

**IMPLEMENTASI ZOOM, GOOGLE CLASSROOM, DAN WHATSAPP
GROUP DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING (ONLINE)
PADA MATA KULIAH BAHASA INGGRIS LANJUT (Studi Kasus Pada 2
Kelas Semester 2, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta)**

Mursyid Kasmir Naserly
Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta
(Naskah diterima: 1 April 2020, disetujui: 20 Mei 2020)

Abstract

The purpose of this research is to analyse the utilization of various online platforms that can be used as supporting media for online learning in advanced English language courses. Some of the platforms that are used are Zoom as a live-streaming tool, Google Classroom as a web-based platform for virtual-class interaction, and the WhatsApp group to support more concise interactions in a platform-based online chat class. The research method used is qualitative descriptive so that the utilization of the three digital platforms can be examined in more detail ranging from weaknesses to their respective strengths. This study was applied in 2 classes with the same course, namely advanced English taught in 2nd semester students, Business Administration Department, Economics and Business Faculty, Bina Sarana Informatics University. Data collection is done through direct observation and interviews to the students involved.

Keyword: *Online learning, Digital, teaching, Online classes, Virtual classes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk menganalisis pemanfaatan berbagai platform online yang dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran daring dalam mata kuliah bahasa inggris lanjut. Beberapa platform yang dimanfaatkan adalah Zoom sebagai media live streaming, Google Classroom sebagai media interaksi kelas virtual berbasis web, dan WhatsApp group untuk mendukung interaksi yang lebih ringkas dalam kelas daring berbasis platform chat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif sehingga pemanfaatan ketiga platform digital tersebut dapat diteliti lebih rinci mulai dari kelemahan hingga kelebihan masing-masing. Penelitian ini diterapkan pada 2 kelas dengan mata kuliah yang sama, yaitu Bahasa Inggris Lanjut yang diajarkan pada mahasiswa semester 2, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sarana Informatika. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara kepada mahasiswa yang terlibat.

Kata Kunci: Pembelajaran daring, Digital, Pengajaran, Kelas Online, Kelas Virtual

I. PENDAHULUAN

Merujuk pada penyebaran Covid 19 yang kian masif, maka solusi pembelajaran daring pun dijadikan tonggak utama demi tetap berlangsungnya kegiatan belajar dan mengajar di seluruh wilayah Republik Indonesia. Tak hanya menyentuh tingkat dasar, pola ini pun ditetapkan secara menyeluruh ke seluruh jenjang pendidikan hingga tingkatan perguruan tinggi.

Anjuran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) serta beberapa Pemerintahan Daerah (Pemda) terkait belajar dari rumah dimulai serentak di pertengahan Maret 2020, sekalipun tanggal pelaksanaannya cukup beragam. Beberapa daerah ada yang sudah mengaplikasikan metode pengajaran daring tersebut sejak 16 Maret 2020, namun beberapa daerah ada pula yang baru merespon himbauan tersebut pada tanggal 23 Maret 2020.

Pembelajaran daring bagi sebagian orang Indonesia mungkin masih dianggap baru, sekalipun dalam keseharian mereka tanpa disadari mereka sudah terlibat didalamnya. Menggunakan smartphone dan berbagai aplikasi sosial media yang ada di dalam Smartphone yang mereka gunakan sehari-hari,

sebenarnya sudah mengimplementasikan konsep daring yang dimaksud. Hanya saja, saat diaplikasikan pada sesuatu yang baru dan bersifat pengajaran serta pembelajaran, tentu belum semua dapat mencernanya dengan baik.

Untuk itu, maka pandemi Covid 19 ini pun secara tidak langsung sudah mendorong banyak profesional di dunia pendidikan untuk terjun lebih dalam, khususnya dalam penguasaan teknologi digital, yang selama ini mungkin hanya sebatas internet dan email, dan itupun mungkin hanya digunakan untuk keperluan tertentu saja.

Seperti yang dilansir Republika.co.id (Rabu 25 Mar 2020 01:36 WIB), Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mengutarakan bahwa sistem pembelajaran daring ini secara otomatis membuat para pengajar yang gagap teknologi terpaksa mencoba dan keluar dari zona nyamannya. Tak hanya itu, menurut Nadiem, aplikasi sistem pembelajaran daring ini diharapkan dapat pula dijadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, sehingga akan terlihat pelajaran mana yang cocok atau tidak cocok, baik atau buruk jika diaplikasikan secara daring.

