

## PEMBELAJARAN JARAK JAUH DALAM JARINGAN BAGI GURU SD INPRES PERUMNAS I WAENA JAYAPURA

Ida Mariati Hutabarat<sup>1</sup>, Yacob Ruru<sup>2</sup>, Andi N. Ramadhana<sup>3</sup>, Remuz M.B Kmurawak<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Statistika FMIPA Universitas Cenderawasih

<sup>4</sup> Prodi Sistem Informasi FMIPA Universitas Cenderawasih

ida\_mariati@yahoo.com

### **Abstract**

*In addition to using books or lecture methods, teachers are expected to have different learning media, adjusting learning materials and conditions for their students. Teachers and students can take advantage of technology-based learning media, one of which is the Canva application. Canva is an online-based application that provides attractive designs in the form of templates, features, and categories given in it. With diverse and attractive designs, it makes the learning process not boring. By using the Canva application, teachers can teach knowledge, creativity, and skills that will be obtained for students, so that this media can also be used in various areas of life. Thus, the developed media can be used in online and offline learning.*

**Keywords:** Canva application, Learning Media, Online Learning

### **Abstrak**

*Selain menggunakan buku atau metode ceramah, guru diharapkan mempunyai media pembelajaran yang berbeda menyesuaikan materi serta kondisi pada peserta didiknya. Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan didalamnya. Dengan desain desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.*

**Kata Kunci:** Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Pembelajaran Daring

## **1. PENDAHULUAN (Introduction)**

Dengan adanya Virus Corona (Covid-19) di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Surat edaran yang dikeluarkan pemerintah pada tanggal 18 Maret 2020 segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda. Untuk mengurangi resiko penularan corona, diantara langkah preventif yang telah diambil pemerintah adalah menghimbau agar bekerja dari rumah, beribadah di rumah bahkan belajar dari rumah. Untuk menyikapi hal tersebut pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Dewi, 2020). Menteri Pendidikan juga mengatakan untuk satuan pendidikan dilarang melakukan pembelajaran tatap muka yang berada di zona kuning dan zona merah. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memutuskan mata rantai penyebaran covid-19. Kebijakan yang ada membuat pemerintah dan lembaga pendidikan harus mencari cara agar pendidikan tetap berjalan walaupun pada saat pandemi seperti ini. Dengan munculnya pandemi Covid-19 ini, kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di kelas, dan kini menjadi belajar di rumah melalui belajar daring. Pembelajaran

daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi seperti zoom meeting, google meet, google classroom, E-learning, dan lain sebagainya.

Akibatnya masih banyak lembaga pendidikan yang kurang begitu siap dalam hal pembelajaran dalam jaringan (daring), mulai dari keterbatasan sarana hingga sumber daya manusia (SDM). Banyak yang menilai, pembelajaran daring merupakan hal baru bagi para guru. Sehingga dalam pelaksanaannya, banyak guru belum begitu familiar dan tidak bisa menerapkan pola tersebut secara efektif.

Pada saat sekarang ini fungsi tenaga pengajar seperti guru sangat diperlukan. Karena walaupun peserta didik dirumahkan guru harus tetap mengajar juga, karena guru mempunyai peranan yang amat strategis dan penting dalam keseluruhan upaya pendidikan. Hampir semua usaha pembaharuan di bidang kurikulum dan penerapan metode mengajar guru, pada akhirnya tergantung pada guru itu sendiri. Guru ialah orang yang membuat, dan melaksanakan proses dalam pembelajaran tersebut, dan menilai setiap peserta didik serta membimbing peserta didik untuk meraih cita-cita dan memiliki akhlak yang baik. Pada sisi inilah guru sangat berperan penting untuk menjalankan kurikulum. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Nur, 2011).

Ada banyak kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran daring tersebut, mulai dari masalah teknis hingga pada saat proses pembelajaran, seperti jaringan, biaya kuota yang cukup mahal, alat penunjang seperti gawai dan laptop serta mengoperasikan aplikasi google meet, google calassroom dan E-learning dengan prosedur yang benar.

