

PENGGUNAAN *GOOGLE MEET* DAN KENDALANYA DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA JEPANG DI SMAN 1 CIBARUSAH

Deliyana Hasanah
Universitas Negeri Jakarta
deliyanahasanah@gmail.com

Nia Setiawati
Universitas Negeri Jakarta
niasetiawati@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang di SMAN 1 Cibarusah dan mengetahui kendala yang terjadi pada guru dan siswa saat menggunakan *google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang. Penelitian ini berdasarkan pada latar belakang bahwa penggunaan *google meet* sebagai *platform* baru dalam kegiatan belajar mengajar menimbulkan kendala pada guru dan siswa saat menggunakannya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Instrument penelitian menggunakan observasi, angket dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian diketahui penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang dapat mengatasi keterbatasan jarak antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang masih dapat dilaksanakan dengan baik. Namun, beberapa siswa dan guru terkendala sinyal saat menggunakan *google meet*. Video dan suara sering terjeda sehingga mengakibatkan siswa sulit berkonsentrasi dan kurang memahami penjelasan materi dari guru. Selain itu terdapat kendala lainnya yaitu guru kesulitan memantau siswa saat belajar dan kesulitan dalam melakukan penilaian. Jumlah siswa dalam satu kelas mencapai 121 orang sehingga guru tidak dapat mengontrol siswa satu persatu. Begitu pula siswa mengalami kelelahan dan merasakan matanya sakit, pasif, sulit memahami materi pembelajaran, dan merasakan lingkungan belajar yang tidak kondusif.

Kata Kunci: *google meet*, pembelajaran daring, bahasa Jepang

Abstract

This study aims to find out the use of google meet in Japanese online learning at SMAN 1 Cibarusah and the obstacles that occur to teachers and students while using google meet in Japanese online learning. This study is based on the background that the use of google meet as a new platform in teaching and learning activities emerges obstacles for teachers and students while using it. This study is a qualitative descriptive research. The research instruments are observation, questionnaires and interview. Based on the research results, it is known that the use of google meet in Japanese online learning can overcome the limitations of the distance between teachers and students so that Japanese teaching and learning activities can still be carried out properly. However, some students and teachers are constrained by internet signals while using google meet. Videos and sounds are often paused, causing in students having difficulty in concentrating and being able to understand the material explanation from the teacher. In addition, there are other obstacles, namely the difficulty of teachers monitoring students while learning and difficulties in conducting assessments. The number of students in one class reaches 121 people so that the teacher cannot control the students one by one. Likewise, students experience fatigue, eyesore,

passiveness, find it difficult to understand the learning material, and feel that the learning environment is uncondusive.

Keywords: *google meet, online learning, japanese languange*

PENDAHULUAN

Pada saat ini negara-negara di dunia sedang dihadapkan pada fenomena yang berkaitan dengan masalah kesehatan yaitu *Corona Virus Disease* atau Covid-19. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak dari munculnya virus tersebut, salah satu dampaknya terjadi pada sektor pendidikan. Adanya virus ini membuat proses pembelajaran berubah dari tatap muka menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan antara guru dan siswa.

Di kota Bekasi, terhitung pada tanggal 16 Maret 2020 melalui surat edaran nomor 443/2024/SETDA.Kessos tentang Peningkatan Kewaspadaan dan Kesiapsiagaan Menghadapi Infeksi Virus *Corona* (Covid-19), dalam surat edarannya berisi himbuan untuk melakukan aktivitas seperti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara jarak jauh untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Pada kondisi saat ini pembelajaran jarak jauh lebih identik dengan nama pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. SMAN 1 Cibarusah merupakan salah satu SMA Negeri di Bekasi, turut pula melaksanakan sistem pembelajaran jarak jauh selama masa terjadinya pandemi Covid-19.

