

Inovasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Teknologi Dalam Meningkatkan Efektifitas *Learning From Home* Di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR

Sundari¹, Dehen², Sri Rohaetin³, Revnussa Octobery⁴, Wenny Awalina⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Palangka Raya
Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia
(Diterima 15-05-2021; Disetujui 31-05-2021)
E-mail: sundari29@fkip.upr.ac.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini pada saat munculnya wabah pandemi Covid 19 yang mengharuskan pemangku kepentingan menerapkan kebijakan sistem kegiatan belajar daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan Inovasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Teknologi Dalam Meningkatkan Efektifitas *Learning From Home* di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR. Manfaat penelitian ini memberikan kontribusi pemikiran, pengetahuan, informasi sekaligus bentuk pelaksanaan Inovasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Teknologi Dalam Meningkatkan Efektifitas *Learning From Home* di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan analisis studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bentuk inovasi pembelajaran daring yang dikembangkan oleh dosen kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR yaitu beberapa dosen menyatakan bahwa pembelajaran daring memudahkan mahasiswa untuk belajar dari rumah atau di mana saja menggunakan media Google Classroom, Zoom Meeting, Whats App Grup, Google Meet dan Youtube. Saat pembelajaran daring ditemukan beberapa kendala seperti mahasiswa memiliki tingkat penyerapan materi yang berbeda, jaringan internet yang tidak stabil, terbatasnya kuota internet, jaringan listrik mati, perangkat komputer dan handphone yang belum memadai.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, *Learning From Home*

Abstract

The background of this research at the time of the outbreak of the Covid 19 pandemic which required stakeholders to implement an online learning activity system policy or distance learning (PJJ). This study aims to describe the implementation of Learning Innovation Based on Technology Applications in Increasing the Effectiveness of *Learning From Home* in the Economic Education Study Program FKIP UPR. The benefit of this research is to contribute thoughts, knowledge, information as well as a form of implementation of Technology Application -Based Learning Innovations in Increasing the Effectiveness of *Learning From Home* in the Economic Education Study Program FKIP UPR. The research method used a descriptive qualitative approach. The data collection techniques were interviews, observation and document study analysis. The results showed a form of online learning innovation developed by lecturers for students of the Economic Education Study Program FKIP UPR, namely that several lecturers stated that online learning made it easier for students to study from home or anywhere using Google Classroom, Zoom Meeting, Whats App Group, Google Meet and Youtube. During online learning, several obstacles were found, such as students having different levels of material absorption, unstable internet networks, limited internet quota, power outages, inadequate computer and mobile devices.

Keywords: Learning Innovation, *Learning From Home*

PENDAHULUAN

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 ditetapkan pada tanggal 9 Maret 2020 yang mengatur tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid 19) Pada Satuan Pendidikan. Kebijakan belajar dari Rumah (Learning From Home) ini untuk mencegah perkembangan dan penyebaran Covid 19 yang semakin meningkat di lingkungan satuan pendidikan, sehingga menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan. Semua penyelenggara pendidikan baik di tingkat kebijakan, manajemen, sampai pelaksana dengan berbagai levelnya, baik level makro, meso, dan mikro, merujuk kepada tujuan pendidikan nasional yang tercantum di Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yakni: Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seluruh Perguruan Tinggi baik Negeri maupun Swasta melaksanakan perkuliahan secara daring (online). Rektor Universitas Palangka Raya telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 11/UN24/LL/2020 Tentang Pencegahan Perkembangan dan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19) di Lingkungan Universitas Palangka Raya tanggal 21 Maret 2020 yang menyatakan bahwa kuliah tatap muka ditiadakan di ganti dengan metode daring atau online learning sehingga mahasiswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan jadwal perkuliahan yang telah disepakati. Perkuliahan dapat dilakukan meskipun jarak antara mahasiswa dengan dosen berjauhan.

