
MODUL BELAJAR *SCHOOL FROM HOME* UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN DARI RUMAH

Aditia Eska Wardana dan Septiyati Purwandari

Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia
Email: aditiawardana@unimma.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 28 Oktober 2023
Direvisi 5 Desember 2023
Disetujui 5 Desember 2023

Keywords:

*the covid 19 pandemic,
module school from home,
learning from home*

Abstract

The aim of this research is to develop teaching materials in the form of school from home learning modules in the hope of providing solutions to solve these problems.

The research method used is the Research and Development (R&D) which consists of a preliminary study stage, a development stage and an evaluation stage. Research respondents were teachers, students, and parents of students. The model is validated by experts and practitioners with the Delphi technique. The practicality of the model was tested with quantitative descriptive techniques that measure the practicality of using the module and its usefulness by giving questionnaires to respondents to students and parents as product users.

The results showed that: (1) The School From Home Module Design is a module made by considering the material, expanding exploration, and using objects at home and the environment as a medium. (2) the validity of the school from home module got a percentage value of 83% in the very good category. (3) the overall practicality trial obtained a percentage of 86% in the very practical category

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul belajar *school from home* dengan harapan dapat memberikan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi. Responden penelitian adalah guru, siswa, dan orangtua siswa. Modul divalidasi oleh ahli dan praktisi dengan teknik delphi. Kepraktisan modul diuji coba dengan teknik deskriptif kuantitatif yang mengukur aspek kepraktisan penggunaan modul dan kemanfaatan dengan cara memberikan angket kepada responden yaitu siswa dan orangtua siswa sebagai pengguna produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Desain Modul *School From Home* merupakan sebuah modul yang dibuat dengan memperpendek materi, meluaskan eksplorasi, dan menggunakan benda di rumah dan lingkungan sebagai media. (2) kevalidan Modul *school from home* mendapatkan nilai persentase 83% dengan kategori sangat baik. (3) uji coba kepraktisan secara keseluruhan mendapatkan hasil persentase 86% dengan kategori sangat praktis.

PENDAHULUAN

Para Guru SD mengakui bahwa masih kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring dan di SD belum mempunyai bahan yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran di rumah. Upaya yang dilakukan pemerintah adalah menggunakan beberapa platform yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Beberapa platform yang diberikan sebagai solusi oleh pemerintah yaitu *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, siaran radio, dan acara di televisi pendidikan. Beberapa pilihan yang sudah diberikan tentu tidak semuanya dapat digunakan oleh guru. Mengingat Indonesia sangat luas, terdapat beberapa wilayah yang mengalami kesulitan. Kesulitannya biasa terjadi akibat tidak adanya jaringan internet yang kuat, tidak memiliki handphone, dan siswa mudah jenuh dengan pembelajaran yang monoton.

Selain itu berdasarkan hasil survei menunjukkan adanya ketimpangan akses media pembelajaran, yang semakin dalam antara anak-anak dari keluarga ekonomi mampu dan kurang mampu. Kami juga menemukan bahwa hanya sekitar 28% responden yang menyatakan anak mereka belajar dengan menggunakan media daring. Sebaliknya, penggunaan media belajar offline dengan menggunakan buku dan lembar kerja siswa adalah metode yang dominan (66%) digunakan oleh guru. Sisanya, yaitu sekitar 6% orang tua mengatakan tidak ada pembelajaran selama siswa diminta belajar dari rumah. Ditinjau dari provinsi, semakin terpencil provinsi tersebut, maka semakin kecil persentase siswa yang mendapatkan pembelajaran via online. Di Jawa Timur, 40% responden menyatakan anak mereka mendapatkan pembelajaran daring. Di NTB pembelajaran online kurang dari 10% dan di NTT kurang dari 5%. Selebihnya melalui offline buku dan lembar kerja siswa (Winahyu, Atikah Ishmah, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi untuk mengembangkan modul *school from home* dengan harapan dapat membantu memberikan gambaran pembelajaran yang lebih menarik pada masa belajar dari rumah dengan pengembangan modul *school from home*. Menurut Prastowo (2012:106) Penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari guru kemudian di dalam pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator. Dengan demikian, trobosan atau inovasi perlu dilakukan. Modul *School From Home* merupakan sebuah modul yang dibuat dengan memperpendek materi, meluaskan eksplorasi, dan menggunakan benda

di rumah dan lingkungan sebagai media. Hal ini akan memberikan siswa semangat dan lebih aktif dalam belajar dikarenakan modul memuat materi yang spesifik yang dapat digunakan guru, siswa, dan orang tua di rumah

