

# EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING BERBANTUKAN APLIKASI ZOOM MEETING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MASA PANDEMI COVID-19

**Niken Septantiningtyas**

Universitas Nurul Jadid Probolinggo  
[suksesniken@gmail.com](mailto:suksesniken@gmail.com)

**Siami Fitri Astutik**

Universitas Nurul Jadid Probolinggo  
[mirzahra92@gmail.com](mailto:mirzahra92@gmail.com)

**Muhammad Mushfi El Iq Bali**

Universitas Nurul Jadid Probolinggo  
[mushfielqibali8@gmail.com](mailto:mushfielqibali8@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study is to describe the effectiveness of online learning using zoom meetings on student learning outcomes. The research population is all fourth grade students of MI Mambaul Ulum Paiton Probolinggo who use zoom meetings during learning activities. The sample of this research is the fourth grade students of MI Mambaul Ulum Paiton Probolinggo as many as 33 students using simple random sampling technique. Data collection techniques in this study include field studies, observations, interviews, and questionnaires. The data collection instrument used a questionnaire containing the types of closed, semi-closed, and open-ended questions. Data

analysis using computerized descriptive statistics. The results of the study revealed that the media platform used in online learning was dominated by the Zoom Meeting application (56.2%). During online learning, students experience physical complaints such as eye irritation (32.8%), while psychological complaints experienced by students are that they feel they are not really studying (37.2%). Furthermore, the online learning methods that students prefer include learning videos (35.1%) and quizzes (28.8%). Constraints experienced by students include unstable internet network (41.4%), limited quota pulses (26.5%), split learning concentration (13.3%), and piling assignments (17.6%). The accumulation of these data concluded that the assessment of the effectiveness of online learning experienced by students in detail was known with the criteria of very effective (14.6%), effective (58.7%), moderately effective (24.5%), and ineffective (2, 2%).

**Keywords:** Online Learning, Zoom Application, Learning Outcomes, Covid-19

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan utama manusia dalam menghadapi perkembangan kemajuan zaman, sehingga manusia dapat terus mengembangkan pengetahuan dan wawasannya dalam mewujudkan kehidupan yang lebih baik. Pendidikan sebagai media manusia untuk terus mempelajari dan mengeksplorasi perkembangan keilmuan yang linier dengan pola hidup situasi, dan kondisi terkini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan peraturan yang tertulis pada Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020, dalam surat edaran tersebut Kemendikbud menginstruksikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh,<sup>1</sup> dan menyarankan para peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing terhitung semenjak Maret 2020.<sup>2</sup> Salah satu upaya yang diterapkan pemerintah dalam bidang pendidikan ialah dengan menerapkan kebijakan *social distancing* dan *study from home* atau yang lebih dikenal dengan istilah Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING).

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar termasuk dalam faktor

---

<sup>1</sup> Oktafia Ika Handarini and Siti Sri Wulandari, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 3 (2020): 496–503.

<sup>2</sup> Muhammad Kholil, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Siti Fatimah, "Urgensi Pengembangan Karakter Mandiri Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Melalui Pembelajaran Daring," *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 273–88.

internal yang memiliki hubungan erat terhadap hasil belajar.<sup>3</sup> Hal ini berarti selain berdampak positif terhadap hasil belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat berdampak positif pada minat belajar siswa.<sup>4</sup> Dalam bidang pendidikan. Semula siswa melakukan kegiatan belajar mengajar dengan tatap muka di kelas, tetapi semenjak diterapkannya *study from home*, siswa diharuskan untuk melakukan kegiatan belajar di rumah dengan menggunakan beberapa aplikasi online. Aplikasi online learning (e-Learning) seperti *whatsapp grup*, *zoom meeting*, *youtube*, *google classroom*, dll. Dengan adanya aplikasi-aplikasi E-learning tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan pembelajaran daring memang memiliki banyak kendala,<sup>5</sup> terutama bagi siswa yang tinggal di pedesaan dan daerah terpencil. Problematika yang sering ditemui dan dikeluhkan masyarakat meliputi susah akses internet,<sup>6</sup> dan keterbatasan siswa serta kondisi perekonomian keluarga sehingga siswa tidak memiliki *handphone* menjadi penyebab utama kurang efektifnya pembelajaran daring.<sup>7</sup> Selain itu, banyak pula yang menduga bahwa tugas guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring menjadi lebih ringan ketimbang pembelajaran tatap muka. Dari beberapa aplikasi E-learning di atas, *zoom meeting* merupakan aplikasi yang paling sering digunakan oleh tenaga pengajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di masa pandemi ini.<sup>8</sup> Alasan utama pemilihan aplikasi tersebut karena mudah untuk diaplikasikan dan dapat menampung peserta lebih dari 20 orang dalam satu kali pelaksanaannya, sehingga siswa yang tidak memiliki *handphone* bisa bergabung dengan siswa yang memiliki *handphone* (kolaborasi belajar).

