

## MEMAKSIMALKAN FITUR *BREAKING ROOMS ZOOM* DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA PADA MASA PANDEMI COVID-19

**Suriadi Simanullang**

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri  
Medan, Medan, Indonesia  
[suriadisimanullang65@gmail.com](mailto:suriadisimanullang65@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh merebaknya pandemi COVID-19, menjadikan transisi digitalisasi pendidikan berlaku lebih cepat. Oleh karenanya, sekolah, guru, orangtua, dan anak didik "dipaksa" untuk beradaptasi, menyelenggarakan pembelajaran yang adaptif dengan menggunakan media belajar daring. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun panduan *setting Breakout Room* untuk guru dalam memaksimalkan pemanfaatan aplikasi *Zoom Meeting*, dan melakukan uji kelayakannya. Dengan menerapkan prosedur penelitian *R & D*, peneliti mere-konstruksi konsep Sugiono menjadi semi *R & D* (tanpa diseminasi model). Penelitian ini menyimpulkan bahwa: panduan *setting breakout rooms* disusun untuk membantu guru memaksimalkan penggunaan aplikasi *zoom meeting* untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Berdasarkan uji kelayakan produk, ditemukan jika panduan tersebut, berkualitas baik sekali dengan keputusan sangat layak. Untuk memaksimalkan pemanfaatannya, guru harus pro-aktif secara mandiri mengembangkan keterampilan mereka. Di samping itu, administrator sekolah (kepala sekolah, manajer) juga perlu menginisiasi program-program dan mengikutsertakan guru-gurunya pada berbagai pelatihan-pelatihan pengembangan kecakapan diri guru, baik itu kecakapan pedagogis, sosial, kepribadian, profesional, dan pengetahuan terkini (teknologi).

**Kata kunci:** *Breaking Room*; Pembelajaran Bahasa Indonesia; *zoom*.

### PENDAHULUAN

Merebaknya pandemik COVID-19 sejak akhir tahun 2019 telah berhasil melumpuhkan dunia hingga saat ini. Hadirnya pandemik tersebut secara nyata memunculkan *efek domino* (semua sisi kehidupan terdampak). Seluruh umat manusia secara langsung atau tidak langsung ikut merasakannya. COVID-19 mempengaruhi kesehatan masyarakat, masalah kesehatan fisik dan mental siswa (Aurélie, *dkk.*, 2020: 177) dan memberi efek pada penyelenggaraan pendidikan, seperti: penutupan sekolah yang dirasakan oleh lebih dari satu miliar siswa di dunia (World Bank, 2020). Penutupan sekolah di seluruh dunia bukan kejadian yang sering dialami. Tetapi, dengan pandemi ini, 188 negara telah menerapkan penutupan di seluruh negeri, mempengaruhi lebih dari 1,5 miliar anak-anak dan remaja (United Nations, 2020: 4). Sementara itu, kebutuhan siswa akan pendidikan harus tetap dipenuhi.

Banyak negara yang telah menunjukkan ketahanan yang lebih besar terhadap krisis yang berulang. Mereka mengambil manfaat dan pelajaran melalui peristiwa pandemi untuk mempersiapkan kembali, berinvestasi dan memperkuat sistem di masa depan. Belajar dari masa lalu, Blagojevich (2006) dalam penelitiannya merangkum strategi meminimalisasi dampak wabah flu influenza di lingkungan persekolahan, di antaranya: membuat rencana pandemi flu, bekerjasama dengan petugas kesehatan dan satuan tugas setempat, menyiapkan perawat dan staf yang terlatih dalam pengenalan gejala flu, memastikan bahwa prosedur pengawasan/pengenalan penyakit standar telah diterapkan, meningkatkan kebersihan siswa dan staf, meminta siswa dan staf untuk tinggal di rumah ketika mereka sakit ringan, mengidentifikasi siswa yang paling rentan, meninjau kebutuhan kesehatan siswa, melakukan koordinasi dengan dinas pendidikan dan pihak berwenang setempat,

mengembangkan strategi pembelajaran alternatif seperti perjanjian kerja sama (televisi atau TV kabel lokal lainnya), melatih staf, siswa dan orang tua tentang: perbedaan antara flu musiman, flu burung dan flu pandemi.