Tantangan alih sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi daring inilah yang membuat peneliti ingin mengangkat tema penelitian ini. Mengingat, selama ini perkuliahan di tingkat semester awal, umumnya memang hanya dilakukan secara offline atau tatap muka, sekalipun memang sudah ada portal LMS (Learning Method System) yang disiapkan oleh kampus, hanya saja layanan tersebut berlaku untuk mata-mata kuliah tertentu yang sifatnya lebih dikhususkan untuk mahasiswa semester 5 ke atas.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Pembelajaran Daring

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses yang mengatur terjadinya sebuah proses belajar. Didalamnya terdapat berbagai aspek bimbingan atau arahan pada peserta didik yang sedang melakukan proses belajar. Dalam belajar, pengajar akan dihadapkan oleh beragamnya respon dari peserta didik. Ada yang mudah mencerna, namun ada juga yang sebaliknya. Hal inilah yang dijadikan pengajar sebagai tolak ukur pembelajaran, agar sebuah strategi pembelajaran dapat tersistem dengan baik, dan berjalan secara efektif.

Pembelajaran menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendi-

dikan Nasional adalah proses interaksi yang terjalin antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Interaksi dari ketiga aspek tersebutlah yang membuat proses belajar tersistem melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi.

Sebagai kegiatan yang kompleks, Trianto (Pane & Darwis Dasopang, 2017) menegaskan bahwa interaksi dalam pembelajaran akan berlangsung secara dinamis sehingga didalamnya akan ditemukan pengembangan dan pengalaman hidup guna mencapai target pembelajaran yang sudah direncanakan. Bertolak dari pernyataan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran secara tatap muka saja sudah dianggap menghasilkan situasi yang terbilang kompleks, oleh karena itu, maka tantangan pembelajaran daring pun tentu akan menemukan sisi kompleks lainnya.

2.2 Media Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran konvensional, alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan pengajar sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

Hal tersebut tentu tak akan jauh berbeda dengan pembelajaran daring, hanya saja karena interaksi antara pengajar dan peserta didik di pembelajaran daring dibatasi oleh jarak, maka diperlukan alat pembelajaran tambahan, sebagai media pembantu agar penyelenggaraan pembelajaran dapat berjalan lebih efisien dan efektif.

Ghirardini (Adhe, 2018) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran daring dapat berjalan sangat efektif, karena didalamnya sarat akan adanya respon umpan balik, sebab pembelajar mampu mengkolaborasikan kegiatan belajar formal dengan aktivitas belajarnya secara mandiri. Personalisasi model pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa sehingga semua mahasiswa dapat menerima kualitas yang sama dari instruksi pengajar.

Dalam menentukan pola pembelajaran daring antara pengajar dan peserta didik, Ghirardini (Adhe, 2018) memetakan dua pendekatan umum: *self paced* dan *fasilitated / instructor-led*. Pendekatan *self paced*, memberikan otoritas penuh kepada Mahasiswa dalam menggunakan daring sendiri dan benar-benar dilakukan secara independen, sedangkan pendekatan *fasilitated/instructor led* difasilitasi dan dipimpin oleh seorang

instruktur daring yang sekaligus menyediakan berbagai tingkat dukungan dari tutor dan instruktur dan kolaborasi antar mahasiswa.

Ghirardini (Adhe, 2018) melanjutkan, pendekatan daring dapat pula dilakukan dengan menggabungkan berbagai jenis komponen daring, seperti *daring content & interaktif e-lesson*. *Daring content* (sumber belajar sederhana) adalah sumber belajar non-interaktif seperti dokumen, PowerPoint presentasi, video atau file audio. Material belajar tersebut hanya dapat dimanfaatkan Mahasiswa dengan cara dibaca atau ditonton tanpa perlu melakukan tindakan lain. Sumber daya seperti ini adalah modal dasar yang cukup untuk dikembangkan. Karena jika pengemasannya menarik dan cocok di mata peserta didik, maka tujuan belajar daring yang dirancang dapat tercapai sekalipun mereka tidak memberikan interaktivitas apapun.

Interaktif e-lesson adalah pola pendekatan *self paced daring* pelatihan berbasis web yang paling umum digunakan. Didalamnya terdiri dari satu set *interactive e-lessons* yang mencakup teks, grafik, animasi, audio, video dan interaktivitas dalam bentuk pertanyaan dan umpan balik. E-lesson dapat pula mencakup rekomendasi link bacaan atau sumber

belajar online lain yang sarat akan informasi tambahan seputar topik tertentu.