---

<sup>3</sup> Niken Septantiningtyas, "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 1–5.

<sup>4</sup> Muhammad Mushfi El Iq Bali, "Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika," *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 29–42.

<sup>5</sup> Abdul Hamid Wahid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Sofiatul Maimuna, "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 05, no. 01 (2021): 1–17.

<sup>6</sup> Muhammad Mushfi El Iq Bali and Musrifah, "The Problems of Application of Online Learning in the Affective and Psychomotor Domains During the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2020): 137–54, <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jpai.2020.172-03>.

<sup>7</sup> Dakir et al., "Design Seamless Learning Environment in Higher Education with Mobile Device," in *WEAST 2020* (IOP Publishing, 2021), 1–6, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012175>.

<sup>8</sup> Akmal Mundry et al., "Indigeneity and the Plight of Managing Behaviour; A Collaborative Instructional Model Based on Digital Classroom," *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)* 12, no. 4 (2021): 1655–60.

Selain itu, dalam aplikasi zoom meeting ini peserta (presenter dan audience) bisa berkomunikasi langsung dengan menggunakan video, sehingga aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan dalam pencapaian proses dan pengalaman belajar siswa. Konsistensi keterlibatan siswa dalam pembelajaran mempengaruhi ketercapaian hasil belajarnya. Hasil belajar sangatlah penting terlebih di era pandemi saat ini, karena siswa yang biasanya belajar melalui bimbingan langsung dan didampingi guru, sekarang harus belajar secara online melalui aplikasi *zoom meeting*. Hasil belajar ialah kemampuan yang didapat atau yang dimiliki oleh siswa setelah menerima kegiatan belajar. Hasil belajar sangat penting dalam pembelajaran,<sup>9</sup> karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat dari hasil belajar siswa.<sup>10</sup> Untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh tenaga pengajar diantaranya: Pengajaran, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi,<sup>11</sup> kondisi dan suasana belajar yang kondusif, dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang proses belajar mengajar itu sendiri.<sup>12</sup>

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh tenaga pengajar untuk menyampaikan informasi dari sumber-sumber terpercaya kepada peserta didik,<sup>13</sup> dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.<sup>14</sup> Aplikasi pembelajaran online

---

<sup>9</sup> Kholilur Rahman et al., "Effectiveness of Teams Teaching-Hybrid Learning (TTHL) in Higher Education," in *WESTECH* (European Alliance for Innovation n.o., 2019), 1–6, <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2284036>.

<sup>10</sup> An Nisaa Al Mu'min Liu and Ilyas Ilyas, "Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)* 6, no. 1 (2020): 34–38, <https://doi.org/10.25273/jpfk.v6i1.7303>.

<sup>11</sup> Rudi Haryadi and Hanifa Nuraini Al Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 68–73, <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>.

<sup>12</sup> Muhammad Mushfi El Iq Bali and Devi Ruzifah, "Mitigation of Student Deviant Behaviour through Al-Ghazali's Perspective Spiritual Values in the Disruptive Era," *Jurnal Pendidikan Progresif* 11, no. 1 (2021): 63–76, <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i1.20210>.

<sup>13</sup> Dewi Oktavia et al., "Exploration of Fine Motor Skills through the Application of Paint," in *WESTECH* (European Alliance for Innovation n.o., 2019), 1–6, <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2284038>.

<sup>14</sup> Muhammad Mushfi El Iq Bali et al., "Meningkatkan Daya Kreativitas Edupreneurship Melalui Pembinaan Dan Pelatihan Desain Produksi Media Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah MADIYA: Masyarakat Mandiri Berkarya* 2, no. 1 (2021): 20–28.

sebagai media pembelajaran yang membantu, memfasilitasi, dan mempermudah akan terlaksananya kegiatan pembelajaran jarak jauh berbasis online. Zoom meeting merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang digunakan dimasa pandemi sekarang ini dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom meeting untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar selama masa pandemi Covid-19.

### Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ialah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala,<sup>15</sup> peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang.<sup>16</sup> Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan zoom meeting terhadap hasil belajar siswa MI Mambaul Ulum Paiton Probolinggo. Populasi penelitian yakni seluruh siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Paiton Probolinggo yang menggunakan zoom meeting selama kegiatan pembelajaran. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Paiton Probolinggo sebanyak 33 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi studi lapangan, observasi, wawancara, dan kuisioner. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuisioner yang berisikan jenis pertanyaan tertutup, semi tertutup, dan terbuka yang dibagikan kepada siswa MI Mambaul Ulum Paiton Probolinggo. Analisis data menggunakan statistik deskriptif berbantuan komputerisasi.

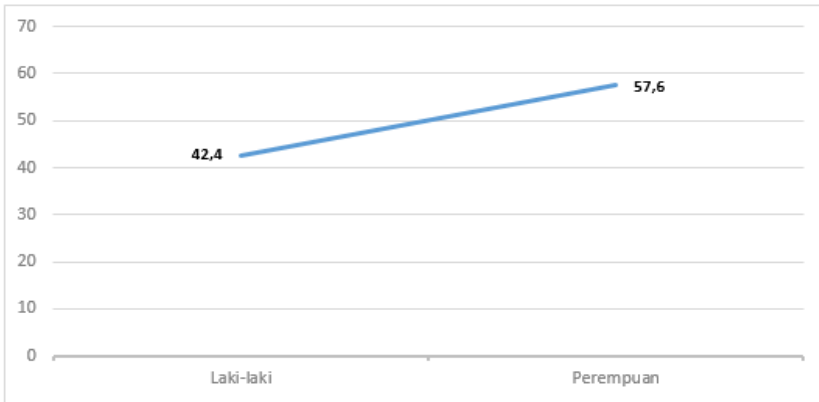
### Hasil dan Pembahasan

Responden dari sampel penelitian ini berjumlah 33 siswa yang diklasifikasikan berdasarkan gender terdiri atas 42,4% atau 14 siswa laki-laki dan 57,6% atau 19 siswa perempuan (lihat gambar 1).

---

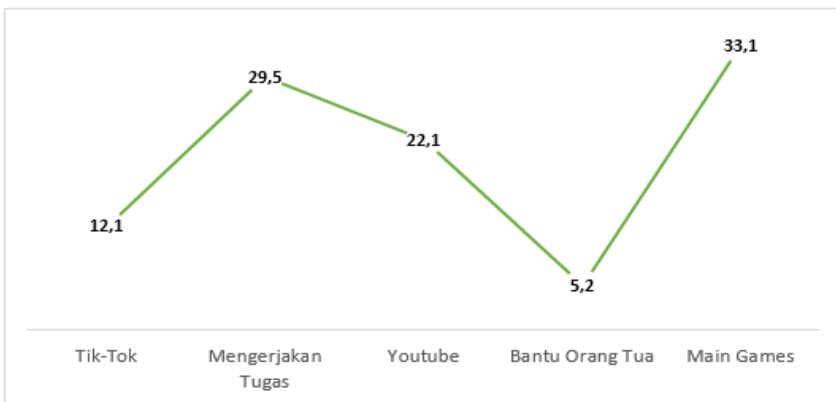
<sup>15</sup> Jan van den Akker et al., "Educational Design Research: An Introduction," *Educational Design Research*, 2013, 204, [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_11](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11).

<sup>16</sup> Stephen Kemmis, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon, *The Action Research Planner* (Singapore: Springer, 2014).