METODE PENELITIAN

Jenis dan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan pendidikan (Education Research and Development). Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2021 yang bertempat di SD Muhammadiyah Sirojudi Mungkid. Sumber data pada tahap pendahuluan adalah Guru, siswa dan orang tua. Pada tahap pendahuluan adalah mendeskripsikan kondisi faktual pelaksanaan *study from home* di sekolah dasar dengan menggunakan metode wawancara dan observasi.

Pada tahap pengembangan yaitu validasi modul *school from home*. Validator pada tahap pengembangan yaitu praktisi dan akademisi. Adapun validator dapat tersaji dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Praktisi untuk Validasi Modul Konseptual

No	Ahli/Praktisi	Jumlah	Asal
1.	Pakar modul pembelajaran dan pembelajaran	1 orang	UM Magelang
2.	Guru SD	2 orang	SD Muhammadiyah Sirojudin
Jumlah		3 orang	

Pada tahap evaluasi hanya menggunakan uji kepraktisan. Sumber data pada uji kepraktisan adalah siswa kelas IV dan orang tua siswa. Subjek penelitian dalam uji kepraktisan adalah siswa kelas IV dan orangtua siswa dengan jumlah 20.

Pada tahap pendahuluan alat pengumpulan data yang dapat digunakan adalah pedoman wawancara dan panduan observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan observasi. Tahap pengembangan instrumen yang dapat digunakan pada tahap ini adalah lembar validasi ahli dan praktisi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penilaian dokumen ahli dan praktisi. Tahap evaluasi alat pengumpulan data pada uji kepraktisan adalah angket tertutup.

Uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Uji validitas dalam penelitian ini adalah validitas kontrak yang dilakukan dengan mengkonsultasikan dengan para ahli dan praktisi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berbeda antara satu tahapan dengan tahapan yang lain. Teknik analisis data diuraikan berdasarkan tiga tahapan penelitian dan pengembangan sebagai berikut: Tahap studi pendahuluan, analisa data dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Tahap pengembangan, data diperoleh dalam bentuk kuantitatif. Tahap evaluasi, terdapat uji kepraktisan terkait dengan produk yang telah dikembangkan. Data pada uji kepraktisan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Desain Modul belajar *school from home*

Desain Modul *school from home* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) *Self Instructional*; yaitu melalui modul tersebut seseorang atau siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Dalam modul ini nantinya akan diberikan model petunjuk yang tidak terkesan instruksi untuk mengerjakan ini itu tetapi melekat menjadi aktivitas anak sehari – hari tanpa disadari telah melakukan aktivitas pembelajaran.

2) *Self Contained*; yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan siswa mempelajari materi pembelajaran dengan tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Dalam hal ini modul belajar dari rumah memiliki prinsip – prinsip rangkaian materi yang disesuaikan dengan konsidi yaitu muatan materi sedikit akan tetapi prosesnya diperdalam, memberikan waktu untuk anak bereksplorasi dirumah, penggunaan lingkungan rumah sebagai media belajar.

3) *Stand Alone* (berdiri sendiri); yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Dengan menggunakan modul, siswa tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika masih menggunakan dan bergantung pada media lain selain modul yang digunakan, maka media tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri.

Keunikan modul belajar dari rumah ini menjadikan semua benda yang ada dirumah, semua aktivitas yang dilakukan sehari – hari serta semua benda dilingkungan rumah adalah sumber dan media belajar sehingga orang tua tidak perlu untuk kerepotan dalam menyiapkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

4) *Adaptive*; modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel untuk pembelajaran. Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi, pengembangan modul multimedia hendaknya tetap “*up to date*”. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu. Merujuk pada pesan kemendikbud bahwa kondisi pandemi ini orang tua adalah mitara yang memiliki peran pengganti guru disekolah, maka dari itu tujuan dari capaian kurikulum harus disederhanakan dan dirancang untuk mendorong aktivitas belajar yang bermakna. Maka modul belajar dari rumah ini memiliki prinsip perdalam materi, pendekan jam belajar, panjangkan eksplorasi, dan gunakan lingkungan sebagai media belajar.