Sebenarnya anak-anak tidak berhadapan langsung dengan pandemi ini, tapi mereka berisiko menjadi korban terbesarnya (UNICEF, 2020: 16). Lalu, bagaimana penyelenggara lembaga pendidikan mengurangi dampak COVID19? Strategi untuk meminimalisasi dampak itu adalah: meningkatkan kesiap-siagaan sambil menjaga sekolah tetap terbuka, menggunakan pembelajaran jarak jauh untuk mengganti pembelajaran luring, dan penggunaan sumberdaya pendidikan (Sahu, 2020), menerapkan pergantian waktu belajar siswa, kampanye praktik kebersihan, hingga penutupan sekolah (Erduran, 2020: 233). Bahkan, ketika fase darurat menghilang (*new normal*), sekolah tetap perlu menerapkan kebijakan sebagaimana di masa darurat pandemi (Cauchemez *dkk.*, 2009)

Merujuk Surat Edaran Kemendikbud Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 (Kemendikbud, 2020a), dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan (Kemendikbud, 2020b), menginstruksikan kepada pengelola institusi pendidikan anak usia dini untuk melakukan berbagai penyesuaian pembelajaran yang tidak membebani guru dan siswa, akan tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai penguatan karakter seiring perkembangan status kedaruratan Covid-19. Edaran tersebut mendorong para guru untuk tidak hanya fokus menyelesaikan semua materi dalam kurikulum. Tetapi yang paling penting adalah siswa masih terlibat dalam pembelajaran yang relevan seperti keterampilan hidup, kesehatan, dan empati.

Seiring dengan hal di atas, Kemendikbud juga meminta agar para pendidik untuk melakukan inovasi pembelajaran. Seperti: 1) mendorong pembelajaran secara daring, baik interaktif maupun non-interaktif; 2) memberikan pendidikan kecakapan hidup yang kontekstual dan sesuai dengan kondisi anak; 3) pembelajaran di rumah harus sesuai dengan minat dan kondisi anak; dan 4) tugas dan seterusnya tidak harus dinilai seperti biasa, melainkan bersifat kualitatif dan memberikan motivasi pada anak (Sapitri, 2020)

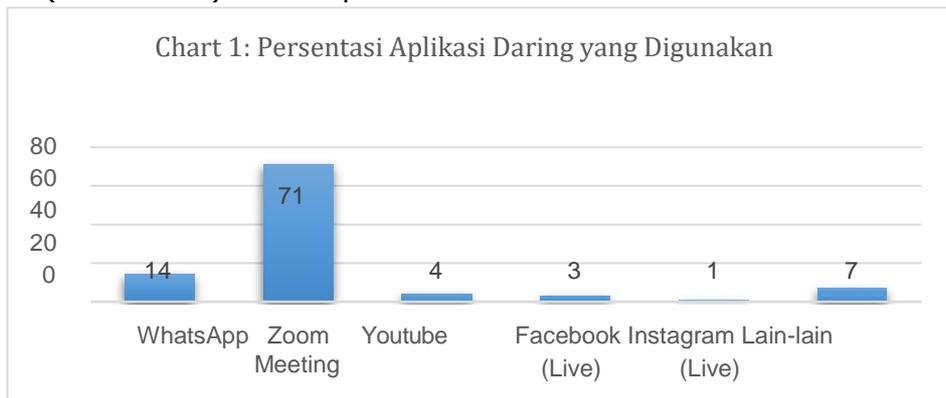
Kendala yang muncul kemudian adalah berkenaan dengan dukungan organisasi dan sistem manajemen pembelajaran dan *e-learning*; banyak sekolah yang belum melakukan pembelajaran daring karena terbatasnya teknologi (Berge & Giles, 2008: 121), kendala memasukkan teknologi ke dalam kurikulum sekolah, dan guru belum bisa beradaptasi dengan sistem pembelajaran daring (Kelly, 2015).