Ketika melakukan pembelajaran jarak jauh tentunya memerlukan media sebagai sarana pembelajaran. Berdasarkan wawancara awal dengan guru bahasa Jepang SMAN 1 Cibarusah, media yang digunakan untuk melakukan pembelajaran daring adalah *google meet*, *google classroom* dan *whatsapp*. Aplikasi *google classroom* dan *whatsapp* biasa digunakan untuk melakukan pengiriman tugas dan latihan soal, sedangkan aplikasi *google meet* digunakan dalam kegiatan penyampaian materi pelajaran secara *virtual*. Pada pelaksanaannya, *google meet* dianggap sebagai media yang diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang

secara daring pada masa pandemi Covid-19. Hal ini didukung oleh survei yang dilakukan lembaga Arus Survei Indonesia (ASI) dengan jumlah 1000 orang responden yang tersebar di 34 provinsi Indonesia, diperoleh hasil bahwa *google meet* menempati urutan kedua terkait media *video call* yang digunakan dalam pembelajaran daring. Penggunaan *google meet* dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang baru dilakukan di SMAN 1 Cibarusah, maka ditemukan kendala dalam penggunaannya yang terjadi antara guru dan siswa. Permasalahan pembelajaran jarak jauh secara daring pada masa pandemi berkaitan dengan ketidaksiapan antara siswa dan guru (Yuangga dan Sunarsi, 2020:51).

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *Google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang di SMAN 1 Cibarusah dan kendala yang terjadi pada guru dan siswa saat menggunakan *google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang di SMAN 1 Cibarusah.

Pembelajaran dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Djamarah dan Zain, 2006). Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat kegiatan pendahuluan, inti, penutup. Menurut Abdul (2012) pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering digunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan internet (Ikumori, 2014).

Dalam melaksanakan pembelajaran tidaklah selalu berjalan dengan lancar, ada kalanya muncul suatu kendala yang membuat proses kegiatan belajar mengajar tidak sesuai rencana. Kendala dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang menghalangi pelaksanaan proses pembelajaran baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013:78) faktor internal berasal dari dalam diri siswa yang meliputi faktor fisiologis maupun psikologis. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti masyarakat, keluarga, sekolah

beserta fasilitas. Berikut beberapa kendala yang terjadi dalam pembelajaran daring ditinjau dari faktor internal dan eksternal.

- 1) Kendala kesehatan. Pembelajaran daring menuntut guru dan siswa berfokus pada layar gawai sebagai media pembelajaran.
- 2) Sulit memahami pelajaran. Limbong, dkk (2020: 51) dalam perbandingan perilaku emosional siswa sebelum pembelajaran daring dan saat pembelajaran daring, menunjukkan bahwa siswa sulit dalam memahami pembelajaran.
- 3) Gawai untuk media belajar. Menurut Anugrahana (2020: 286) kendala saat pembelajaran daring adalah terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki gawai. Ada atau tidaknya gawai pada siswa bergantung pada kondisi perekonomian keluarga tersebut.
- 4) Sinyal dan koneksi internet. Menurut Rigianti (2020:299) koneksi internet yang menjadi hal penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring masih menjadi hal yang dikeluhkan masyarakat.
- 5) Lingkungan belajar. Menurut Nabila dan Sulistiyaningsih (2020:68) pembelajaran daring membuat siswa kurang konsentrasi karena kondisi rumah yang ramai dan masalah-masalah yang lain.

Ketika melakukan pembelajaran daring tentunya memerlukan media sebagai sarana pembelajaran. Asyhar (2012:8) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang baik, dimana dalam diri peserta didik dapat terjadi proses belajar yang efektif. Dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran agar lebih terarah dan tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012: 116), terdapat tiga prinsip utama yang dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu 1) prinsip efektivitas dan efisiensi, 2) prinsip relevansi ke dalam dan keluar, 3) prinsip produktifitas. Kemudian selain prinsip pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki beberapa kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat

verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, memberikan perangsang belajar yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman dkk, 2011).