Sekolah Dasar Negeri Inpres Perumnas I Waena memiliki jumlah siswa 626 orang dan 35 orang guru. Berdasarkan hasil diskusi penulis dengan Kepala Sekolah Ibu Dominggas Mawene pada bulan September 2020, diperoleh sebagian guru dan siswa masih kesulitan dalam hal pembelajaran daring (online). Hal ini disebabkan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan guru dan siswa dalam hal teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran online dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu.

Atas dasar kondisi inilah yang mendorong tim pengabdian bersama mitra untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran dan penggunaan aplikasi pembelajaran. Aplikasi yang akan diberikan yaitu aplikasi *Canva*.

Pelatihan yang dilakukan diharapkan akan memberikan wawasan bagi guru-guru dalam pembuatan media dan menyiapkan proses pembelajaran yang baik dan optimal. Sehingga kegiatan belajar mengajar secara daring dapat berjalan dengan baik dan efektif dan siswa tetap dapat berinteraksi dengan guru.

## 2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Thorne dalam Kuntarto (2017) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan

teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*". Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018) "daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan". Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

#### 2.1. Karakteristik/ciri-ciri Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.

Tung dalam Mustofa, dkk (2019) menyebutkan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*,
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
- 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
- 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,
- 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
- 8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet

Selain itu Rusma dalam Herayanti, dkk (2017) mengatakan bahwa karaktersitik dalam pembelajaran *elearning* antara lain:

- 1) *Interactivity* (interaktivitas),
- 2) *Independency* (kemandirian),
- 3) *Accessibility* (aksesibilitas),
- 4) *Enrichment* (pengayaan).

Pembelajaran daring harus dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013 ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah:

- 1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
- 2) Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*e-learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- 3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.
- 5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

Dari penjelasan tentang karakteristik/ciri dari pembelajaran daring maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan media elektronik, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan internet, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun serta pembelajaran daring bersifat terbuka.

## 2.2. Manfaat Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.

Bilfaqih dan Qomarudin (2015) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Selain itu Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, dkk (2019) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*),
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*),
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*),
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Adapun manfaat *e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015) adalah:

- 1) Adanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.
- 2) Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi, mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selain itu mudahnya mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas.

### **3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)**

Metode kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan kepada para guru di SD Inpres Perumnas I Waena. Guru dibimbing untuk menerapkan hasil pelatihan dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dengan aplikasi *Canva*. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan:

#### **3.1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi :

- a. Survey
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran
- c. Penyusunan bahan/materi untuk kegiatan pelatihan

#### **3.2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan persiapan. sesi pelatihan yang menitikberatkan pada kemampuan menggunakan aplikasi *Canva*.

#### **3.3. Metode Pelatihan**

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu:

##### **a. Metode Ceramah**

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang aplikasi *Canva*.

##### **b. Metode Tanya Jawab**

Metode tanya jawab penting bagi para peserta pelatihan, baik di saat menerima penjelasan tentang teori serta saat mempraktekkannya.

##### **c. Demonstrasi**

Metode demonstrasi ini penting bagi para peserta pelatihan, mendemonstrasi materi yang telah diperoleh menggunakan aplikasi *Canva*.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)**

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan permohonan izin untuk melakukan pengabdian kepada Kepala Sekolah SD Negeri Inpres Perumnas I Waena guna mendapatkan izin agar dapat melaksanakan pengabdian kepada masyarakat terhadap guru-guru di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan izin pelaksanaan, selanjutnya diadakan koordinasi secara lebih mendetail dengan meminta penugasan kepada guru-guru. Pelaksanaan ini dilaksanakan pada 7 Agustus 2021 melalui zoom meeting. Hal ini dilakukan karena pada saat pelaksanaan kota Jayapura lagi diberlakukan PPKM Level 4.

Kebijakan Walikota bahwa tidak boleh ada aktivitas di sekolah. Peserta pelatihan hanya berjumlah 6 orang saja. Hal ini disebabkan pada waktu yang bersamaan sekolah juga ada kegiatan dengan zoom meeting.

Kegiatan terlaksana dalam bentuk berikut ini.

