



Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Dan Peningkatan Kualitas Interaksi Pada Pembelajaran Daring Bagi Guru Sd Dan Smp Di YPI Amir Hamzah Kota Medan

Ratih Baiduri¹, Sulian Ekomila², Utami Nurhafsari³, Shofia Mawaddah⁴, Andalucia⁵, Puspitawati⁶, Enggi Nurunnisya⁷, Atikah Adawiyah⁸

^{1,2,6,7,8}Program Studi Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan

^{3,4}Jurusan Pendidikan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Medan

⁵Program Studi Arsitektur Universitas Sumatera Utara



Received:
12/08/2022

Reviewed:
13/08/2022

Revised:
14/08/2022

Accepted:
15/08/2022

Copyright: © 2022. Sulian et.al. This is an open-access article. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak – Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama YPI Amir Hamzah adalah sekolah yang menjadi sasaran program pengabdian dan pemberdayaan yang dilandasi oleh permasalahan dalam bidang pendidikan di era pandemi covid-19. Kompetensi pedagogik guru dan menurunnya kualitas interaksi pembelajaran menjadi suatu masalah. Perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka ke sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan daring (online) berdampak pada perubahan efisiensi dan efektifitas dalam proses transfer materi pembelajaran. Ketidakmampuan pendidik (guru) dalam membentuk kualitas interaksi pembelajaran yang ideal sehingga proses yang seharusnya mendukung anak belajar dan mengkonstruksi pengetahuannya menjadi terabaikan. Metode pengabdian dan pemberdayaan ini dilakukan dalam 2 tahap, yaitu 1) sosialisasi tentang pemberdayaan kompetensi pedagogik guru dan peningkatan kualitas interaksi pada pembelajaran daring dan 2) pelatihan dan pendampingan yang melalui 3 (tiga) langkah simulasi, yaitu: Simulasi Kemampuan Reflektif, Simulasi Kompetensi Pedagogik, Simulasi Pengkondisian Interaksi Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring (Online) yang Efektif dan Efisien. Hasil dari pengabdian dan pemberdayaan ini ialah tercapainya kompetensi yang diharapkan bagi para guru di SD dan SMP YPI Amir Hamzah dalam pemberdayaan kompetensi pedagogik dan meningkatnya kualitas interaksi selama proses pembelajaran daring (dalam jaringan).

Kata Kunci: Pendampingan Literasi; Pembelajaran Digital; Pengemasan; Bahan Ajar

PENDAHULUAN

SD dan SMP di YPI Amir Hamzah Kota Medan berada di kompleks YPI Amir Hamzah yang berlokasi di Jl. Meranti No.1, Kelurahan Sekip, Kecamatan Petisah Tengah, Kota Medan. Saat ini SD dan SMP di YPI Amir Hamzah Kota Medan melayani pendidikan dengan jumlah siswa sebanyak 78 (tujuh puluh delapan) orang, yang terbagi dalam 5 (lima) rombongan belajar (rombel)/kelas, yang didampingi oleh 26 (dua puluh enam) orang guru atau pendidik.

Sejak awal berdiri, pendidikan yang dilaksanakan secara umum di YPI Amir Hamzah merupakan pendidikan dengan sistem pembelajaran langsung dan tatap muka. Akan tetapi persebaran wabah Coronavirus Disease (Covid-19) yang berlangsung sejak awal tahun 2020,



menyebabkan terjadinya perubahan dalam sistem pembelajaran di YPI Amir Hamzah. Perubahan ini dilakukan menyikapi Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (SE Kemendikbud) No. 4 Tahun 2020. Surat edaran tersebut berisikan tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Khususnya pada butir ke-2 (dua) yang menginstruksikan bahwa pendidikan dilaksanakan dengan proses Belajar dari Rumah (BDR) melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring (*online*) maupun luring.

Bagaimanapun pendidikan harus tetap berjalan khususnya bagi generasi penerus meskipun harus mengalami berbagai proses tertentu sebagai bagian dari strategi keberlangsungan pendidikan itu sendiri. Salah satu strategi tersebut adalah pelaksanaan sistem pendidikan jarak jauh (PJJ). Pendidikan jarak jauh (*distance education*) merupakan salah satu bentuk sistem pendidikan formal berbasis lembaga dengan kondisi keberadaan pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) berada pada tempat (lokasi) yang terpisah. Atau dalam artian lain, pada PJJ pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) tidak bertemu tatap muka secara langsung, melainkan melalui media. (<https://raharja.ac.id/2020/11/17/apa-itu-pembelajaran-jarak-jauh>).