Dalam penelitian ini, *google meet* digunakan sebagai media pembelajaran daring bahasa Jepang. *google meet* adalah salah satu layanan komunikasi video secara daring. Layanan *google meet* diberikan gratis untuk 100 pengguna dalam satu kali pertemuan. Untuk menambah jumlah pengguna dan layanan fitur yang lebih lengkap seperti perekaman, *google meet* menyediakan paket *google Suite* dengan biaya \$10-\$18 perbulan. *Google meet* dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, baik komputer, laptop hingga telepon berbasis *Android*. Layanan ini dapat diakses dengan mudah pada situs meet.google.com. Guru dapat memilih “Rapat baru” untuk memulai pertemuan. Untuk siswa dapat bergabung dengan memasukkan kode *meeting* dan *password* yang telah disediakan oleh guru, atau langsung dengan menekan *link meeting* yang telah dibagikan oleh guru. Selanjutnya maka guru dan siswa sudah terhubung dalam satu video pertemuan. Dalam pembelajaran daring, selain dapat digunakan guru dan siswa untuk berinteraksi secara *virtual*, *google meet* dapat digunakan untuk melihat dokumen belajar dan media presentasi. Sehingga *google meet* dapat digunakan untuk membantu kegiatan siswa belajar dari rumah.

Google meet memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *google meet* yaitu terdapat fitur *white board*, dapat diunduh secara gratis, tampilan yang disediakan HD (*High Definition*), dan terdapat layanan *enkripsi video*. Sedangkan kekurangan dari *google meet* yaitu tidak terdapat fitur hemat data, diperlukan paket *google suite* untuk layanan fitur yang lebih lengkap, dan memerlukan jaringan internet yang cepat dan stabil agar dapat digunakan dengan baik. (Sawitri (2020:15)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi untuk

menggambarkan apa adanya suatu variabel atau keadaan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang di SMAN 1 Cibarusah dan mengetahui kendala yang terjadi saat menggunakan *google meet* pada pembelajaran daring.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Cibarusah pada bulan November 2020. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari siswa SMAN 1 Cibarusah kelas X MIPA 1-4 dan seorang guru mata pelajaran bahasa Jepang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Selanjutnya teknik analisis dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman. Model Miles and Huberman (dalam Sugiyono 2015:338) mengusung 3 langkah analisis yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses merangkum, memilih dan memfokuskan data pada hal-hal penting, sehingga memberikan gambaran untuk mempermudah penelitian. Selanjutnya penyajian data yaitu proses untuk menyusun dan mengorganisasikan data supaya mudah dipahami. Setelah data direduksi dan disajikan maka tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring dapat mengatasi keterbatasan jarak antara siswa dengan guru. Saat pembelajaran daring bahasa Jepang, *google meet* digunakan untuk memberi penjelasan materi kepada siswa secara *virtual*. *Google meet* merupakan media yang memerlukan sinyal yang cepat dan stabil untuk dapat digunakan dengan baik. Selain itu, diperlukan kuota data internet yang banyak untuk menggunakan *google meet* sebagai media pembelajaran daring. *Google meet* termasuk media pembelajaran yang memenuhi prinsip relevansi keluar karena merupakan media yang biasa digunakan oleh guru dan siswa. Langkah-langkah penggunaannya yang mudah, membuat guru dan siswa tidak kesulitan saat menggunakan *google meet*.

Pembelajaran bahasa Jepang terdiri dari kelas X MIPA 1-4. Masing-masing kelas berjumlah 30 sampai 31 siswa. Pembelajaran daring dilaksanakan pada pukul 11.00-12.00 WIB, dengan alokasi waktu 2X30 menit. Guru harus memberikan

pembelajaran secara bersamaan kepada 4 kelas tersebut yang berjumlah 121 siswa. Saat pelaksanaan pembelajaran, guru memberi penjelasan materi dalam bentuk power point yang dapat dilihat dan didengar oleh seluruh siswa, sehingga dapat memberikan perangsang belajar dan menimbulkan persepsi yang sama bagi siswa yang hadir saat belajar menggunakan *google meet*. Saat siswa dilatih untuk mempraktikkan dialog memandu tamu dan menjelaskan kondisi ruangan di sekolah, guru dapat segera memberi umpan balik berupa pujian atau saran kepada siswa.

Berikut kendala yang terjadi saat menggunakan *google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang di SMAN 1 Cibarusah.