Menurut Kemdikbud, pembelajaran daring atau yang umum dikenal dengan istilah E-learning, memiliki enam prinsip utama:

1. Learning is open (belajar adalah terbuka)
2. Learning is social (belajar adalah sosial)
3. Learning is personal (belajar adalah personal)
4. Learning is augmented (belajar adalah terbantuan)
5. Learning is multirepresented (belajar adalah multirepresentasi / multiperspektif)
6. Learning is mobile (belajar adalah bergerak)

Dari keenam prinsip tersebut, maka diperlukan alat atau media pembelajaran daring yang dapat memenuhi kesemua aspek. Beberapa media pembelajaran daring yang dapat digunakan sebagai penghubung antara pengajar dan pembelajar adalah Portal LMS, Layanan Google Classroom, Media live streaming seperti Zoom atau Google Hangout, dan aplikasi chat group seperti WhatsApp atau Telegram. Pada dasarnya, setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Untuk itu maka perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan agar pola pembelajaran daring dapat berlangsung secara efektif.

III. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menjabarkan analisis yang telah dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah dua kelas Bahasa Inggris Lanjut di semester 2, yaitu kelas 22.2B.25 dan 22.2C.25 Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sarana Informatika, semester genap, tahun pelajaran 2019/2020. Kedua kelas tempat peneliti melakukan observasi merupakan kelas yang memiliki jumlah mahasiswa yang cukup banyak, dimana kelas 22.2C.25 memiliki jumlah Mahasiswa/i sekitar 31 orang dan kelas 22.2B.25 memiliki jumlah peserta didik sekitar 49 orang. Di masing-masing kelas memiliki kemampuan bahasa inggris dasar yang beragam. Setelah melalui beberapa tahap pertemuan secara daring, baik melalui Zoom atau melalui media lain seperti Google Classroom dan WhatsApp group, sebagian peserta didik menurut pengamatan peneliti sudah menguasai pengetahuan seputar bahasa inggris dasar (Basic) dalam tingkatan lanjut. Namun sebagian lagi, masih bisa dibilang awam dengan pengetahuan bahasa inggris dasar (pre-Basic) yang terbatas.

Penelitian ini dimulai sejak bulan Maret 2020 sampai dengan bulan Mei 2020. Jenis

data pada penelitian ini merupakan data kualitatif yang berupa uraian, pendapat, pernyataan dan gambaran hasil pengamatan terhadap progress pembelajaran daring khususnya dalam mata kuliah bahasa inggris lanjut yang telah dilakukan di kedua kelas tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi. Data yang sudah terkumpul dianalisis dan diinterpretasikan sehingga mudah dalam menarik kesimpulan akhir. Analisis data dilakukan secara induktif yaitu mencari kesimpulan yang bersifat umum dari hal-hal yang bersifat khusus. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan uji validitas internal, uji validitas eksternal, realibilitas, dan objektivitas.

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen utama (human instrument) yang melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data dan menafsirkan data. Penelitian yang mengacu pada penelitian kualitatif ini dipaparkan secara deskriptif, melalui metode analisis isi (Bogdan dan Biklen dalam Emzir, 2010:3) untuk mendapatkan pendalaman tiga hal utama: *pertama* media pembelajaran daring manakah yang efektif digunakan untuk menyampaikan materi kuliah bahasa inggris lanjut di kedua kelas

majemuk tersebut?, *kedua* berapa lama durasi daring paling efektif jika memang diperlukan penjelasan terkait materi tertentu?, *ketiga* solusi apa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring jika ditemukan kendala di salah satu media daring yang digunakan?.

Dengan mengaplikasikan metode kualitatif dan analisis isi, peneliti berharap mampu memaparkan manfaat dari media pembelajaran daring yang digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa inggris secara daring. Setiap analisis yang dilakukan, diobservasi melalui data dan studi kepustakaan sehingga metode deskriptif yang dilakukan melalui wawancara dapat terfokus pada tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan menggunakan teknik purposive sampling, sebagaimana yang Arikunto (2010:183) paparkan, yaitu dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu, atau bisa juga dikatakan seperti teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010:85). Artinya, setiap subjek yang diambil dari populasi dipilih dengan sengaja berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu.

Beberapa media peneliti gunakan selama mengajar mata kuliah bahasa Inggris lanjut secara daring adalah Portal LMS, Layanan Google Classroom, Media live streaming Zoom, dan aplikasi chat group melalui WhatsApp.

IV. HASIL PENELITIAN

Setelah digunakan hampir setengah semester, peneliti menemukan bahwa masing-masing media pembelajaran daring tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan. Oleh karena itu, maka peneliti perlu melakukan evaluasi berkelanjutan agar pembelajaran daring dapat berlangsung secara efektif.