## **LANDASAN TEORI**

### ***Breaking Rooms***

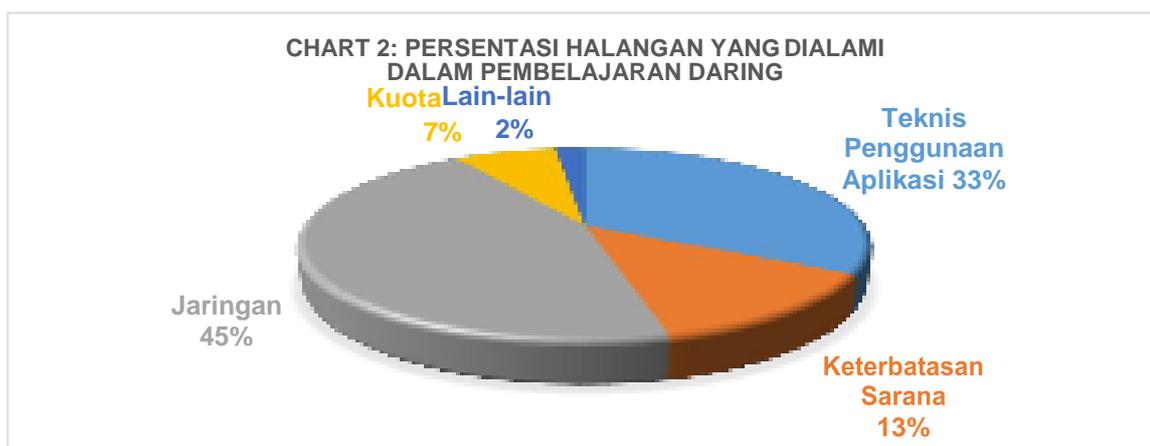
*Breaking Rooms* adalah ruang virtual yang terpisah dari ruang utama pada aplikasi *Zoom Meeting*. Dengan *Breaking Rooms*, guru dapat memberikan waktu yang lebih pribadi bagi siswa untuk berkegiatan, berbicara bersama dan memfasilitasi pekerjaan mandiri (Chandler, 2016; 16). Dalam penelitiannya, Chandler mengemukakan bahwa siswa dapat sedikit bersantai dengan mengetahui bahwa aktifitas mereka hanya dapat didengar oleh rekan-rekan dari kelompok kecil. Di samping itu, Tutor juga dapat memasuki "room" jika siswa membutuhkan dukungan atau klarifikasi tentang suatu tugas. Interaksi dalam *Breaking Rooms* aplikasi *Zoom Meeting* juga memberikan pengalaman belajar secara *peer-to-peer* yang sangat berharga untuk membangun hubungan dan kepercayaan diri siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut hanya mengemukakan dampak dari penggunaan *Breaking Rooms*. Mereka tidak memberikan panduan lengkap untuk menyeting *Zoom Meeting* agar maksimal digunakan oleh guru. Sebagaimana diungkapkan Chandler (2016), untuk hambatan yang dirasakan dalam penggunaan *Breaking Rooms* yaitu: kesulitan teknis, keterampilan dan kepercayaan diri guru dan wali yang mendampingi siswa di rumah. Sebagai bagian dari media daring, *Zoom Meeting* adalah aplikasi yang umum digunakan

oleh para guru (lihat chart 1) di masa pandemi covid 19.



Grafik 1 Persentasi Aplikasi Daring yang Digunakan  
Sumber: Hasil Pengolahan Survey Online Peneliti

Gambar *chart* di atas menunjukkan bahwa penggunaan *zoom meeting* oleh guru ada pada persentasi 71 persen, unggul dari media lainnya. Meskipun demikian, *Zoom Meeting* dan media modern lainnya masih belum difahami dan maksimal digunakan oleh guru di lingkup Taman Kanak-Kanak (Febrialismanto & Nur, 2020). Sebagaimana hasil survey peneliti, ditemukan beberapa halangan yang dihadapi oleh guru seperti terlihat pada *chart* di bawah:



*Chart* di atas adalah hasil *survey* persentase kendala yang dialami guru taman kanak-kanak ketika pembelajaran daring berlangsung. Berdasarkan respon yang diberikan para partisipan atas *survey online*, peneliti menemukan jika kemampuan teknis penggunaan aplikasi daring menjadi hambatan paling besar para guru. Oleh karena itu, penyusunan panduan setting *Zoom Meeting*, khususnya fitur *breaking rooms* dirasa perlu oleh peneliti untuk membantu para guru.