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan secara daring (*online*) saat ini merupakan satu-satunya sistem pembelajaran yang ideal untuk dijalankan dalam dunia pendidikan. Meskipun PJJ secara penuh (*full online*) di Indonesia baru berlangsung secara meluas sejak pandemi COVID-19, akan tetapi model-model PJJ sebelum masa pandemik telah banyak dilaksanakan di berbagai sekolah-sekolah swasta maupun perguruan tinggi. PJJ secara konseptual menggantikan pembelajaran tatap muka di dalam kelas ke pembelajaran virtual di ruang maya. Baik pembelajaran tatap muka maupun PJJ secara daring (*online*) tetap mengedepankan interaksi pembelajaran antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Interaksi pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran yang memiliki arti adanya hubungan timbal balik antara pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa). Seperti yang dikemukakan oleh Abu Achmadi dan Shuyadi (Djamarah, 2010) interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan peserta didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan.

Sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring (*online*) seperti yang dilaksanakan saat ini hampir di semua sekolah memiliki model interaksi yang berbeda dengan sistem pembelajaran konvensional, dimana interaksi yang terjadi dilakukan melalui media komunikasi yang memanfaatkan teknologi internet. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya kualitas interaksi interpersonal antara pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) maupun sesama peserta didik. Demikian pula halnya yang terjadi di SD dan SMP YPI Amir Hamzah. Sejak diberlakukannya Belajar Dari Rumah (BDR) atau PJJ secara daring (*online*) hal-hal yang berkaitan dengan proses interaksi, baik yang berhubungan dengan model, sistem dan teknik interaksi dalam pembelajaran masih memiliki sejumlah permasalahan tersendiri. Secara umum baik di SD maupun SMP YPI Amir Hamzah proses transfer ilmu dan pengetahuan masih rentan terhadap ketidaktuntasan penyampaian informasi akademis dan keilmuan yang berkaitan erat dengan interaksi dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran di SD dan SMP YPI Amir Hamzah memiliki resiko tidak efektif dan efisien.

Pada dasarnya dalam setiap proses pembelajaran pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) merupakan dua pelaku interaksi edukatif, serta memiliki peran fungsional dalam wilayah aktifitas dalam dunia pendidikan. Masing-masing dari guru dan siswa saling pengaruh dan mempengaruhi di antara keduanya. Jika salah satu dari keduanya tidak ada, maka keberlangsungan proses pendidikan tidak mungkin berjalan dengan baik. Karena guru dan siswa harus memiliki hubungan yang erat dan baik demi mencapai tujuan belajar mengajar. Interaksi antara guru dan siswa adalah proses komunikasi yang dilakukan secara timbal balik dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Interaksi yang dimaksud disini tidak terlepas dari unsur komunikasi, yakni melibatkan komponen komunikator, komunikan, pesan, dan media. Keempat



unsur ini akan melahirkan umpan balik yang disebut dengan interaksi (manakala dilihat dari istilah komunikasi yang berasal dari *Communicare* yang berarti berpartisipasi, memberitahukan, menjadi milik bersama). (Yamin: 2007)

Hal ini juga tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi saat ini telah digunakan di berbagai bidang tidak terkecuali di dunia pendidikan. Sistem pembelajaran yang saat ini diterapkan tidak hanya berupa sistem pembelajaran konvensional dimana proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka antara guru dengan siswanya tetapi telah berkembang sistem pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan dukungan teknologi sebagai media komunikasi. Sehingga pendidik (guru) di SD maupun SMP YPI Amir Hamzah dianggap perlu memiliki pola perilaku yang ideal untuk mengelola sistem PJJ secara daring (*online*). Pola perilaku seperti identifikasi karakteristik awal terhadap dirinya dalam mengemban profesi guru, identifikasi terhadap potensi dan kompetensi pedagogik, bagaimana kinerja proses pembelajaran secara daring (*online*) serta bagaimana profil peta karakteristik awal para peserta didik (siswa).