4.1 ZOOM

Pada saat pertama kali pembelajaran daring diumumkan pada pertengahan Maret 2020 lalu, mahasiswa/i di kedua kelas tersebut sangat antusias mengikuti perkuliahan daring. Untuk itu, maka layanan Zoom pun mereka coba pilih sebagai media pembelajaran daring untuk mata kuliah bahasa Inggris lanjut. Sebagai pengajar, peneliti pun mencoba memfasilitasi keputusan tersebut.

Zoom merupakan sebuah layanan konferensi video yang memiliki kemampuan praktis dalam menghadirkan suasana meeting secara daring. Seperti yang dilansir id.cloudhost.com, pengguna aktif Zoom kian melonjak pesat

sekitar 2,22 juta per bulan sejak pandemi COVID-19 merebak secara global per Maret 2020 lalu. Aplikasi berbayar ini dapat diakses secara cuma-cuma dengan kapasitas pengguna maksimal 100 orang dan batasan durasi konferensi sekitar 40 menit.

Dalam pengajaran daring yang telah dilalui sekitar 1 kali pertemuan untuk kedua kelas tersebut, peneliti mengalami banyak kemudahan saat menggunakan Zoom. Aplikasi ini dilengkapi fitur Sharing Screen yang mampu memfasilitasi kebutuhan pengajar dalam menyajikan bahan ajar layaknya pertemuan tatap muka di dalam kelas konvensional kepada para peserta didik.

Peneliti menganggap bahwa Zoom memang piawai dijadikan sebagai media pembelajaran daring andalan. Namun di sisi pembelajaran, peneliti menemukan tanggapan yang berbeda. Setelah dievaluasi, mayoritas peserta didik di kedua kelas tersebut menganggap bahwa perkuliahan melalui Zoom sangat menguras kuota pulsa mereka. Sekalipun, menurut hasil uji perbandingan aplikasi konferensi daring yang dilansir CNBCindonesia.com menyatakan bahwa Zoom memiliki tingkat kebutuhan bandwidth paling rendah, yaitu sekitar 700 Kbps. Jika dibandingkan dengan Skype dengan 977Kbps, Hangouts dengan 1100

Kbps, dan terakhir WebEx dengan 1.700 Kbps.

Latar belakang mahasiswa dari kedua kelas yang peneliti ampu, memiliki kondisi ekonomi yang heterogen. Untuk itu, maka kendala yang terkait langsung dengan nilai ekonomi harus disiasati secara bijak, agar proses belajar secara daring dapat berlangsung secara adil.

Selain soal kuota yang dirasa memberatkan, pembelajaran daring melalui Zoom terkadang menurut sebagian mereka terkendala dengan sinyal yang tidak stabil, sehingga Zoom yang mereka akses kadang terputus-putus. Faktor ini diakibatkan jangkauan lokasi setiap provider yang mahasiswa/I gunakan, dengan lokasi tempat mereka mengakses Zoom berbeda-beda sehingga hal tersebut dapat terjadi. Untuk faktor ini bisa dianggap sebagai aspek yang paling krusial, karena jika perkuliahan lewat Zoom tetap dipaksakan, maka tidak semua mahasiswa dapat merasakan manfaat dari materi yang disampaikan, karena sebagian dari mereka masih terkendala dengan kondisi sinyal yang buruk.

Sekalipun memang ada sebagian yang lain merasa tetap nyaman menggunakan Zoom, karena mereka mengaksesnya dengan internet rumah berlangganan yang lebih stabil.

4.2 Google Classroom

Setelah melalui satu pekan pertemuan menggunakan Zoom, maka keputusan baru dari kedua kelas yang peneliti ampu tersebut adalah melanjutkan pembelajaran daring melalui Google Classroom.

Seperti yang dilansir pada laman resminya, edu.google.com, Google menyatakan bahwa Google Classroom merupakan sebuah layanan portal yang efisien untuk memudahkan pengajar dalam mengelola materi dan tugas ajar. Selain memudahkan pengajar, dari sisi pembelajar pun Google Classroom dianggap sebagai media pembelajaran daring yang ramah kuota internet, karena memang pola akses layanan kelas daring di platform tersebut diciptakan layaknya sosial media, yang tidak membutuhkan kuota berlebih untuk mengaksesnya.

Dibalik kemudahan yang dirasakan pembelajar, peneliti yang berperan sebagai pengajar justru merasakan sebaliknya. Menurut peneliti, Google Classroom justru menghilangkan sisi interaksi antara pengajar dan pembelajar terutama dari segi pengajaran bahasa asing. Menurut peneliti interaksi antara pengajar dan pembelajar agak sedikit hilang, karena memang interaksi yang terjalin dalam kelas virtual ini hanya tersalurkan melalui teks

di kolom komentar, berbeda dengan pola interaksi langsung seperti yang terdapat pada aplikasi Zoom. Hal ini tentu akan menyulitkan pengajar dalam menilai pembelajar secara personal, mengingat mata kuliah yang peneliti ampu dalam penelitian ini adalah mata kuliah bahasa asing, yang menuntut adanya kecakapan personal setiap pembelajar dalam menguasai bahasa asing yang diajarkan tersebut.