## METODE PENELITIAN

Desain dan Prosedur Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Kegiatan dalam penelitian ini ditujukan untuk mencapai tujuan spesifik atau umum, yaitu penemuan baru berdasarkan konsep asli (dan interpretasinya) atau hipotesis. Oleh karena itu, penelitian ini dikategorikan sebagai Penelitian dan Pengembangan (Sugiono 2017), karena di dalamnya memenuhi unsur kebaruan, kreatifitas, sistematis, dapat ditransfer dan atau direproduksi. Alur dalam penelitian ini merekonstruksi konsep Riset dan Pengembangan Sugiono sebagaimana tertuang dalam gambar di bawah ini:



Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Barus yang diambil 20 siswa untuk uji coba terbatas, karena menurut Sadiman (2018) bahwa uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

## PEMBAHASAN

### Pengaturan *Breaking Rooms* untuk Guru sebagai *Host*

Untuk melakukan pengaturan *Breaking Rooms* di aplikasi *Zoom Meeting* akan dilakukan dalam dua tahapan. Tahapan pertama yaitu pengaturan profil Host (guru) dan pengaturan Room. Tahapan-tahapan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

#### Tahapan

Seting profil host pada situs Zoom Cloud Meeting

1. Guru membuka halaman browser (Mozilla, Google chrome, dan lain- lain), dan mengetik "<https://zoom.us/>" pada kotak pencarian (Alamat di bagian URL) browser yang digunakan. Pada halaman hasil pencarian akan muncul tampilan 1.
  2. Guru masuk dengan mengklik "Sign In" menggunakan identitas (alamat email dan password) yang dipakai ketika membuat akun Zoom pertama kali. Identitas juga dapat menggunakan media sosial, atau SSO (Single sign-on atau layanan [authentication](#) yang memungkinkan pengguna menggunakan satu set kredensial [login](#), seperti: nama dan kata sandi untuk mengakses beberapa aplikasi).
  3. Guru mengklik "Setting > Advance" pada menu di sebelah kiri mencari pengaturan Breakout Rooms, kemudian aktifkan dengan menggeser sakelar.
- Setting Room pada aplikasi Zoom Meeting
4. masuk pada aplikasi Zoom Meeting dan mengklik new meeting untuk memulai kelas seperti gambar pada kolom tampilan
  5. Untuk mengakses breaking room, klik Breakout rooms pada bilah navigasi Zoom.
  6. Guru akan melihat jendela pop-up di mana guru dapat membuat ruang dan mengontrol peserta di setiap Breakout Rooms. Masukkan jumlah Rooms (kelompok) yang diinginkan. Ada dua opsi yang tersedia. Automatically, Zoom yang akan menetapkan peserta pada Breakout Rooms. Sedangkan Manually untuk mendapatkan opsi dimana guru memutuskan peserta mana yang masuk Breakout Rooms. Klik Create Rooms setelah selesai. Guru selalu dapat menetapkan kembali peserta yang hadir nanti.
  7. Guru akan melihat pop-up lain. Arahkan kursor ke nama room untuk mengubah nama default, yaitu Breakout Room 1 dan seterusnya. Klik tombol Assign untuk menempatkan peserta ke ruangan itu. Agan akan menemukan beberapa opsi di bawah ini, seperti waktu dan hitung mundur. Klik Add a Room setelah selesai.
  8. Sebelum membuka Room, guru dapat memeriksa Opsi untuk pengaturan yang ingin Anda gunakan untuk room. Guru juga dapat merubah nama room menjadi nama kelompok yang diinginkan. Contohnya seperti gambar pada tampilan.
  9. Setelah siap, guru dapat membuka semua room untuk memulai sesi Breakout Rooms.