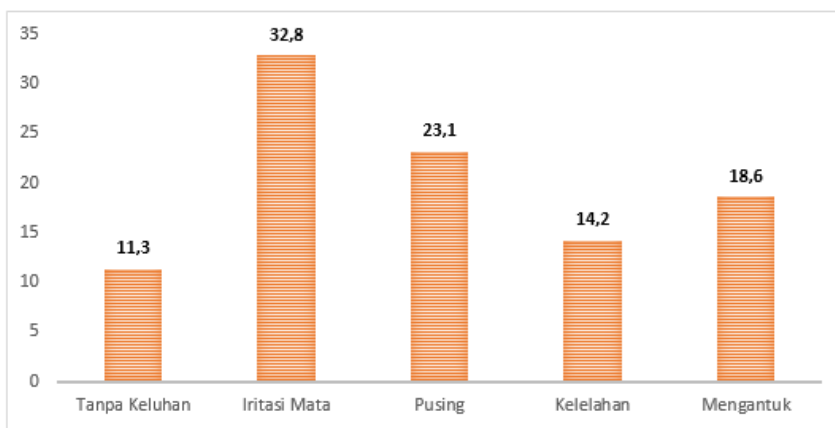
Gambar 1. Jumlah Responden

Selama pembelajaran daring, responden mayoritas mengisi kegiatan sehari-hari menyimak dan mengerjakan tugas dari guru melalui *gadget* maupun *handphone*. *Gadget* atau *handphone* merupakan perangkat komunikasi yang mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran daring serta mengintegrasikan komunikasi antara guru dan siswa. Namun, kemudahan siswa dalam memanfaatkan perangkat tersebut memberikan peluang aktivitas yang lain diluar rutinitas pembelajaran. Hal ini ditambah minimnya pengawasan orang tua sehingga siswa semakin leluasa bermain *games* yang tersedia dalam *gadget* maupun *handphonenya*. Siswa menjadi ketagihan bermain *games* (33,1%) melalui *gadget* maupun *handphone* bahkan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa juga bermain Tik-Tok (12,1%), menonton Youtube (22,1%), membantu orang tua (5,2%) dan mengerjakan tugas (29,5%) (lihat gambar 2).



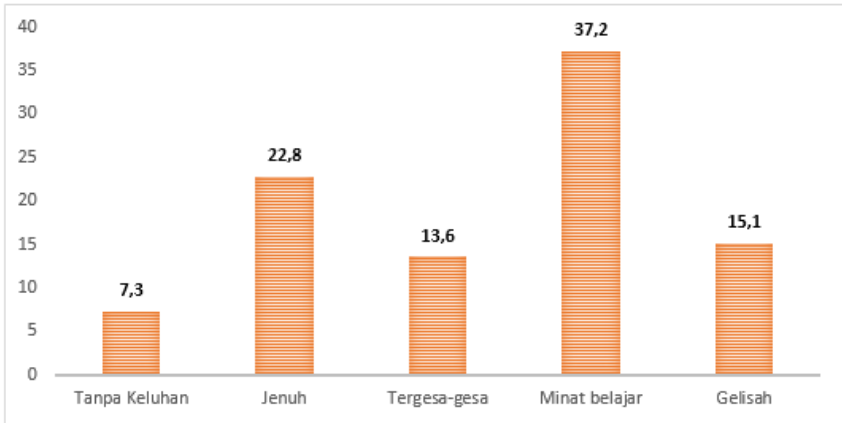
Gambar 2. Aktivitas Siswa selama Pembelajaran Daring

Intensitas penggunaan *gadget* maupun *handphone* yang sangat tinggi dalam durasi yang sangat lama memiliki dampak negatif terhadap siswa. Meskipun penggunaan perangkat tersebut dimanfaatkan untuk mengerjakan tugas dan mengakses layanan sosial media lainnya, tentu pengawasan orang tua diperlukan untuk membatasi intensitas penggunaan dan durasi waktu yang sesuai dengan kemampuan fisik siswa. Namun, bagi siswa yang memiliki ketahanan fisik yang baik, mereka tidak merasakan dampak/keluhan secara fisik (11,3%). Beberapa keluhan fisik yang dirasakan oleh siswa berupa iritasi mata (32,8%), pusing (23,1%), kelelahan karena kurang istirahat (14,2%), dan mengantuk (18,6%) (lihat gambar 3).



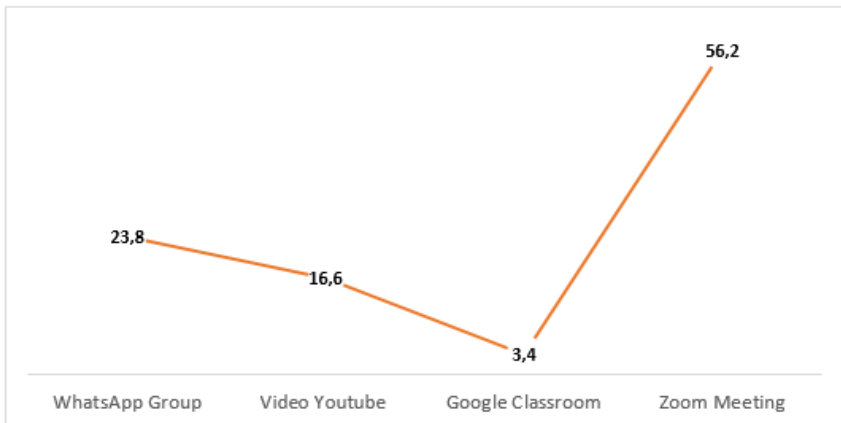
Gambar 3. Keluhan Fisik Siswa selama Pembelajaran Daring