4.3 WhatsApp Group

Guna menyasiasi ketimpangan interaksi antara pengajar dan pembelajar saat dialihkan ke Google Classroom, maka peneliti berinisiatif membuat sebuah group WhatsApp yang mewakili setiap kelas dari kedua kelas tersebut. Fungsi group chat tersebut adalah sebagai media pelengkap dari apa yang sudah peneliti sampaikan pada Google Classroom. Dalam WhatsApp Group peneliti kerap mengirimkan penjelasan tambahan melalui rekaman audio, sehingga materi pembelajaran yang peneliti upload di Google Classroom dapat tersampaikan tidak hanya secara teks, namun bisa juga melalui konsep lisan.

Namun sayang, dari penerapan dua platform alternatif, baik Google Classroom dan WhatsApp group tersebut peneliti justru menemukan kendala lain yaitu pola komunikasi yang kurang responsif dari kedua kelas

tersebut. Entah karena malu, atau memang kurang percaya diri terhadap bahasa asing yang sedang dipelajari atau hal lain, sehingga tak jarang rekaman penjelasan melalui audio yang peneliti masukkan ke dalam group WhatsApp tersebut hanya berlalu begitu saja, tanpa adanya umpan balik dari peserta didik.

V. KESIMPULAN

Seperti yang diungkapkan oleh Nadiem Makarim melalui rilis resmi Kemendikbud (19/3/2020) "Saya tahu ini tidak mudah bagi semua pihak, tetapi kita harus mencoba,", maka peneliti sebagai individu yang masih pula tergolong baru dalam mengaplikasikan konsep daring dalam pembelajaran mau tidak mau harus mampu beradaptasi dan mengindahkan semua kendala pembelajaran daring yang terjadi secara bijak dan adil. Apa pun media pembelajarannya, hak belajar peserta didik adalah poin utama yang harus peneliti penuhi, agar tujuan belajar dapat tercapai sesuai rencana pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya.

Menurut peneliti, Zoom merupakan platform yang mumpuni dan efektif digunakan dengan jumlah mahasiswa di bawah 20 orang. Jika lebih dari itu, maka aktivitas Zoom harus dibagi menjadi dua atau tiga sesi, sehingga pembelajaran daring yang efektif dapat dilak-

sanakan. Selain itu, mengingat Zoom merupakan aplikasi live streaming yang memiliki karakter boros kuota, maka durasi live streaming yang dilakukan dapat dipersingkat selama 10-15 menit per pertemuan, agar interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat tetap terjalin layaknya pembelajaran di dalam kelas konvensional. Selanjutnya, penyampaian materi tambahan dan pengumpulan tugas dapat dilakukan melalui Google Classroom dan dipantau secara real time dan intens melalui WhatsApp group.

Upaya-upaya tersebut peneliti simpulkan guna terlaksananya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang menyenangkan seperti harapan Ade Erlangga Masdiana selaku Plt. Kepala Biro Kerja Sama dan Humas Kemendikbud dalam himbauannya kepada para pendidik dalam salah satu laman blog di kemdikbud.go.id, Minggu (22/03/2020), Selanjutnya dalam laman blog tersebut Erlangga juga menegaskan bahwa Belajar di rumah, bukan berarti memberikan tugas yang banyak kepada mahasiswa, tetapi menghadirkan kegiatan belajar mengajar yang efektif sesuai dengan kondisi daerah masing-masing, sebagai implementasi dari “Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/

MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19), serta Surat Edaran dan petunjuk dari Kepala Daerah, dan Rektor masing-masing Universitas,” tutup Erlangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.3>
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200401165712-37-149126/zoom-vs-skype-vs-hangouts-mana-paling-irit-kuota-internet>

<https://edu.google.com/>

<https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/20/163232371/mendikbud-nadiem-belajar-di-rumah-tidak-mudah-kita-harus-mencoba?page=all>

<https://idcloudhost.com/mengenal-aplikasi-zoom-cara-install-dan-fitur-fitur-zoom-meeting-lengkap/>

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkan-belajar-menyenangkan-bagi-daerah-yang-terapkan-belajar-di-rumah>

<https://republika.co.id/berita/q7p9wr409/nadiem-jelaskan-makna-pembelajaran-daring>

<https://spada.kemdikbud.go.id/>