Kemudian guru-guru di SD dan SMP YPI Amir Hamzah dianggap perlu meningkatkan kompetensi pedagogik Hal ini disebabkan oleh berbagai hal, antara lain: (1) pendidik (guru) lebih mengutamakan ketuntasan peserta didik (siswa) dalam membaca, menulis, berhitung atau menjawab soal dalam tugas-tugas rutin maupun ujian dibandingkan dengan bagaimana mengkondisikan bagaimana cara dan perilaku peserta didik (siswa) dalam belajar, khususnya dalam PJJ secara daring (*online*). Hal ini berkaitan erat dengan ketidakmampuan pendidik (guru) dalam membentuk kualitas interaksi pembelajaran yang ideal sehingga proses yang seharusnya mendukung anak belajar dan mengkonstruksi pengetahuannya menjadi terabaikan.

Atas dasar permasalahan tersebut tercipta ide dalam melakukan pengabdian, pemberdayaan dan pendampingan kepada guru-guru SD dan SMP di YPI Amir Hamzah. Pengabdian yang bertujuan untuk memberikan pendampingan kompetensi pedagogik dan peningkatan interaksi pembelajaran daring agar dapat tercapainya pembelajaran yang tuntas, efektif, dan efisien.

METODE

Kegiatan pengabdian, pemberdayaan dan pendampingan dilaksanakan selama empat bulan, terhitung sejak bulan Juli - November 2021. Kegiatan tersebut terbagi kedalam tiga tahapan, diantaranya tahap observasi, tahap pelaksanaan dan tahap penutup. Tahap observasi yaitu tim pelaksana melakukan pengamatan/survey dengan mitra dan berkoordinasi terkait tujuan diadakannya kegiatan tersebut agar terlaksana sesuai tujuan yang ingin dicapai. Setelah dilaksanakan observasi awal, mitra memberikan izin untuk dilaksanakan kegiatan tersebut, tim pelaksana melangkah ke tahap pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan, yaitu tim pelaksana melakukan pengabdian, pemberdayaan dan pendampingan kepada sasaran sekolah mitra. Pada sebelum diselenggarakan programnya, tim terlebih dahulu melakukan penyusunan panduan kegiatan agar kegiatan berjalan dengan maksimal. Tahap pelaksanaan ini dilakukan dengan 2 alur kegiatan yaitu:

1) Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan dengan cara seminar secara *online* yang berfokus pada pemberian wawasan dan pemahaman tentang pengetahuan dan literasi pedagogik, khususnya pengembangan kompetensi pendidik (guru) di SD dan SMP YPI Amir Hamzah dalam hal : (a) identifikasi karakteristik belajar peserta didik (siswa), (b) pemberian kesempatan yang adil bagi setiap peserta didik (siswa) untuk berpartisipasi aktif meskipun dalam sistem PJJ secara daring (*online*), (c) kemampuan untuk mengelola kelas dengan karakteristik yang berbeda dalam PJJ secara daring (*online*) (d) kemampuan menggunakan kepekaan dalam mendeteksi secara dini



indikasi penyimpangan perilaku belajar peserta didik (siswa), (e) kemampuan mengembangkan potensi dan mengatasi kekurangan peserta didik (siswa) dalam pembelajaran, (f) kemampuan humanis dalam PJJ secara daring (*online*).

2) Pelatihan

Setelah pelaksanaan sosialisasi, maka kegiatan dilanjutkan dengan metode pelatihan dan pendampingan Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Kualitas Interaksi Pada PJJ Secara Daring, melalui 3 (tiga) langkah simulasi, yaitu: Simulasi Kemampuan Reflektif, Simulasi Kompetensi Pedagogik, Simulasi Pengkondisian Interaksi Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring (*Online*) yang Efektif dan Efisien.

