa.

Pada dasarnya sistem pembelajaran daring menawarkan fleksibilitas karena memungkinkan akses informasi kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring bertujuan untuk memberikan fleksibilitas waktu dan ruang belajar (Nastiti & Hayati, 2020). Bahan ajar yang telah disediakan dapat diakses baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*, dengan demikian mahasiswa dapat mengelola informasi secara mendalam dan berulang-ulang.

Berdasarkan hasil penelitian jenis bahan ajar yang diinput bermacam-macam sesuai dengan karakteristik materi yang ingin disampaikan, yakni video pembelajaran, booklet, audio, dan PPT. Menurut Chaeruman (2017) berbagai jenis media digital yang disediakan dalam pembelajaran daring bertujuan untuk dijadikan sebagai object belajar (*learning object*). Jenis media digital yang disediakan disesuaikan dengan aktivitas belajar sebagaimana diuraikan pada table 1. Selain itu, (Nastiti & Hayati, 2020) menyatakan penyediaan sumber belajar digital sebaiknya mengacu pada relevansi, kesesuaian konten, dan kebutuhan. Sedangkan (Wahid et al., 2018) menyatakan bahwa penyediaan beragam bahan bahan ajar dalam satu platfrom bertujuan sebagai langkah konstruksi pengetahuan dalam pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan aktivitas belajar, seperti mempelajari materi pada teks, melihat media visual, dan menyimak video pembelajaran.

Tabel 1. Jenis Media Digital

Aktivitas	Media
Membaca	Teks
Melihat	Visual

Mendengar	Audio
Mendengar dan Melihat	Video, Animasi
Mencoba dan Mempraktekkan	Simulasi dan games

Sumber: Chaeruman, 2017

Setelah mengakses materi di LMS selanjutnya melakukan aktivitas belajar kelompok melalui google slide/doc. Tujuan penggunaan google slide/doc agar mahasiswa dapat melakukan interaksi secara *synchronous* maupun *asynchronous* sesuai dengan strategi dan pembagian tugas yang telah disepakati dalam kelompok. Sebagaimana pendapat (Huang et al., 2020) yang menyatakan bahwa kolaborasi melalui platfrom sosial sangat penting untuk mendukung berbagai aktivitas pembelajaran. Pengelolaan informasi dan pembagian kerja yang terarah dalam mengerjakan suatu project memungkinkan penyelesaian tugas kelompok di luar jadwal (*ashynchronous learning*) (Susanty, 2020).

Efektifitas Pembelajaran Daring Berbasis Kolaborasi

Menurut Nastiti & Hayati (2020) perubahan system pembelajaran daring selama pandemic menyebabkan terbatasnya interaksi sosial antar mahasiswa. Oleh sebab itu, diperlukan desain pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar. Selaras dengan pendapat (Herlina, 2020) bahwa esensi pembelajaran daring bukan sekadar menghadirkan kemudahan aksesibilitas, konektivitas, dan fleksibilitas melainkan harus mampu menghadirkan berbagai interkasi belajar di dalamnya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa indikator keterlibatan belajar mahasiswa dalam mengerjakan tugas dapat dilihat melalui riwayat aktivitas di google slide/doc. Menurut Sholihah (2018) keunggulan penggunaan google slide/doc ialah dapat membuat dan mengedit teks dokumen langsung dari *web browser* yang akan disimpan secara otomatis. Lebih lanjut, Data di google slide/doc dapat dilihat, dikerjakan, dan diedit secara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan melalui share link.

Langkah-langkah pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan google slide/doc dilakukan dengan cara: (1) mahasiswa *log in* di google slide/doc melalui laptop atau smartphone masing, (2) membagi mahasiswa dalam kelompok, (3) mengerjakan tugas melalui *share link* google slide/doc yang diterima berdasarkan kelompok masing-masing, (4) mengerjakan tugas secara bersama-sama mulai dari draf awal, penyempurnaan, hingga finalisasi baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*, (5) masing-masing anggota kelompok saling memberikan saran dan tanggapan baik di dokumen maupun melalui kolom komentar, (6) memfinalisasi draf setelah melalui proses diskusi dan perbaikan secara kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan google slide/doc tersebut dilakukan sebagai upaya memicu motivasi, menanamkan tanggung jawab, dan menciptakan aktivitas sosial antar mahasiswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sholihah, 2018) bahwa penggunaan google slide/doc dalam pembelajaran kelompok berfungsi untuk: (1) melatih keterampilan berfikir kritis dalam menelaah dan mengelola informasi dari rekan kerja, (2) meningkatkan kemampuan kolaborasi antar tim, (3) memicu motivasi belajar, (4) menciptakan situasi belajar yang lebih kondusif dan situasi kelas lebih hidup.