### **Aspek-Aspek Pembelajaran *Daring* pada Siswa Kelas X SMA Barus**

Untuk menerapkan *Breaking Rooms* pada kegiatan belajar daring untuk siswa SMA Negeri 1 Barus, peneliti merumuskan komponen atau unsur utama (lihat gambar 2) yang wajib dihadirkan pada kegiatan pembelajaran secara daring di masa pandemi covid 19. Unsur- unsur tersebut meliputi: teknologi, guru yang adaptif, orangtua, dan dukungan sekolah. Teknologi yang dimaksud pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi daring *Zoom Meeting* (fitur *breaking room*). Pendidikan tanpa memanfaatkan teknologi informasi akan menjadi lemah terutama bidang mutunya, apalagi di tengah pandemi wabah Covid 19. Pemanfaatan *Zoom Meeting* sangat dibutuhkan di masa seperti sekarang ini; *physical distancing* harus dipatuhi. Dengan fitur *breakout rooms* pada aplikasi *Zoom Meeting*, metode belajar berkelompok yang umumnya dilakukan di sekolah tetap bisa diaplikasikan. Merujuk Trayner & Wenger (2018: 63), dengan pendekatan belajar berkelompok secara online, akan berpotensi menyatukan siswa yang mempunyai minat, bakat dan karakteristik yang sama dan membangun keakraban mereka. Bahkan, menurut Wenger- Trayner & Wenger-Trayner (2018: 127), Sebagaimana Laurillard, (2016) mengemukakan bahwa teknologi harus dieksplorasi dan dieksploitasi dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Guru sebagai pengelola kelas yang memiliki peran penting dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran secara daring tersebut. Guru harus mampu beradaptasi dengan kondisi dalam merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran melalui media daring. Di samping itu, siswa juga harus mendapatkan fasilitas pembelajaran supaya dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi- materi yang diberikan oleh guru melalui sistem *online*. Kunci efektivitas dari sistem pembelajaran daring adalah, pertama: bagaimana seorang guru tetap kreatif untuk menyajikan pembelajaran (daring) secara menyenangkan dan mudah dimengerti, sehingga para anak didik tidak merasa bosan dan tetap produktif belajar dari rumah (Cress & Kimmerle, 2017). Guru harus merespon secara positif dan terampil memanfaatkan media teknologi seperti: *Zoom Meeting*, karena hal itu mutlak harus dilakukan untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa secara menarik dan efektif. Kedua, menyajikan pembelajaran yang terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu. Ketiga, adalah bagaimana guru mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi Siswa yang serba berjauhan. Hal ini dapat mendorong kolaborasi antara guru dan orang tua dalam membantu kebutuhan belajar anak didik. Pembelajaran dan penugasan online menuntut orang tua ikut aktif melihat bagaimana aktivitas anak-anak mereka, bahkan bisa menjadi teman dan motivator dalam belajar anak. Hal ini sangat bermanfaat bagi guru-guru yang ingin menciptakan pembelajaran di kelasnya agar menyenangkan dan memudahkan bagi guru itu sendiri dalam mengelola hasil nilai siswanya. Dengan mengikuti pelatihan-pelatihan online, membuka kemungkinan guru akan selalu menampilkan kinerja yang baik (Nasir *dkk.*, 2020: 81). Karena kunci keberhasilan guru dalam mengajar adalah menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Transformasi pendidikan bukan hanya infrastruktur tetapi semua pemangku kepentingan utamanya siswa, guru, kurikulum. Di samping itu, lembaga pendidikan perlu mempersiapkan pendidik dan generasi terdidiknya dengan *soft skill* dan *hard skill*.