Pada tahap penutupan, tim pelaksana melakukan evaluasi yang dilakukan pasca pelaksanaan program untuk melihat perkembangan keberlanjutan program ini untuk jangka panjang. Tahap ini berupa evaluasi pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan, evaluasi penambahan narasumber sehingga luaran dari pelatihan dapat tercapai secara maksimal dan evaluasi untuk pelaksanaan pelatihan dengan tema-tema yang berbeda untuk kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Dan Peningkatan Kualitas Interaksi Pada Pembelajaran Daring

Pengabdian, pemberdayaan dan pendampingan kepada masyarakat sebagai bentuk upaya untuk merancang sistem ataupun teknik interaksi yang ideal yang menjamin efektifitas dan efisiensi penyampaian materi dan informasi pada pembelajaran daring serta mudah diimplementasikan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring (*online*) di SD dan SMP YPI Amir Hamzah. Upaya itu dilakukan dilakukan dengan tujuan tercapainya serangkaian program yang di agendakan oleh tim pelaksana dalam menjawab permasalahan yang dihadapi guru dalam sistem penyelenggaraan pendidikan. Permasalahan tersebut diperoleh melalui hasil observasi pra pelaksanaan kegiatan.

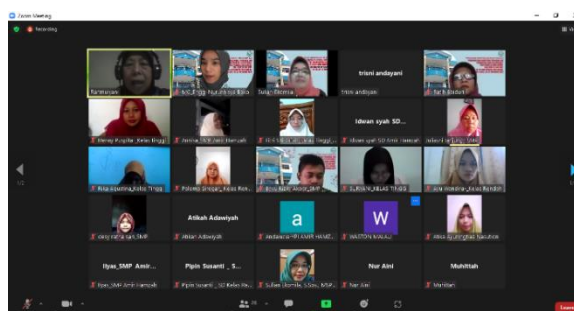
Tabel 1. Analisis Situasi dan Observasi Pra Pelaksanaan Kegiatan

No.	Analisis Situasi	Hasil Observasi
1.	Pola perilaku dalam proses belajar mengajar	<ul style="list-style-type: none">- Guru belum memiliki pola perilaku yang ideal untuk mengelola sitem PJJ secara daring (<i>online</i>)- Pola perilaku seperti idetifikasi karakteristik awal terhadap dirinya dalam mengemban profesi guru, identifikasi terhadap potensi dan kompetensi pedagogik, bagaimana kinerja proses pembelajaran secara daring (<i>online</i>) serta bagaimana profil peta karakteristik awal para peserta didik.- Pendidik (guru) masih terfokus pada bagaimana menjalankan rutinitas belajar daripada menstrategikan bagaimana cara peserta didik belajar atau mengikuti proses PJJ secara daring.
2.	Kualitas kompetensi pedagogik	<ul style="list-style-type: none">- Kompetensi pedagogik guru cenderung rendah- Guru lebih mengutamakan ketuntasan peserta didik dalam membaca, menulis, berhitung atau menjawab soal dalam tugas-tugas rutin maupun ujian dibandingkan dengan bagaimana

mengkondisikan bagaimana cara dan perilaku peserta didik dalam belajar, khususnya dalam PJJ secara daring (*online*)

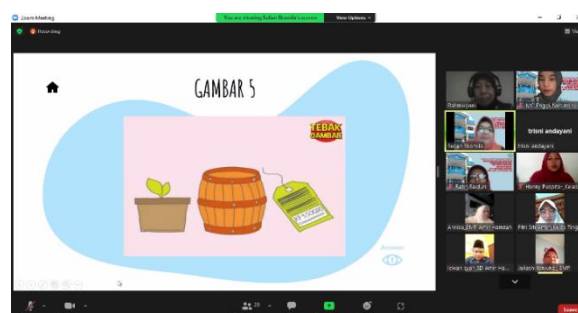
Berdasarkan rujukan tabel diatas, maka di berikut ini adalah beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses pendampingan kepada guru-guru di SD dan SMP YPI Amir Hamzah Kota Medan, sebagai berikut:

- 1) Memberikan Sosialisasi terkait Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Dan Peningkatan Kualitas Interaksi Pada Pembelajaran Daring



Gambar 1. Situasi Peserta Pada Saat Sosialisasi

Sosialisasi ini dilakukan secara *online* melalui *platform* Zoom sebagai media dalam pelaksanaan kegiatan, serta dengan bantuan perangkat teknologi komputer, laptop, speaker dan smartphone sebagai sarana utama dalam pembelajaran secara *online* (daring). Pada kegiatan sosialisasi, narasumber dan pendamping memberikan materi melalui penayangan slide PowerPoint tentang Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Dan Peningkatan Kualitas Interaksi Pada Pembelajaran Daring. Narasumber juga memberikan beberapa contoh stimulus-stimulus yang dapat digunakan oleh guru-guru dalam meningkatkan kualitas interaksi di dalam kelas secara *online* maupun *offline*.