Lembar kerja di google slide/doc bersifat terintegrasi dan dapat diakses secara bersamaan, serta memungkinkan untuk memberikan tanggapan ataupun komentar satu sama lain, sehingga interaksi sosial antar mahasiswa senantiasa terjalin dalam proses menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Naziah et al., 2020) bahwa keaktifan belajar dalam proses pembelajaran daring dapat dilihat dari: (1) keikutsertaan mengerjakan tugas, (2) terlibat dalam proses diskusi, dan (3) turut serta menyelesaikan masalah yang dikaji. Lebih lanjut (Uwes Chaeruman, 2017) menjelaskan pembelajaran *asynchronous* kolaboratif dilakukan sebagai upaya memberikan kesempatan kepada mahasiswa mengaktualisasikan apa yang telah dipelajari secara mandiri melalui penugasan kelompok.

Berbagai formulasi dan langkah pembelajaran yang telah dilakukan kemudian

diakhiri dengan unjuk kerja yang dituangkan dalam google slide/doc kemudian difinalisasi berdasarkan hasil diskusi yang berkembang. Hal ini mendorong interaksi sosial antar mahasiswa karena dapat memberikan *feedback* terhadap setiap pendapat yang diberikan. Pola pembelajaran daring yang telah dirumuskan yang meliputi pengarahan/intruksi, belajar mandiri, serangkaian aktivitas belajar pada media digital, hingga unjuk pengetahuan dapat menghasilkan pengalaman belajar secara optimal (Chaeruman, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Transformasi pembelajaran klasikal ke pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 membawa banyak perubahan dan tantangan, khususnya interaksi sosial mahasiswa. Pembelajaran daring seharusnya tidak mengesampingkan interaksi sosial dan sisi humanis pembelajaran. Desain pembelajaran daring berbasis kolaborasi dikelola dengan cara; (1) perencanaan pembelajaran daring berbasis kolaborasi diawali dengan analisis kebutuhan, menyiapkan bahan ajar, mendesain system pembelajaran, dan menentukan *software* yang digunakan, (2) implementasi pembelajaran daring berbasis kolaborasi dilakukan dengan cara menyediakan bahan ajar di LMS kemudian diakses secara mandiri. Selanjutnya efektivitas pembelajaran daring berbasis kolaborasi diperoleh melalui keterlibatan dalam mengerjakan tugas melalui lembar kerja terintegrasi secara online dan melakukan unjuk kerja secara berkelompok.

Desain pembelajaran daring sebagai alternatif system pembelajaran yang digunakan di masa Pandemi Covid-19 harus memperhatikan aspek sosial dan sisi humanisme pembelajaran. Sehingga integrasi media digital yang digunakan harus beragam sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas belajar mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhe, K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *JECCE (Journal of*

- Early Childhood Care and Education*), 1(1), 26–31.
<https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.3>
- Chaeruman. (2017). Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. *Disertasi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta*.
- Chaeruman, Uwes. (2017). *Alur Belajar: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Daring*.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta). Pustaka Pelajar.
http://repo.unikadelasalle.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D11151%26keywords%3D
- Herlina, N. (2020). Manajemen Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Civics & Social Studies*, 4(2), 102–108.
<https://doi.org/10.31980/civicos.v4i2.925>
- Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Yang, J., & Wang, H. (2020). Handbook on facilitating flexible learning during educational disruption: The Chinese experience in maintaining undisrupted learning in COVID-19 Outbreak. *Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University*.
- Mendikbud. (2020, March 24). *SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>
- Nastiti, R., & Hayati, N. (2020). Pembelajaran Daring pada Pendidikan Tinggi: Tantangan Bagi Mahasiswa dan Dosen di Tengah Pandemi. *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 3(3), 378–390.
<https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v3i3.145>
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7 (2), 12.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), Article 2.
<http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>
- Primasari, I. F. N. D., & Zulela, Z. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Secara Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 64–73.
<https://doi.org/10.26858/jkp.v5i1.16820>
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285–312.
<https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Sholihah, U. (2018). Teknik Peer_Review melalui Google Docs: Alternatif Piranti Kolaborasi dalam Menulis. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2), Article 2.
<https://doi.org/10.33061/ww.v13i2.2262>
- Susanty, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar. *Jurnal Hospitality*, 9, 157.
- Swasti, I. K. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring dengan Platfrom WA, CR, M-Z dan Kepuasan Mahasiswa. *JAMP : Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(4), 342–351.
<https://doi.org/10.17977/um027v3i42020p342>
- Wahid, S., Muchyidin, A., Supriyanto, R., & Fuadah, W. W. (2018). *Desain Pembelajaran Daring di SMK Ilman Nafi'ah Cirebon sebagai Upaya untuk Mempersiapkan Siswa Menghadapi Ujian Berbasis Komputer*. 7(2), 14.
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Problematika Pembelajaran Daring

dalam Perspektif Mahasiswa. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 100–115.

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v4i2.5340>