Berbicara mengenai pendidikan jarak jauh, sebenarnya infrastruktur Indonesia sudah cukup siap dan bukan jadi hal yang mustahil. Terlebih sudah hampir seluruhnya dijangkau oleh konektivitas akses teknologi yang memadai. Permasalahan kuota, sinyal, dan keberadaan perangkat teknologi tentu jadi permasalahan yang mampu diatasi dan dicari solusinya. PTN/PTS harus siap melaksanakan semua kebijakan dari pemerintah apapun kondisinya, disinilah diperlukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran dengan mengutamakan Mutu Pendidikan. Di balik berbagai keluhan tersebut, ternyata terdapat berbagai hikmah bagi pendidikan di Indonesia. Diantaranya, dosen maupun mahasiswa dapat menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online ini. Di era teknologi yang semakin canggih ini, dosen maupun mahasiswa dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Pembelajaran dalam konteks pendidikan merupakan serangkaian sistem dari terselenggaranya proses belajar yang mana adanya aktivitas memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu hal (Erzad, 2015). Semua pihak dan elemen yang terlibat dalam dunia pendidikan mengalami dampak yang sama saat keadaan Pandemi ini. Semua pihak yang terkait memikirkan bagaimana cara agar dunia pendidikan tidak berhenti karena keadaan pandemi ini. Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan secara fisik dan mengganti dengan belajar dari rumah sebagaimana kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan sistem belajar mengajar (Fira Ayu Sasmita dkk, 2021). Penguasaan terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi, menjadi tantangan tersendiri bagi dosen maupun mahasiswa. Dengan adanya kebijakan Learning From Home, mampu “memaksa” dan mempercepat untuk menguasai serta mempelajari teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat dosen maupun mahasiswa dapat mengetahui media daring atau online yang menunjang sebagai pengganti pembelajaran di ruang kelas perkuliahan secara langsung, tanpa mengurangi kualitas pemberian materi perkuliahan dan target capaian pembelajaran. Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online antara lain seperti aplikasi Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet, Youtube, maupun WhatsApp Grup. Sarana-sarana tersebut dapat digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran seperti di kelas. Dengan menggunakan media online, secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin mahir dan dikuasai oleh dosen maupun mahasiswa. Horton (2003) dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies: E-Learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar*. E-Learning dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan

sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi digital dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari dosen tetapi mahasiswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Jhon Dewey dalam Sani (2013) mengemukakan bahwa pendidikan adalah metode dasar dalam melakukan reformasi dan kemajuan sosial: *"I believe that education is the fundamental method of social progress and reform"*. Pendidikan yang dimaksud meliputi pembelajaran dalam tiga faktor, yakni: pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter, seperti yang dinyatakan oleh Jhon Dewey: *"Learning involves, as just said, at least three factors: knowledge, skill and character. Each of these must be studied"*. E-Learning adalah pembelajaran yang menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Di samping itu, suatu E-Learning juga harus mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara on line. Dari uraian tersebut jelas bahwa E-Learning menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran (Budi Murtiyasa, 2012). Lebih lanjut Hujair dalam Muhson (2010) menyatakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti mengumpulkan datanya melalui kontak langsung maupun secara daring dengan para dosen maupun mahasiswa di kampus. Data yang dikumpulkan ini adalah data yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu Inovasi Pembelajaran berbasis Aplikasi Teknologi dalam meningkatkan efektivitas Learning From Home di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR. Jenis data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua bagian, yaitu data primer dan data sekunder. Moleong (2011) menyatakan data primer adalah dalam bentuk ucapan lisan dan perilaku manusia, sedangkan data sekunder bersumber dari tulisan-tulisan, rekaman, gambar-gambar atau foto-foto yang berhubungan dengan inovasi pembelajaran berbasis aplikasi teknologi dalam meningkatkan efektifitas learning from home di program studi pendidikan ekonomi FKIP UPR.

Satori (2009) menyatakan penelitian kualitatif memiliki karakteristik berikut: (1) Objektivitas berarti tidak memihak atau teguh pada fakta yang sesungguhnya; (2) Akurat artinya valid dan reliabel dalam pengukuran dan analisa; (3) Verifikasi, hasil suatu penelitian bukan sesuatu yang bersifat kekal abadi akan tetapi dapat dikonfirmasi atau direvisi melalui penelitian lain; (4) Penjelasan yang hemat/singkat dan memiliki nilai ilmiah yang tinggi; (5) Empirisme, suatu penelitian adalah usaha mengungkap fakta yang nyata; (6) Penalaran logis, yakni merupakan proses ilmiah yang memerlukan penalaran logis; (7)