Tidak hanya dampak fisik, siswa juga merasakan dampak psikologis selama pembelajaran daring. Keluhan psikologis yang dialami siswa mampu mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran daring, meskipun hanya sebagian kecil siswa yang tidak mengalami keluhan psikologis (7,3%). Beberapa keluhan psikologis tersebut meliputi jenuh (22,8%), ingin segera selesai (13,6%), merasa tidak sungguh-sungguh belajar (37,2%), dan gelisah (15,1%) (lihat gambar 4).



Gambar 4. Keluhan Psikologis Siswa selama Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan langkah inovatif yang dapat diterapkan guru untuk memberikan pengalaman baru yang lebih menantang dan menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran daring yang sering digunakan siswa dalam pembelajaran daring beraneka ragam dan jenis yang dipilih sesuai minat dan kemudahan dalam mengaksesnya. Beberapa platform media yang digunakan dalam pembelajaran daring yaitu WhatsApp Group (23,8%), Video Youtube (16,6%), Google Classroom (3,4%), dan Zoom Meeting (56,2%) (lihat gambar 5). Dengan demikian, media pembelajaran daring yang paling disukai oleh siswa yaitu Zoom Meeting.

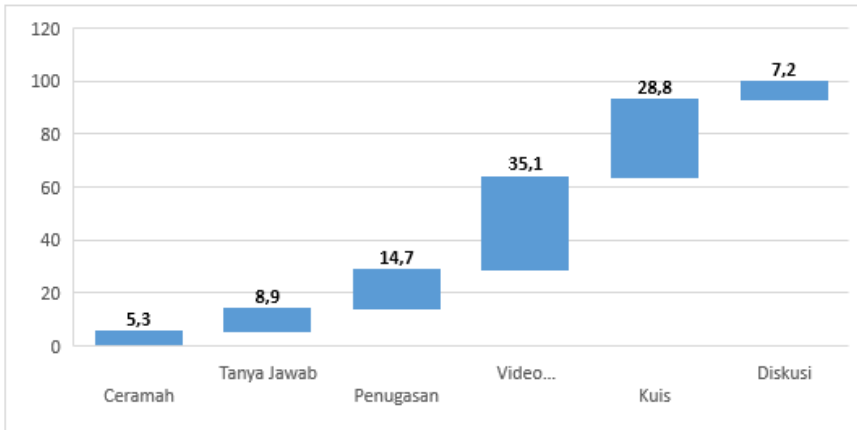


Gambar 5. Media Pembelajaran Daring

Selama pelaksanaan pembelajaran daring, guru perlu memilah metode pembelajaran yang tepat. Adapun metode pembelajaran daring



yang diterapkan guru meliputi ceramah, tanya jawab, penugasan individu dan kelompok, video pembelajaran, kuis, dan diskusi. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa metode pembelajaran daring yang disukai siswa yaitu ceramah (5,3%), tanya jawab (8,9%), tugas individu dan kelompok (14,7%), video pembelajaran (35,1%), kuis (28,8%), dan diskusi (7,2%) (lihat gambar 6).