5) *User Friendly*; modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan istilah yang umum dalam kehidupan merupakan salah satu bentuk *user friendly*. Dalam modul ini bahasa instruksi yang digunakan menggunakan bahasa yang aktif dan melibatkan orang tua untuk ikut berpartisipasi. Instruksi yang digunakan seolah – olah orang tua adalah bagian dari tim bersama anak untuk melakukan suatu proyek yang baru.

Adapun Komponen modul *school from home* adalah sebagai berikut:

1) Pedoman guru

Pedoman guru adalah petunjuk – petunjuk bagi guru agar pembelajaran dapat diselenggarakan secara efisien, juga memberikan penjelasan tentang macam – macam yang harus dilakukan guru, waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul itu, alat – alat pelajaran yang harus digunakan dan petunjuk – petunjuk evaluasi. Dalam hal ini modul belajar dari rumah dirubah menjadi pedoman untuk orang tua. Pedoman orang tua disajikan petunjuk –

petunjuk bagi orang tua dengan bahasa yang sederhana dan partisipatif. Tentunya materi yang dirakit oleh guru sudah disederhanakan sesuai dengan nilai kebermanfaatannya praktis.

2) Lembar kegiatan siswa.

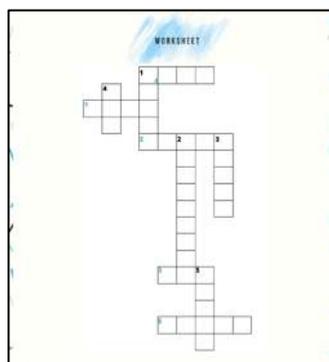
Lembar kegiatan siswa berisikan tentang petunjuk bagi siswa mengenai topik yang akan dipelajari, pemaparan tujuan pembelajaran sebagai pedoman dan target yang harus dicapai setelah belajar menggunakan modul tersebut, pokok materi dan rincianya, alat – alat pelajaran yang digunakan, petunjuk khusus tentang langkah – langkah kegiatan belajar yang diberikan serta terperinci dan jelas, hal ini sesuai dengan Gambar 1.



Gambar 1. Perintah untuk Bermain dengan Mencari Benda Padat,Cair dan Gas di Lingkungan

3) Lembar kerja siswa

Lembar ini menyertai lembar kegiatan siswa. Lembar kerja siswa berisi tugas – tugas atau persoalan yang harus dikerjakan oleh siswa setelah mempelajari materi dalam modul tersebut. Dalam modul belajar dari rumah lembar kerja siswa dibuat dalam bentuk *worksheet* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan dibuat dengan sistematis, langkah – langkah kegiatan jelas sehingga jika digunakan orang tua dapat mempermudah dan memperjelas proses pendampingan. Hal ini terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagian *Worksheet* pada Lembar Modul

4) Kunci jawaban lembar kerja.

Fungsi utama komponen ini adalah siswa dapat mengoreksi sendiri hasil pekerjaannya. Apabila siswa membuat kesalahan, maka ia dapat meninjau kembali pekerjaannya. Dalam modul belajar dari rumah bersifat proyek sehingga proses pelaksanaan dan pencapaian masing – masing anak tentunya berbeda. Sehingga pencapaian dalam pembelajaran bukan melalui tentang angka akan tetapi lebih menekankan pada pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk itu kunci jawaban dapat diinovasikan menjadi lembar aktivitas.

5) Lembar tes.

Modul ini harus memuat lembaran tes berisikan soal – soal sebagai alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan mempelajari modul. Kunci jawaban lembar tes. Sebagai koreksi sendiri terhadap penilaian yang dilaksanakan. Dalam modul belajar dari rumah lembar tes digantikan dengan game belajar yang menarik dan mengugah semangat belajar siswa.