Kesimpulan kondisional, yakni hasil penelitian tidak absolut, sehingga kesimpulannya juga tidak bersifat absolut melainkan kondisional melalui probabilitas tertentu. Selanjutnya menurut Sugiyono (dalam Sundari & Octobery, 2020) bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, sedangkan untuk meneliti pada objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun bentuk inovasi pembelajaran yang dilaksanakan dalam konteks pembelajaran daring bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pertama, penyusunan materi yang lebih didasarkan kepada perkembangan isu kontekstual. Kondisi inilah yang disikapi oleh para dosen sebagai suatu peluang untuk melakukan inovasi pembelajaran yang tidak selalu harus memaparkan konsep atau teori, tetapi menstimulus mahasiswa untuk dapat memahami kondisi dan permasalahan di lapangan saat ini yang tengah dihadapi. Kondisi tersebut dikaitkan dengan pembelajaran daring maka dosen memberikan materi berdasarkan kepada isu-isu yang berkembang seperti peran pemerintah dalam penanggulangan Covid-19, keterlibatan masyarakat dalam penanggulangan Covid-19 maupun dampak Covid-19 terhadap pendidikan.
2. Kedua, Aplikasi yang dipakai oleh Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR sebagai media pembelajaran daring yaitu *Google Classroom*, *Google Meet*, *Whatsapp Grup*, *Zoom Meeting*, dan *Youtube* dimana setiap dosen diberikan akses untuk setiap mata kuliah yang diampunya, akan tetapi tidak sedikit dari mahasiswa belum terbiasa menggunakan platform tersebut, mengingat bahwa tidak adanya pelatihan mengenai cara penggunaan aplikasi tersebut baik bagi dosen maupun bagi mahasiswa.
3. Ketiga, fleksibilitas interaksi dalam pembelajaran yang tidak terikat kepada waktu sebagaimana pembelajaran secara tatap muka. Adanya pembelajaran daring sebagai akibat dari adanya wabah Covid-19 maka diorientasikan tidak mengganggu waktu belajar, adanya kebijakan *Learning From Home* maka mahasiswa akan memiliki waktu yang fleksibel untuk mengikuti proses perkuliahan.

Uraian mengenai ketiga inovasi yang dilakukan dalam proses penyelenggaraan pembelajaran di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR secara praktis sudah membantu dalam terselenggaranya kegiatan pembelajaran di masa wabah Covid-19, akan tetapi baik mahasiswa maupun dosen menyatakan bahwa proses pembelajaran secara daring harus pula diimbangi dengan proses pembelajaran tatap muka. Mishra & Sharma dalam Suriyansyah (2017) menyebut dengan istilah *pedagogical strategy*. Untuk itu dinyatakan bahwa kelas harus distruktur dengan model *problem based learning (PBL)* dan *a student centered discussion (SCD)* dan penciptaan lingkungan yang memungkinkan siswa dapat memanfaatkan multi media secara efektif.

Freud Pervical & Henry Ellington dalam Syamsuar (2019) menyatakan inovasi pembelajaran yang dilakukan berkembangnya teknologi informasi digital adalah memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Selanjutnya Reigeluth (2011) mengartikan bahwa inovasi pendidikan dalam metode pembelajaran mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran. Pendapat Reigeluth tersebut didukung oleh Mauch J.E. (2014) menggunakannya untuk mengelompokan pola mengajar dan belajar yaitu klasikal, mandiri, dan interaksi guru-peserta didik atau pengajaran kelompok.

Sejalan dengan beberapa pendapat dari mahasiswa yang menyatakan bahwa perkuliahan daring terasa efektif disaat pandemi Covid-19 namun tidak lepas dari beberapa kendala seperti, perangkat belajar, kouta dan jaringan internet yang belum memadai menjadi salah satu faktor serta proses pembelajaran daring di rasa kurang dalam penilaian sikap karakter mahasiswa, contohnya kedisiplinan, kehadiran, dan keaktifan mahasiswa, namun dari beberapa kendala ada dampak positif yang diterima mahasiswa dalam belajar daring

antara lain, lebih aktif dalam belajar menguasai teknologi dan informasi, belajar secara fleksibel, materi yang disampaikan dosen dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja, serta mahasiswa dapat melaksanakan tugas mandiri, kelompok, berdiskusi secara langsung baik antara dosen dengan mahasiswa maupun antar sesama mahasiswa yang dilakukan di platform digital seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet* dll.

Hasil temuan tersebut di atas terdapat perbedaan pembelajaran konvensional tatap muka secara langsung dengan pembelajaran daring (*Online/E-Learning*) yaitu pada pembelajaran konvensional, dosen dianggap sebagai orang yang serba menguasai dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada mahasiswanya, sedangkan di dalam daring fokus utamanya adalah mahasiswa. Mahasiswa secara mandiri pada waktu tertentu dan mampu bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran daring akan memaksa mahasiswa memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Mahasiswa membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri. Sejalan dengan pendapat Reza Syaeful (2007) dalam Ade Suyitno (2012), perbedaan pembelajaran *E-Learning* dengan metode pengajaran adalah **Pembelajaran Konvensional** yaitu 1) Pengajar memainkan peran dalam memotivasi dan membimbing pelajar; 2) Tes dan ujian dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan secara umum; 3) Laboratorium tersedia dalam melakukan kegiatan tes dan eksperimen praktek; 4) Institusi memiliki kalender dan durasi tetap bagi tiap mata pelajaran; 5) Kegiatan belajar dibatasi pada mereka yang bersekolah di institusi, sedangkan **Pembelajaran Daring/E-Learning** yaitu 1) Bergantung pada motivasi diri pelajar; 2) Tes dan ujian dilakukan sesuai dengan kecepatan daya tangkap si pelajar; 3) Metode inovatif diperlukan untuk mengadakan tes dan eksperimen praktek; 4) Durasi mata pelajaran ditentukan oleh pelajar; 5) Lebih sukses dalam jumlah pelajar yang mengikuti pembelajaran online. Sejalan dengan pendapat Axtell dkk dalam Helmi (2009) menyatakan ruang lingkup inovasi dalam organisasi bergerak mulai dari pengembangan dan implementasi ide baru yang mempunyai dampak pada teori, praktek, produk, atau skala yang lebih rendah sampai dengan yang berdampak besar.