1. Kendala sinyal yang terjadi pada guru dan siswa. *Google meet* sebagai media pembelajaran tidak memenuhi prinsip efektivitas karena digunakan di daerah Cibarusah yang terkendala oleh sinyal. Saat observasi, dari 121 jumlah siswa hanya ada 97 siswa yang hadir karena beberapa siswa tinggal di daerah yang sinyalnya tidak stabil sehingga sulit untuk dapat mengakses *google meet*. Dari hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menngatakan terkendala sinyal.

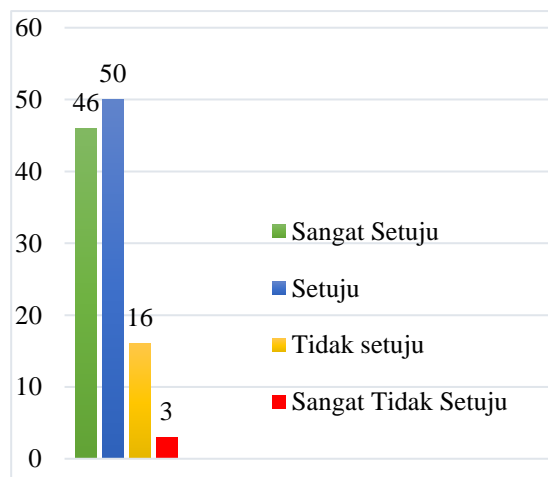


Diagram 1 Kendala Sinyal Internet

2. Kendala guru sulit memantau siswa saat belajar.

Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang sering mematikan kamera *Google meet* ketika pembelajaran sedang berlangsung. Dari hasil

kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa sering mematikan kamera saat pembelajaran berlangsung. Siswa mengungkapkan alasan bahwa dengan mematikan kamera akan mengurangi resiko video dan suara yang sering terjeda.

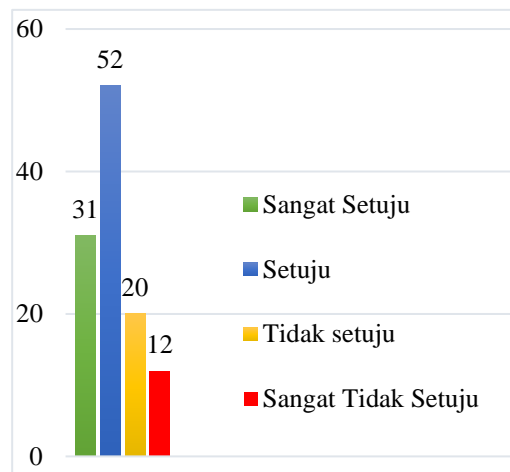


Diagram 2 Kendala Sulit Memantau Siswa

3. Kendala kesehatan.

Siswa mengungkapkan bahwa saat menggunakan *google meet* matanya harus fokus menatap materi pada layar gawai sehingga menyebabkan sering sakit mata dan lelah. Hal ini disebabkan karena siswa harus berada di depan layar komputer atau gawai dari pagi sampai sore.

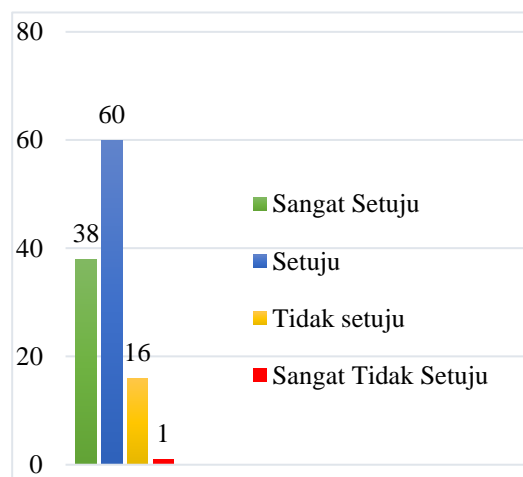


Diagram 3 Kendala Kesehatan

4. Siswa sulit memahami materi pembelajaran.

Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang baru dipelajari oleh siswa kelas X. Guru maupun sekolah belum menyediakan buku pelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar di rumah. Siswa menyatakan materi yang paling sulit adalah penulisan huruf hiragana. Kendala video dan suara yang sering terjeda menjadi salah satu penyebab siswa sulit memahami materi pembelajaran.