Adapun nilai – nilai yang dibangun dari pengembangan modul belajar dari rumah terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai-Nilai yang dibangun dari Pengembangan Modul *School From Home*

1	Pembelajaran daring bukan digunakan untuk media suruh menyuruh saja.
2	Mengurangi penggunaan gadget atau layar screen sebagai pendukung pemahaman pembelajaran. Kembalikan hakekat pada aktivitas belajarnya anak.
3	Mengembalikan hakekat “bermain anak” agar tumbuh hasrat anak untuk belajar
4	Membangun kebiasaan positif sebagai materi wajib sehari – hari yaitu narasi dan “pekerjaan rumah”.
5	Memberikan tugas untuk membangun fondasi literasi
6	Libatkan orang tua sebagai mitra.

b. Validitas Modul belajar *school from home*

Validitas modul belajar *school from home* dilakukan kepada ahli dan praktisi. Adapun hasil dari validitas modul *school from home* dapat dilihat pada Tabel. 3

Tabel 3. Rekapitulasi Kevalidan Modul

Aspek Penilaian	Persentase (100%)	Kriteria Kevalidan
Kelayakan	83	Sangat Baik
kelayakan penyajian	82	Sangat Baik
kelayakan manfaat	99	Sangat Baik
Validitas Keseluruhan	83	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa, komponen penilaian modul *school from home* terdiri dari kelayakan konten/materi, kelayakan penyajian, kelayakan manfaat materi. Berdasarkan penilaian modul *school from home* oleh validator pada aspek kelayakan konten/materi menghasilkan persentase 83% dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan penyajian menghasilkan persentase 82% dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan manfaat materi menghasilkan persentase 99% dengan kriteria sangat baik, sehingga nilai validas modul keseluruhan aspek mendapat nilai 83% dengan kriteria sangat baik atau “valid”, sehingga secara keseluruhan desain modul *school from home*

layak digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah.

c. Kepraktisan Modul belajar *school from home*

Kepraktisan modul belajar *school from home* diberikan kepada siswa dan orang tua siswa Adapun hasil dari Kepraktisan modul *school from home* dapat dilihat pada Tabel. 4

Tabel 4. Rekapitulasi Kepraktisan Modul

Indikator	A	B	%	kategori
Ketertarikan	94,3	93,6	94	Sangat Praktis
Materi	87,5	90,8	89	Sangat Praktis
Bahasa	76,7	75	76	Praktis

Berdasarkan Tabel 4 dapat dijelaskan bahwa menguji kepraktisan modul diberikan kepada siswa dan orangtua siswa yang menggunakan modul *school from home*. Adapun indikator dalam melihat kepraktisan dilihat dari tiga indikator, yaitu ketertarikan, materi, dan bahasa. Hasil uji kepraktisan pada aspek ketertarikan menghasilkan angka 94% dengan kategori sangat praktis, pada aspek materi menghasilkan angka 89% dengan kategori sangat praktis, dan aspek bahasa menghasilkan 76% dengan kategori praktis.

Pembahasan

Desain modul yang dikembangkan oleh penulis memiliki komponen-komponen, yaitu : Pedoman guru, Lembar kegiatan siswa, Lembar kerja siswa, Kunci jawaban lembar kerja, Lembar tes. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto dan Aris Dwicahyono (2014:170–81) menjelaskan bahwa modul yang dikemas untuk pengupayaan kegiatan belajar siswa perlu memiliki komponen-komponen Pedoman guru, Lembar kegiatan siswa, Lembar kerja siswa, Kunci jawaban lembar kerja, Lembar tes.

Adapun yang menjadi perbedaan atau kebaruan dengan modul lainya adalah Modul *School From Home* merupakan sebuah modul yang dibuat dengan memperpedek materi, meluaskan eksplorasi, dan menggunakan benda di rumah dan lingkungan sebagai media. Hal ini akan memberikan siswa semangat dan lebih aktif

dalam belajar dikarenakan modul memuat materi yang spesifik yang dapat digunakan guru, siswa, dan orang tua di rumah (Winahyu, Atikah Ishmah, 2020).