Gambar 6. Metode Pembelajaran Daring

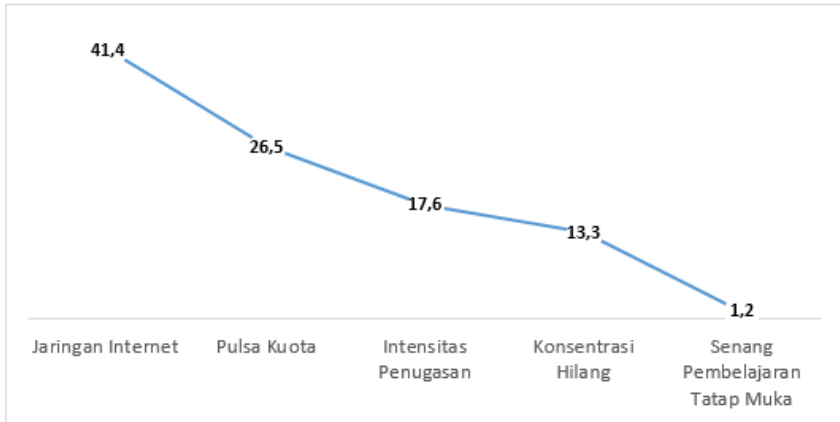
Hasil belajar yang diperoleh siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pembelajaran daring memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, sehingga berdampak pada minat belajarnya. Antusiasme belajar siswa yang meningkat dalam pembelajaran daring berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Eskalasi hasil belajar sebagai efek pembelajaran daring tersebut disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Gender (L/P)	Skor	
			Pretest	Posttest
1.	Aidatul Bazana M.	P	30	36
2.	Arsya Raditia P.	L	34	36
3.	Abdul Hafid	L	37	41
4.	Ahmad Fauzi	L	34	36
5.	Auliyah Ziana A.	P	34	36
6.	Diva Amelia	P	36	43
7.	Diah Ayu Putri W.	P	38	45
8.	Evi Zaqiatul M.	P	40	45
9.	Farhan	L	40	47

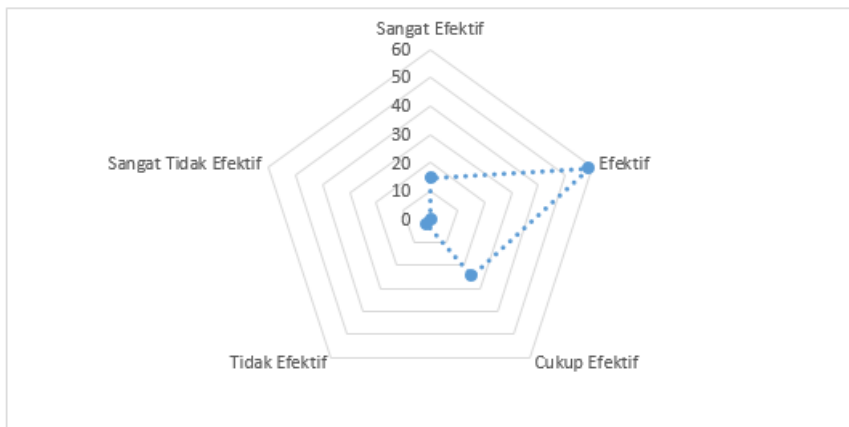
No.	Nama Siswa	Gender (L/P)	Skor	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
10.	Hasan Imam C.	L	35	43
11.	Ita Dwi Nuraini	P	37	43
12.	Irwan	L	30	36
13.	Inashi Ilmi	P	32	36
14.	Lailatul Masfiah	P	32	36
15.	Muhammad Fahri H.	L	43	45
16.	Mochamad Imronadi P.	L	43	47
17.	Muhammad Zaini	L	37	43
18.	Muhammad Fauzan H.	L	33	36
19.	Muhammad Husaini	L	37	43
20.	Muhammad Farel M.	L	37	43
21.	Muhammad Fahri	L	37	43
22.	Mutia Fidinilah	P	36	43
23.	Nur Faizah	P	30	36
24.	Selfi Ramadhani	P	32	36
25.	Syarifatul Jannah	P	30	36
26.	Wildan Ayubi Esa R.	L	37	43
27.	Zahwa Aurel Andini	P	42	46
28.	Zakiatul Fakhira	P	37	43
29.	Dwi Arianti Putri	P	33	36
30.	Iis Masrurroh	P	41	46
31.	Hamdiah	P	32	36
32.	Zaidatul Fatinah	P	32	36
33.	Risqotul Amaliyah	P	30	43
Jumlah		14/19	1.168	1.339
Rerata			35	41
Persentase Kenaikan			95%	

Pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 menemui beberapa kendala yang beragam. Adapun kendala yang dialami siswa meliputi jaringan internet labil (41,4%), pulsa kuota terbatas (26,5%), lebih nyaman tatap muka (1,2%), konsentrasi belajar terpecah (13,3%), dan tugas yang menumpuk (17,6%) (lihat gambar 7).