Ketiga, adalah bagaimana guru mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi anak didik yang serba berjauhan. Ini hanya bisa dilakukan oleh guru yang memiliki visi yang jelas dalam pembelajaran dan mampu menjalin ikatan batin dengan siswa dengan melakukan perannya sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan komunikator (Dillenbourg & Traum, 2006). Keempat, guru dan orangtua wajib menyampaikan pesan untuk menjadi anak yang tangguh mengingat dalam kondisi dimana masyarakat sedang diuji secara fisik dan mental akibat penyebaran Covid-19 yang berdampak kepada pembelajaran siswa menjadi serba terbatas dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkreasi, sehingga siswa harus mampu beradaptasi dengan hal-hal yang baru. Di samping itu, peran orang tua siswa dibutuhkan untuk memotivasi anak disiplin belajar, semangat dalam melaksanakan tugas, aktif dalam

sesi presentasi, dan menghidupkan interaksi online dengan guru-guru dan teman-teman, dan tetap berusaha berkarya melalui pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar.

Kelima, mendorong kolaborasi antara orang tua dan pihak sekolah. Guru harus kreatif dalam meramu materi, menggunakan metode yang menyenangkan, dan memberikan tugas-tugas yang dapat menstimulasi siswa untuk bertanya, baik kepada guru, maupun orang tua mereka. Hal ini dapat mendorong kolaborasi antara guru dan orang tua dalam membantu kebutuhan belajar anak didik.

Pembelajaran dan penugasan online menuntut orang tua ikut aktif melihat bagaimana aktivitas anak-anak mereka, bahkan bisa menjadi teman dan motivator dalam belajar anak. Sedangkan di pihak lain guru terus melakukan kontrol dan *follow up* melalui media *online* tersebut untuk dapat memastikan bahwa siswa semuanya melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik.

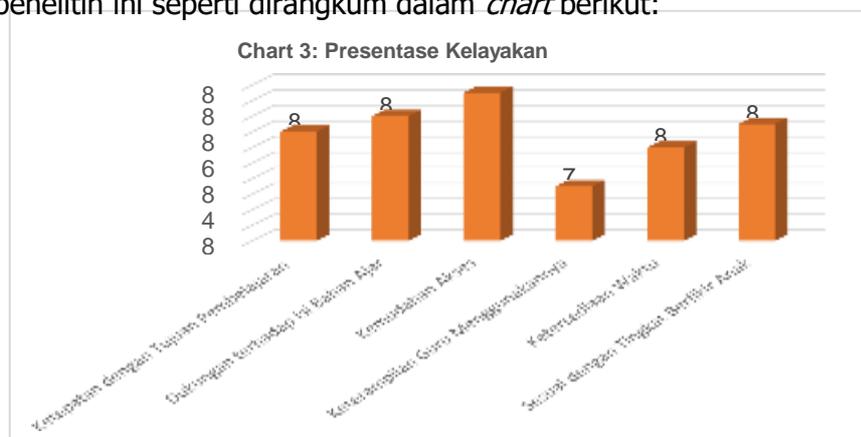
Sebagai administrator, sekolah juga mempunyai kewajiban untuk menyediakan semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan, termasuk pelatihan teknis pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk para guru. Hal tersebut mutlak diperlukan karena berdasarkan survey (lihat *chart 2*), peneliti menemukan jika kurangnya pengetahuan guru untuk menggunakan aplikasi daring termasuk dalam kendala yang banyak dialami.

### Uji Kelayakan Produk (Panduan *Setting Breaking Rooms*)

Dalam uji atau evaluasi terhadap kelayakan media pembelajaran ini, penelitian menggunakan indikator yang disusun oleh Zaman & Eliyawati (2017: 12-13). Kriteria atau indikator yang digunakan seperti: Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan ajar, kemudahan akses, keterampilan guru menggunakannya, ketersediaan waktu, dan tingkat berfikir anak.

Ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya bahwa media yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keterampilan guru dalam menggunakannya berarti, apapun media pembelajaran yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada media pembelajaran, tetapi dampak dari penggunaan media pembelajaran bagi kebermaknaan yang diperoleh bagi anak. Sementara itu, ketersediaan waktu untuk menggunakannya artinya media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kesesuaian dengan taraf berfikir anak adalah bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh anak.