Lebih spesifiknya dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Komponen pedoman guru, didalam modul *school from home* pedoman guru dirubah menjadi pedoman untuk orang tua. Pedoman orang tua disajikan petunjuk – petunjuk bagi orang tua dengan bahasa yang sederhana dan partisipasif. Tentunya materi yang dirakit oleh guru sudah disederhanakan sesuai dengan nilai kebermanfaatan praktis.
- 2) Lembar Kerja siswa, lembar kegiatan siswa ini menyertai kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, dalam lembar kerja siswa di modul *school from home* didesain dalam bentuk worksheet yang disesuaikan dengan kebutuhan dan dibuat dengan sistematis, langkah – langkah kegiatan jelas sehingga jika digunakan orang tua dapat mempermudah dan memperjelas proses pendampingan.
- 3) Kunci jawaban lembar kerja, fungsi utama dalam komponen ini adalah siswa dapat mengoreksi sendiri hasil pekerjaan. Dalam modul *school from home* bersifat proyek sehingga proses pelaksanaan dan pencapaian masing – masing anak tentunya berbeda. Sehingga pencapaian dalam pembelajaran bukan melulu tentang angka akan tetapi lebih menekankan pada pelaksanaan proses pembelajaran. untuk itu kunci jawaban dapat diinovasikan menjadi lembar aktivitas.
- 4) Lembar Tes, dalam modul pada umumnya lembar tes berisikan soal-soal untuk evaluasi. Dalam modul *school from home* lembar tes digantikan dengan game belajar yang menarik dan mengugah semangat belajar siswa.

Hasil desain modul *school from home* yang sudah dirancang, maka selanjutnya diujikan kepada validator yang terdiri dari validator ahli dan validator praktisi. Dari hasil validasi maka desain modul *school from home* mendapatkan nilai persentase 83% dengan kategori sangat baik dan layak untuk diuji di lapangan untuk mengetahui kepraktisan.

Uji coba kepraktisan modul *school from home* dilapangan dilaksanakan dengan menerapkan modul *school from home* tersebut dalam pembelajaran di rumah. Sampel dalam ujicoba berjumlah 20 siswa kelas IV dan 20

orang tua. Hasil dari ujicoba kepraktisan secara keseluruhan mendapatkan hasil persentase 86% dengan kategori sangat praktis

SIMPULAN

Simpulan penelitian yaitu 1) Desain *Modul School From Home* merupakan sebuah modul yang dibuat dengan memperpendek materi, meluaskan eksplorasi, dan menggunakan benda di rumah dan lingkungan sebagai media. (2) kevalidan Modul *school from home* mendapatkan nilai persentase 83% dengan kategori sangat baik. (3) ujicoba kepraktisan modul *school from home* secara keseluruhan mendapatkan hasil persentase 86% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat digunakan dalam mengatasi pembelajaran dari rumah (BDR).

Saran dari hasil penelitian yaitu: (1) Guru hendaknya dapat melaksanakan dan menerapkan pembelajaran menggunakan modul *school from home*, karena modul *school from home* dilengkapi dengan pedoman untuk orang tua, sehingga walaupun pembelajaran dari rumah maka interaksi antara guru, orang tua, dan siswa dapat berjalan dengan lancar, sehingga pembelajaran dari rumah akan berjalan lebih efektif (2) Sekolah hendaknya menerapkan modul *school from home* pada kelas-kelas untuk mengatasi pembelajaran dari rumah

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada **Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah** yang telah mendanai penelitian ini melalui program Hibah RisetMu Batch 4 Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael.(2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg Bord dan Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Darmawan, Deni. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan Kedua. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Daryanto dan Aris Dwicahyono. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP PHB, Bahan Ajar)*. Gava Media.
- Depdiknas (2008), Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional, hal 3 – 5
- Dewi, Wahyu Aji Fatma (2020) Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* : 2 :55-61
- Halifah, Syarifah & Khaerun Nisa (2020) Potret Penyelenggaraan Belajar dari Rumah pada Raudhatul Athfal Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan (Studi Kasus : Ra Baburrahman Tanuntung). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6:2, 175-181
- Lauran, lise (2005) Effects of a family literacy program adapting parental intervention to first graders' evolution of reading and writing abilities, *Journal of early childhood literacy*.
- Mary Beth Boyle (2014) The Impact of Parent Established Home Literacy Experiences on Early Childhood Literacy Acquisition , *Fisher digital publications*.
- Miles, Manthew B dan A. Michael Huberman.(1992). *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru)*. Terjemahan Tjejep Rohendi. Jakarta: UI Press.
- Mustholiq. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Nomor 1 Volume 16 Mei.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 2, 1–12.
- Rigianti, Henry Aditia (2020) Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*, 7 :297-302
- Rudi Susilana.Cepi Riyana,(2008).*Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima
- Solihin, Ismail. (2011). *Corporate Social Responsibility: From Charity to Sustainability*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Widodo, Chomsin S. dan Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.