- a. Penyaji menyajikan materi sajian berikut contoh-contoh dan ilustrasi, materi media pembelajaran daring atau berbasis e-learning disajikan melalui slide power point oleh penyaji selama 2 jam.
- b. Sesi berikutnya, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk bertanya menyampaikan hal-hal yang belum dipahami dan bertukar pengalaman terkait kendala-kendala yang pernah dialami dalam pembelajaran terkait pengaplikasian media pembelajaran daring.
- c. Tahap selanjutnya peserta pelatihan ditugasi untuk mengaplikasikan media pembelajaran daring yang telah dipaparkan oleh narasumber. Media pembelajaran daring yang digunakan adalah Canva.

Selama peserta pelatihan mengerjakan tugas, bimbingan terus dilakukan oleh tim pendamping pelatihan ini. Tahap ini diakhiri dengan penyampaian hasil kerja peserta yang kemudian dikomunikasikan kepada peserta pelatihan untuk diperhatikan dan untuk diberikan tanggapan.

Hasil pelaksanaan pelatihan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan telah dapat meningkatkan minat dan rasa percaya diri peserta dalam menerapkan atau mengaplikasikan pembelajaran daring tersebut. Peserta sebagian besar tampak antusias dan tekun mengikuti kegiatan sampai dengan akhir. Ini terbukti dari keikutsertaan peserta pelatihan sampai akhir, peserta pelatihan tidak ada yang izin atau meninggalkan room pelatihan sebelum pelatihan usai. Antusiasme peserta ini tidak terlepas dari cara penyaji memberikan penjelasan kepada peserta pelatihan yang menyelipkan beberapa contoh aplikatif dari materi yang dijelaskan. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dalam tahap penyajian materi memudahkan peserta pelatihan memahami penjelasan yang diberikan oleh penyaji. Nuansa cara penyaji menjelaskan beberapa media pembelajaran daring dengan memasukkan contoh aktual ke dalam penjelasannya, membuat peserta nyaman dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan serta pengalaman-pengalaman yang disampaikan oleh penyaji terkait pembelajaran daring membuat pelatihan tidak terasa membosankan.

Pemberian sistem pemodelan beserta langkah-langkah aplikatif yang harus dikerjakan oleh peserta dalam tahap bimbingan sangat memudahkan peserta dalam bekerja. Peserta pelatihan tidak bingung lagi dalam mengaplikasikan media tersebut. Kemudahan peserta pelatihan dalam menangkap dan memahami hal-hal yang mesti disusun, dapat meningkatkan kemauan dan rasa percaya diri peserta pelatihan. Ketika kegiatan berjalan, penyaji juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan bila ada hal yang tidak atau kurang dipahami oleh peserta. Ada beberapa peserta yang mengajukan pertanyaan.

Secara umum, para peserta pelatihan menanggapi positif kegiatan pelatihan ini. Hal ini dibuktikan dari terjadinya proses interaksi aktif antara penyaji dan peserta saat pelaksanaan pelatihan. Ada keterlibatan mental-psikologis dalam upaya

peserta untuk memahami isi sajian. Sebelumnya, tanggapan guru adalah negatif dan kurang percaya diri dalam mengaplikasikan media pembelajaran daring ini sebab banyak peserta yang belum memahami secara mendalam cara memanfaatkan teknologi berbasis IT ini meskipun mereka sering mengikuti pelatihan terkait hal itu. Setelah mendapat penjelasan dan pelatihan secara langsung dengan menyusun dan menerapkan hal itu, barulah peserta memahami dengan baik konsep itu sehingga pelatihan ini dirasa sangat bermanfaat dan bermakna bagi peserta, yang dalam hal ini adalah guru-guru di SD Negeri Inpres Waena.

Balikan kepada para peserta dalam bentuk analisis hasil yang langsung disampaikan kepada peserta pelatihan juga memberikan dampak positif kepada peserta pelatihan. Hasil analisis yang diberikan oleh penyaji kepada seluruh peserta pelatihan membuat peserta mengetahui letak kesalahan yang dilakukan. Hal ini juga menjadi dasar dan bahan refleksi bagi peserta dalam mengaplikasikan media ini. Hal-hal yang dirasa masih keliru ataupun kurang, disempurnakan berdasarkan hasil analisis yang telah diberikan. Peserta juga akan merasa bahwa tugas yang mereka buat memang benar-benar diperhatikan dan disikapi dengan cepat. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap peserta.