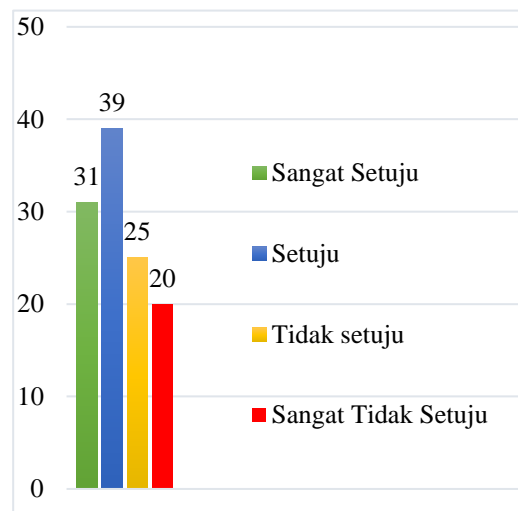


Diagram 4 Kendala Pemahaman Materi

5. Siswa pasif.

Dari 97 siswa yang hadir mengikuti PJJ daring, hanya satu orang siswa yang mengajukan pertanyaan. Hal ini diketahui juga dari hasil kuesioner yang menunjukkan sebagian besar siswa menjawab jarang mengajukan pertanyaan meskipun ada materi yang belum dipahami. Siswa mengatakan tidak percaya diri saat harus menyalakan *microfon* karena yang hadir di sana ada guru dan teman-temannya dari kelas yang berbeda. Dalam hal ini *google meet* belum memenuhi kegunaan media pembelajaran untuk mengatasi siswa yang pasif.

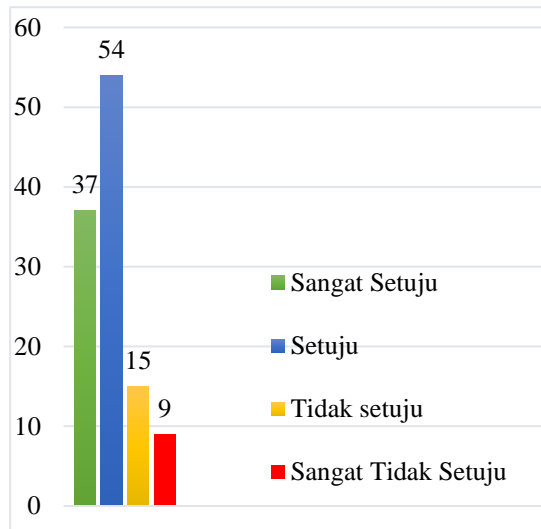


Diagram 5 Kendala Siswa Pasif

6. Minat siswa kurang

Selama kegiatan belajar dari rumah, siswa mengatakan minat belajar berkurang dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan *google meet*. Kendala terbesar karena lingkungan belajar yang ramai dan kurang kondusif. Hal ini diketahui pula dari hasil kuesioner yang menunjukkan sebagian besar siswa menjawab tidak bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan *Google meet*.

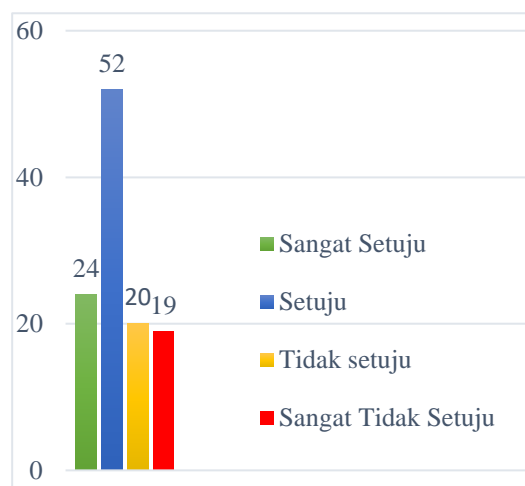


Diagram 6 Kendala Minat Belajar

7. Guru sulit melakukan penilaian.

Ketika guru melakukan penilaian dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa melalui *google meet*, hanya beberapa siswa saja yang dapat merespon. Sedangkan saat diberi pertanyaan secara tulisan melalui *whatsApp group*, hampir seluruh siswa dapat merespon.