Berdasarkan tanggapan/respon para partisipan, maka diperoleh kelayakan produk dalam penelitian ini seperti dirangkum dalam *chart* berikut:



Sebagaimana terlihat pada *chart 3* di atas, maka diperoleh rata-rata presentase dari masing-masing kriteria atau indikator yang dinilai, yaitu sebesar 81,83%. Merujuk pada tabel konversi tingkat pencapaian dan kualifikasi Sugiyono, tingkat pencapaian produk yaitu ada direntang 81 – 100%, berada dalam kualifikasi BAIK SEKALI, dengan keputusan SANGAT LAYAK. Hasil kelayakan di atas, menjawab tentang *proposisi* peneliti tentang

perlunya disusun sebuah panduan guru tentang *setting breaking rooms* pada aplikasi *zoom meeting* untuk pembelajaran daring berkelompok. Media pembelajaran yang layak di SMA diperlukan karena media pembelajaran untuk siswa merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengenalkan tema-tema sebagai bahan ajaran atau yang sering disebut dengan kurikulum untuk siswa. Semakin banyak alat indra yang terlibat dalam proses belajar maka semakin besar kemungkinan siswa paham pada materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru (Saurina, 2016).

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: panduan setting fitur *breakout rooms* disusun untuk membantu guru SMA Negeri 1 Barus memaksimalkan pemanfaatan aplikasi *zoom meeting* sebagai media belajar daring. Berdasarkan uji kelayakan, diketahui jika panduan tersebut berkualifikasi baik sekali, dengan keputusan sangat layak. Untuk memaksimalkan pemanfaatannya, peneliti merekomendasikan guru harus pro-aktif secara mandiri mengembangkan keterampilan mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aurélie, M., Fabre, A., Minodier, P., Boutin, A., Vanel, N., Bosdure, E., & Fournier, P.-E. (2020). COVID-19 virus and children: What do we know? *Archives de Pédiatrie*, 27, 117–118.
- Chandler, K. (2016). Using Breakout Rooms in Synchronous Online Tutorials. *Journal of Perspectives in Applied Academic Practice*, 4(3).
- Erduran, S. (2020). Science Education in the Era of a Pandemic. *Science & Education*, 29(2), 233–235.
- Febrialismanto, F., & Nur, H. (2020). Kemampuan Guru Menggunakan TIK Untuk Pengembangan di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 101.
- Kelly, D. (2015). Overcoming barriers to classroom technology integration. *Educational Technology*, 55, 40–43.
- Kemendikbud. (2020). *Tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan*.
- Nasir, Adam, M, R., Arfin, Mujiati, & Rahmiatin, T. (2020). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Pengadaan Dan Retensi Sdm Di Perguruan Tinggi Swasta ( Teori Dan Praktek )* (1st ed.). Retrieved [https://www.researchgate.net/publication/342522445\\_Manajemen\\_Sumber\\_Daya\\_Manusia\\_Pengadaan\\_Dan\\_Retensi\\_Sdm\\_Di\\_Perguruan\\_Tinggi\\_Swasta\\_Teori\\_Dan\\_P\\_raktek](https://www.researchgate.net/publication/342522445_Manajemen_Sumber_Daya_Manusia_Pengadaan_Dan_Retensi_Sdm_Di_Perguruan_Tinggi_Swasta_Teori_Dan_P_raktek)
- Sahu, P. (2020). Closure of Universities Due to Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Impact on Education and Mental Health of Students and Academic Staff.
- Wenger-Trayner, E., & Wenger-Trayner, B. (2018). Learning in a landscape of practice. *Learning in Landscapes of Practice*, (September), 13–29. <https>
- World Bank. (2020). *Guidance Note on Education Systems' Response to COVID19 How does COVID19 impact education?* Retrieved from <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/downloads/considerations-for-school-closure>.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality.
- Sugiono. (2017). Metodologi Penelitian Pengembangan.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2017). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG)* (Vol. 3).