Gambar 2. Contoh Stimulus di dalam kelas

Berdasarkan teori belajar Behaviorisme yang dipaparkan oleh Narasumber sebelum penyampaian materi sosialisasi bahwasanya belajar ialah serangkaian proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa melalui interaksi stimulus dan respon. Berdasar teori belajar yang mengutamakan pada perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Narasumber memberikan contoh beberapa stimulus selama sosialisasi, diantaranya: stimulus pertama menciptakan suasana yang menyenangkan. Pada stimulus yang pertama dapat

distrategikan melalui Senam untuk SD kelas rendah (Anak), Senam untuk SD kelas tinggi (Macan), Senam untuk SMP Matematika / Senam Otak, Senam Gummy Bear (SD, SMP), Games Biji Kacang, Games Korek api dan Games Obat Nyamuk.



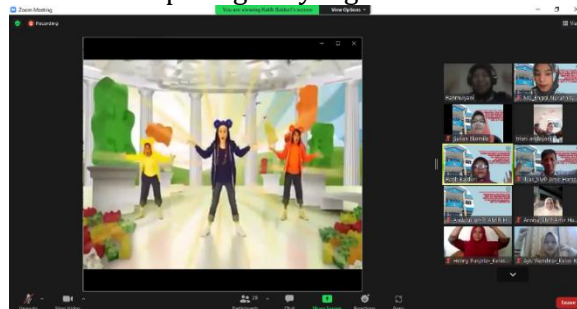
Gambar 3. Contoh Stimulus Senam Macan

Senam Macan dapat digunakan oleh guru SD dan SMP sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas. Gerakan yang sederhana untuk dipraktikkan bersama oleh guru dan peserta didik. Antusiasme peserta didik tercermin setelah melakukan Gerakan pada senam Macan. Stimulus lainnya seperti *ice breaking* tebak gambar, guru memberikan beberapa gambar yang akan ditebak oleh peserta didik. Interaksi akan terlihat ketika peserta didik berusaha untuk menjawab pertanyaan dari guru terkait gambar apa yang sedang ditampilkan.

2) Pelatihan dalam Peningkatan Keterampilan Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik dan Peningkatan Kualitas Interaksi Pada Pembelajaran Daring

Setelah dilaksanakan sosialisasi, tahapan selanjutnya dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan dan pendampingan yang melalui 3 (tiga) langkah simulasi, yaitu: Simulasi Kemampuan Reflektif, Simulasi Kompetensi Pedagogik, Simulasi Pengkondisian Interaksi Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring (Online) yang Efektif dan Efisien. Ketiga langkah simulasi tersebut distrategikan ke dalam bentuk simulasi yang akan dipaparkan pada paragraf selanjutnya.

Pada pelatihan ini, pendidik dan narasumber secara bersama-sama mempraktikkan stimulus yang dapat digunakan sebelum pembelajaran. Terlebih dahulu narasumber dan tim pelaksana memberikan penayangan video-video stimulus dan dilanjutkan para guru mempraktikkan gerakan-gerakan pada video tersebut. Narasumber memantau setiap guru yang bergerak, dan memberikan arahan kepada guru yang belum bersedia untuk bergerak.

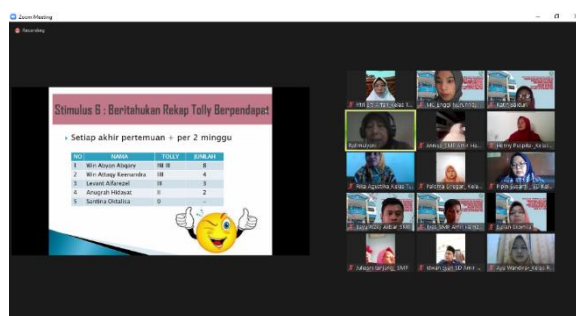


Gambar 4. Semua peserta mempraktikkan senam Gummy Bear

Stimulus lainnya yang dipraktikkan oleh Narasumber dan guru sebagai peserta pelatihan ialah “Buat Janji, Tepati, Beri Penguat” yang berlaku bagi SD Kelas Rendah dan SD Kelas Tinggi. Diawali dengan guru-guru pada SD kelas rendah untuk mengikuti instruksi dari narasumber untuk menghafal perkalian lima. Selanjutnya Narasumber memberikan nomor urut kepada guru-

guru sebagai identitas apakah membaca soal atau menjawab soal tersebut. Sedangkan untuk guru-guru SD kelas tinggi dilaksanakan dengan sistematika guru menghafal teks Pancasila. Narasumber akan memanggil nama guru secara acak, yang narasumber sebutkan nama guru yang membacakan teks Pancasila seperti pada waktu upacara bendera. Stimulus ini dapat diterapkan sesuai dengan kelas pada SD tersebut.