8. Alokasi waktu

Saat pembelajaran daring bahasa Jepang, alokasi waktu yang diberikan kepada guru hanya 60 menit dan harus digunakan untuk mengajar 4 kelas. Hal tersebut menyebabkan guru tidak dapat melatih pelafalan (*hatsuon*) siswa satu per satu. Selain itu, dengan menggabung 4 kelas yang berjumlah 121 siswa ke dalam penggunaan *Google meet* yang hanya memuat 100 pengguna telah melanggar kegunaan *Google meet* sebagai media pembelajaran untuk menyamakan pengalaman belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang dapat mengatasi keterbatasan jarak antara guru dengan siswa. Namun, di SMAN 1 Cibarusah penggunaan *Google meet* kurang efektif karena terkendala sinyal yang sulit stabil. Saat pembelajaran berlangsung, video dan suara sering terjeda sehingga mengakibatkan siswa sulit berkonsentrasi dan kurang memahami penjelasan materi dari guru. Penggunaan *Google meet* dalam pembelajaran daring memiliki kelebihan yaitu mudah dalam penggunaannya, dapat mengatasi keterbatasan jarak, dapat memberikan umpan balik dengan segera, memberikan perangsang belajar dan menimbulkan persepsi yang sama. Kekurangan *Google meet* dalam pembelajaran daring yaitu memerlukan banyak kuota data internet, memerlukan sinyal yang cepat dan stabil, sulit untuk mengontrol siswa dalam jumlah yang banyak dan *Google meet* versi gratis tidak dapat digunakan lebih dari 100 orang pengguna.

Kendala yang terjadi saat pembelajaran daring bahasa Jepang dengan menggunakan *Google meet* adalah guru dan siswa terkendala sinyal, guru sulit memantau siswa saat belajar, guru sulit melakukan penilaian, guru tidak dapat

menangani banyaknya siswa dengan waktu yang sedikit, siswa mengalami kelelahan dan matanya sakit, banyaknya siswa yang pasif, siswa sulit memahami materi pembelajaran dan lingkungan belajar yang kurang kondusif.

Dengan adanya keterbatasan data dan waktu dalam penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah *google meet* dapat digunakan jika tersedia koneksi internet yang cepat dan stabil serta dapat menggunakan *google meet* versi berbayar yang dapat memuat lebih dari 100 pengguna. Penggunaan *google meet* dalam pembelajaran daring dapat diubah menggunakan media *Youtube* dengan cara guru membuat video penjelasan materi yang singkat dan menarik. Selain itu video di *Youtube* dapat diunduh, sehingga saat tidak ada sinyal sekali pun, siswa dapat mengulang kembali materi pembelajaran tanpa gangguan video atau suara yang terjeda. Selanjutnya untuk para peneliti lainnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan mengkaji pada variabel lainnya dan memberikan solusi bagi keterbatasan yang terjadi dalam pembelajaran jarak jauh secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Ahmadi, A. dan Supriyono, W. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anugrahana. (2020). *Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ikumori. (2014). *Onrain Gakushuu Saito No Atarashii Bijinesu Moderu No Tankyuu*. https://www.econ.nagoya-cu.ac.jp/wp-content/uploads/2014/07/h25_20_2.pdf

- Limbong, dkk. (2020). Pola Interaksi Guru dan Orang Tua Dalam Mengendalikan Emosional Siswa Selama Pembelajaran Daring di MTS Islamiyah Medan. <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/thoriotuna/article/view/226>.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Nabila, H. dan Sulistyaningsih. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Daring Berbantuan Microsoft Teams Kelas XI SMA Negeri9Semarang. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/544>.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. <https://doi.org/10.313116/esjurnal.v7i2.768>.
- Sadiman, A.S dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan Google meet Untuk Work From Home di Era Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol.2 No 1.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yuangga, K. D dan Sunarsi, D. (2020). Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di PandemiCovid-19. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/download/19472/13983>.