SIMPULAN

Perkuliahhan daring dalam beberapa hal tidak bisa disamakan dengan kelas regular mengingat kondisi mahasiswa yang beragam baik dari usia maupun dari latar belakang asal daerah, dikaitkan dengan waktu pembelajarannya, para mahasiswa hanya mampu mengikuti proses pembelajaran sesuai jadwal perkuliahan. Adanya wabah Covid-19 yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara daring (Dalam Jaringan) menuntut adanya penyesuaian baik yang harus dilakukan oleh Dosen maupun Mahasiswa. Inovasi FKIP UPR khususnya di Prodi Pendidikan Ekonomi pembelajaran yang dilakukan meliputi tiga hal, yaitu: Pertama, penyusunan materi yang lebih didasarkan pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah ditetapkan mengacu pada perkembangan isu kontekstual, sehingga diharapkan adanya korelasi antara implementasi kurikulum dengan perkuliahan. Kedua, media pembelajaran utama yaitu *Google Classroom*, *WhatsApp Grup*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Youtube* serta ujian menggunakan LMS e-learning.upr.ac.id dapat juga menggunakan siapdfkiphisien.com. Ketiga, fleksibilitas interaksi dalam pembelajaran yang memudahkan mahasiswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan jadwal perkuliahan yang telah disepakati. Hal ini dilakukan guna mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Suyitno. 2012. *Facebook Sebagai Media Kreatif E-Learning Untuk Distance Learning di Era Global*. Makalah dipresentasikan di BPU DINAMIK7 UPI.
- Budi Murtiyasa. 2012. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matemateknologi informasi dan komunikasi a*. Surakarta : FKIP Univ.

Muhammadiyah Surakarta. [On-Line]. Tersedia: [http://physicsmaster.orgfree.com/Arteknologi informasi dan komunikasi el% 20&% 20Jurnal/Inovasi% 20Dal am% 20Pendidikan/TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI_inEduMath.pdf](http://physicsmaster.orgfree.com/Arteknologi%20informasi%20dan%20komunikasi%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/TEKNOLOGI%20INFORMASI%20DAN%20KOMUNIKASI_inEduMath.pdf).

Erzad, A. M. 2015. Inovasi Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Prakteknologi informasi dan komunikasi um Bahasa Inggris Di STAIN Kudus. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10 (2), 339–366.

Helmi, A. F. 2009. Bagaimana Menciptakan Inovasi Produk ? *Buletin Psikologi*, 17 (1), 1–10.

Horton, William & Horton, Katherine. 2003. E-Learning Tools and Technologies : A consumer guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers. USA : Wiley Publishing, Inc.

Mauch J.E. et all (2014) Corporate Social Responsibility Education In Europe. *Journal of Business* 323-337.

Moleong, L.J. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Muhson, A. 2010. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2).

Reigeluth, C.M. 2011. Desain Instruksional Teori dan Model-Model (Alih Bahasa: Ary Nilandari). Bandung: Alfabeta.

Sani, R. A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sasmita, Fira Ayu, dkk. 2021. Inovasi Pembelajaran Perguruan Tinggi Dimasa Pandemi Covid 19. Paper diseminarkan pada Seminar Nasional Pendidikan Ke 4 FKIP Universitas Lampung Hal. 328-335.

Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sundari Sundari, Revnussa Octobery, Jacob Abolladaka. 2020. Strategi Usaha Dengan Analisis SWOT Pada Rental Adinda Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPiPS)* Vol. 12 No. 1 Hal. 49-56, Juni 2020, from <https://doi.org/10.37304/jpips.v12i1.1135>.

Suriansyah, A. 2017. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Proses dan Permasalahannya). *Paradigma*, 10 (2).

Syamsuar, S., & Reflianto, R. 2019. Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6 (2).

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)