Stimulus terakhir yang juga dapat diterapkan pada pembelajaran daring adalah “pemberian soal lalu pencatatan tolly/turus”. Adapun yang dimaksud dengan tolly/turus ialah sistem pencatatan yang menggambarkan angka berupa simbol tertentu dengan tujuan untuk mempermudah pembacaan angka tersebut, terutama angka yang berjumlah cukup banyak. Guru dapat menggunakan tabel yang berisikan kolom nama kemudian kolom untuk pencatatan tolly. Sistematika dalam stimulus ini adalah guru memberikan pertanyaan dan *reward* peserta didik yang menjawab dengan benar adalah satu tolly, dan setiap akhir pembelajaran akan diumumkan jumlah tolly yang diperoleh oleh peserta didik.



Gambar 5. Narasumber memandu pembuatan tolly

Pada kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, beberapa pendidik (Guru) sudah mampu untuk mempraktikkan simulasi pemberian stimulus kepada peserta pelatihan yang nantinya akan dipraktikkan kepada peserta didik. Jika dalam sosialisasi masih pada tahap penjelasan secara teoritis maka pada kegiatan pelatihan ini guru sebagai peserta sosialisasi diajak untuk melakukan praktik langsung bagaimana cara memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga terjadi peningkatan interaksi pada pembelajaran daring.

Stimulus-stimulus yang sederhana dan mudah untuk dilakukan oleh guru diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga pemberdayaan kompetensi pedagogik guru tercapai dan kualitas interaksi guru peserta didik mengalami peningkatan. Kompetensi pedagogik sebagai salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh pendidik (guru) serta kualitas interaksi dalam pembelajaran merupakan hal yang tetap meningkat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat yang berfokus pada pemberdayaan kompetensi pedagogik dan pengembangan kualitas interaksi pada pjj secara daring dilakukan dengan serangkaian kegiatan yang dimulai dari; 1) sosialisasi terkait pemberdayaan kompetensi pedagogik dan peningkatan kualitas interaksi pada pembelajaran daring dan 2) pelatihan tentang dalam peningkatan keterampilan pemberdayaan kompetensi pedagogik dan peningkatan kualitas interaksi pada pembelajaran daring. Tujuan dari program pengabdian dan pendampingan ini senantiasa untuk keberlangsungan proses pendidikan yang berjalan dengan



baik. Karena guru dan siswa harus memiliki hubungan yang erat dan baik demi mencapai tujuan belajar mengajar melalui proses interaksi.

REFERENSI

- [1] Bilfaqih, Y. 2015, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*, Deepublish.
- [2] Darmawan, D. Toto, R. 2020, *Pembelajaran Jarak Jauh Pendekatan & Implementasi VCDLN, Teknologi Televisi dan E-Learning Blended*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- [3] Djamarah, Syaiful Bahri. "Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000." *Strategi Belajar Mengajar* (2010).
- [4] <https://raharja.ac.id/2020/11/17/apa-itu-pembelajaran-jarak-jauh> (accessed July, 2021)
- [5] Mas'udi, W. Winanti, Poppy, S. 2020, *New Normal : Perubahan Sosial Ekonomi dan Politik Akibat COVID-19*, Yogyakarta, Gajah Mada University Press.
- [6] Sarwa, S. 2021, *Pembelajaran Jarak Jauh : Konsep, Masalah dan Solusi*, Indramayu, CV. Adanu Abimata.
- [7] Setyosari, P. 2016, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta, Prenadamedia Group.
- [8] Sudaryono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta, Prenadamedia Group.
- [9] Yamin, Martinis. "Profesionalisasi guru dan implementasi KTSP." (2007): 5-7.