Gambar 7. Kendala Siswa dalam Pembelajaran Daring

Keefektifan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 ini mendapatkan variasi tanggapan dari siswa. Meskipun mayoritas siswa telah menerima dan mengikuti ketetapan pemerintah mengenai pemberlakuan *Study From Home* (SFH), namun minoritas siswa merasa efektif dengan pembelajaran tatap muka di sekolah. Penilaian keefektifan pembelajaran daring yang dialami siswa secara rinci diketahui dengan kriteria sangat efektif (14,6%), efektif (58,7%), cukup efektif (24,5%), tidak efektif (2,2%), dan sangat tidak efektif (0%) (lihat gambar 8).



Gambar 8. Keefektifan Pembelajaran Daring

## Penutup

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom meeting dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama masa pandemi Covid-19. Hal ini dikarenakan Zoom meeting merupakan aplikasi yang paling mudah diaplikasikan bahkan oleh siswa tingkat dasar sekalipun. Selain itu, aplikasi zoom meeting juga mampu menampung lebih dari 20 audience dalam satu kali pertemuan, serta siswa dan guru juga dapat berkomunikasi secara langsung. Hasil dari penelitian di atas juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan, dikarenakan siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar menggunakan gadget/handphone dan aplikasi-aplikasi E-learning lainnya. Meskipun ada beberapa kendala yang menghambat dalam pembelajaran daring ini, siswa tetap mengalami peningkatan minat belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka selama masa pandemi.

## Daftar Pustaka

- Akker, Jan van den, Brenda Bannan, Anthony Kelly, Tjeerd Plomp, and Nienke Nieveen. "Educational Design Research: An Introduction." *Educational Design Research*, 2013, 204. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_11](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11).
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq. "Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika." *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 29–42.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, Mahfud Dhofir Jailani, Moh Nadir Romaodhoni, and Ratnawati. "Meningkatkan Daya Kreativitas Edupreneurship Melalui Pembinaan Dan Pelatihan Desain Produksi Media Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah MADIYA: Masyarakat Mandiri Berkarya* 2, no. 1 (2021): 20–28.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, and Musrifah. "The Problems of Application of Online Learning in the Affective and Psychomotor Domains During the Covid-19 Pandemic." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2020): 137–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jpai.2020.172-03>.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, and Devi Ruzifah. "Mitigation of Student Deviant Behaviour through Al-Ghazali's Perspective Spiritual Values in the Disruptive Era." *Jurnal Pendidikan Progresif*

- 11, no. 1 (2021): 63–76.  
<https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i1.20210>.
- Dakir, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Zulfajri, Chusnul Muali, Hasan Baharun, Dani Ferdianto, and Muhammad Salman Al-Farisi. “Design Seamless Learning Environment in Higher Education with Mobile Device.” In *WEAST 2020*, 1–6. IOP Publishing, 2021. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012175>.
- Handarini, Oktafia Ika, and Siti Sri Wulandari. “Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 3 (2020): 496–503.
- Haryadi, Rudi, and Hanifa Nuraini Al Kansaa. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 68–73. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>.
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon. *The Action Reseach Planner*. Singapore: Springer, 2014.
- Kholil, Muhammad, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Siti Fatimah. “Urgensi Pengembangan Karakter Mandiri Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Melalui Pembelajaran Daring.” *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 273–88.
- Liu, An Nisaa Al Mu'min, and Ilyas Ilyas. “Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores.” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)* 6, no. 1 (2020): 34–38. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v6i1.7303>.
- Mundiri, Akmal, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Hasan Baharun, Moh Holidi, Frisky Ervansyah, Athaur Rahman Abbas, Dahlan Abdullah, and Cut Ita Erliana. “Indigeneity and the Plight of Managing Behaviour; A Collaborative Instructional Model Based on Digital Classroom.” *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)* 12, no. 4 (2021): 1655–60.
- Oktavia, Dewi, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Handono Rahman, Umar Umar, Agus Syakroni, and Faizatul Widat. “Exploration of Fine Motor Skills through the Application of Paint.” In *WESTECH*, 1–6. European Alliance for Innovation n.o., 2019. <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2284038>.

Niken Septantiningtyas Dkk

- Rahman, Kholilur, Abdul Hamid Wahid, Irfan Afandi, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Lukman Hakim. "Effectiveness of Teams Teaching-Hybrid Learning (TTHL) in Higher Education." In *WESTECH*, 1–6. European Alliance for Innovation n.o., 2019. <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2284036>.
- Septantiningtyas, Niken. "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 1–5.
- Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Sofiatul Maimuna. "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 05, no. 01 (2021): 1–17.