Pembelajaran bermakna bagi peserta didik merupakan harapan semua pihak. Harapan ini seperti yang digambarkan oleh Isjoni (2005 dalam Sutikno, 2006: 52-55) yang mengemukakan bahwa guru masa depan yang diidamkan oleh banyak pihak adalah (a) planner atau guru memiliki program kerja pribadi yang jelas, (b) inovator atau guru memiliki kemampuan melakukan pembaharuan, (c) motivator atau guru masa depan mampu memiliki motivasi untuk terus belajar bagi dirinya dan juga peserta didiknya, (d) capable personal atau guru diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran secara efektif dan bermakna bagi peserta didik, dan (e) developer atau guru mau terus untuk mengembangkan diri dan menularkan ilmunya kepada peserta didik serta semua orang. Guru masa depan juga dikatakan harus haus akan menimba keterampilan dan bersikap peka terhadap perkembangan IPTEKS, seperti mampu dan terampil mendayagunakan komputer, internet, dan berbagai model pembelajaran multimedia dalam pembelajaran di kelas agar pembelajaran semakin bermakna dan menarik bagi peserta didik.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN (*Conclusions*)

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu pelatihan dan pendampingan pengaplikasian media pembelajaran daring bagi Guru-guru di SD Negeri Inpres Waena sudah berjalan dengan baik dan lancar serta telah mencapai target yang telah direncanakan sebelumnya, yakni guru-guru mampu mengaplikasikan media Canva dan akan memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran.

### 5.2. Saran

Sehubungan dengan itu, ada beberapa hal yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak berikut. Para pemangku kebijakan di sekolah-sekolah hendaknya mengupayakan pengadaan kegiatan-kegiatan yang mengarah pada penambahan wawasan dan keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran daring agar guru lebih berminat dan berani dalam mengaplikasikan media tersebut serta sarana dan prasarana penunjang hendaknya diperhitungkan untuk diadakan sehingga pembelajaran lebih bermanfaat dan bermakna bagi peserta didik. Para guru disarankan untuk proaktif mengisi kekurangan-kekurangan mereka dalam hal menerapkan pemanfaatan pembelajaran berbasis daring sehingga pelaksanaan pembelajaran nantinya tidak membosankan dan dapat lebih bermakna bagi peserta didik dan sebagainya.

## 6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Alimuddin, Tawany Rahamma, dan M. Nadjib. 2015. Intensitas Penggunaan ELearning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana Di Universitas Hasanuddin. *Jurnal Komunikasi KAREBA*. 4(4) : 387-398.
- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N., 2015. Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Dewi, W.A.F. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar". *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1): 55-61.
- Hadisi I, dan Wa Muna. 2015. Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran ( E-Learning ). *Jurnal Al-Ta'dib*. 8(1) : 117–140.
- Herayanti, Fuadunnazmi, & Habibi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXVI, No. 2 : 210-219.
- Kartika, A. R. 2018. Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care & Education*. 1(1) : 26 – 31.



- Kuntarto, Eko. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature (ILEAL)*. 3(1) : 99 - 110.
- Mustofa M.I, Muh. Chodzirin, & Lina Sayekti. 2019. Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*. 1(2) : 151 - 160.
- Nur, A. M. 2011. “Tugas Guru sebagai Pengembang Kurikulum”. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1) : 59-67.
- Setiawan B dan Endro Purnomo, 2016. Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Powerpoint Dan Wondershare Untuk Pengembangan Soft Skills Siswa bagi Guru SD &TK. *WARTA*. 19(1) : 64 – 73.
- Sutikno, Sobry. 2006. Pendidikan Sekarang dan Masa Depan “Suatu Refleksi untuk Mewujudkan Pendidikan yang Bermakna”. Mataram: NTP Press.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih (UNCEN) yang memfasilitasi penulis untuk mendapatkan bantuan dana pengabdian yang dibiayai dari DIPA PNB P LPPM UNCEN Tahun 2021 dengan Nomor Kontrak : 156/UN.20.2.1/PG/2021, Tanggal 21 April 2021.

