

---

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN EFEKTIVITAS  
PEMBELAJARAN METODE *LEMAS GOCAZ* PADA MASA PANDEMI  
COVID-19**

**Nina Dwi Suryani**

SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo

E-mail: ninadsuryani@gmail.com

---

Diterima: 04  
Maret 2021

Direvisi: 11  
Maret 2021

Disetujui: 13  
Maret 2021

**Abstrak**

Peningkatan kasus COVID-19 semakin tak terkendali. Salah satu upaya pencegahan penyebaran virus tersebut adalah membuat kebijakan pembelajaran jarak jauh. Kebijakan pembelajaran jarak jauh secara tidak langsung telah mengubah paradigma sistem pembelajaran konvensional yang semula tatap muka di kelas kemudian berubah menjadi secara virtual dan tidak bertemu langsung di kelas. SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo merupakan sekolah yang berada di wilayah zona merah, sehingga pembelajaran harus dilaksanakan secara daring. Berdasarkan hasil pengamatan dan data kuisisioner tentang kreativitas dan efektifitas pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo menunjukkan bahwa hampir sebagian 90% siswa dan guru bahkan orang tua mengeluh tentang pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran metode *Lemas Gocaz*, "*Learning Management System* Berbasis *Google Classroom* dan *Zoom*" dalam meningkatkan kreativitas dan efektifitas pembelajaran. Validitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran pada aspek tampilan dinyatakan sangat valid dengan total nilai 91,55%. Kepraktisan penggunaan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan dengan baik. Ini terlihat dari hasil respon guru yang memperoleh persentase rata-rata 93,15%, dan hasil respon siswa yang memperoleh persentase rata-rata 92,28%. Hal ini menunjukkan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori "sangat praktis".

Kata Kunci : Pembelajaran Jarak Jauh, *Lemas Gocaz*, *Google Classroom*, *Zoom*.

**Abstract**

*The increase in COVID-19 cases is getting out of control. One of the efforts to prevent the spread of the virus is to create a distance learning policy. The distance learning policy has indirectly changed the paradigm of the conventional learning system, which was originally face-to-face in class and then turned virtual and did not meet in person in class. SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo is a school in the red zone, so learning must be carried out boldly. Based on the results of observations and questionnaire data on creativity and effectiveness of learning at SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo, it shows that almost 90% of students and teachers are even and sheet. This research aims to see the effect of learning the LEMAS GOCAZ method, "Google*

*Classroom-Based Learning Management System and Zoom" in increasing the creativity and effectiveness of learning. The validity of Lemas Gocaz as a learning medium on the display aspect was stated to be very valid with a total value of 91.55%. The practicality of using Lemas Gocaz as a learning medium can be seen from the implementation of using Lemas Gocaz as a learning medium well. This can be seen from the results of the teacher's response who obtained an average proportion of 93.15%, and the results of the student's response with an average proportion of 92.28%. This shows that Lemas Gocaz as a learning medium developed is included in the "very practical" category.*

*Keywords:* Distance Learning, LEMAS GOCAZ, Google Classroom, Zoom

## **Pendahuluan**

COVID-19 terdeteksi masuk Indonesia di bulan Februari 2020, membawa dampak perubahan yang besar dalam dunia pendidikan. Peningkatan setiap bulan kasus COVID-19 semakin tak terkendali, sebagaimana data yang dirilis oleh gugus tugas penanganan COVID-19 per tanggal 15 November tahun 2020 pukul 05.00 pasien terkonfirmasi positif bertambah 4.265 orang menjadi 478.720 orang, pasien sembuh 3.711 orang sehingga total dari sebelumnya menjadi 402.347 orang dan kasus meninggal dunia mengalami penambahan sebanyak 110 orang sehingga total kasus menjadi 15.503 orang (Susilawati, Falefi, & Purwoko, 2020).

Sejak bulan Maret 2020 pembelajaran di seluruh jenjang pendidikan dilaksanakan secara daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dipastikan bahwa kualitas pembelajaran tidak akan sesuai dengan target (Astini, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menghimbau kepada seluruh sekolah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai usaha untuk memutus rantai penularannya COVID-19, keputusan tersebut tertuang dalam instruksi Presiden Republik Indonesia melalui Mendikbud dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat COVID-19. Selanjutnya dalam Surat Keputusan Bersama 4 Menteri tahun 2020, dalam ketentuan umum disebutkan bahwa satuan pendidikan yang berada di daerah zona kuning, orange dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pemerintah Provinsi Jawa Timur melalui Surat Edaran No. 420/1780/101.1/2020 juga memberlakukan kegiatan pembelajaran di semua jenjang dilaksanakan di rumah (Pemerintah Provinsi Jawa Timur, 2020).

SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo merupakan sekolah yang berada di wilayah zona merah, sehingga pembelajaran harus dilaksanakan secara daring. Berdasarkan hasil pengamatan dan data kuisioner tentang kreativitas dan efektivitas pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo menunjukkan bahwa hampir sebagian 90% siswa dan guru bahkan orang tua mengeluh tentang pembelajaran daring. Hal ini disebabkan terdapat beberapa masalah terutama

perubahan *mindset* yang semula pembelajaran tatap muka tanpa daring, tiba-tiba 100% daring, kesiapan guru dalam menyiapkan dan menyesuaikan materi saat daring, ketersediaan alat pembelajaran, jaringan internet, pembiayaan, interaksi dan motivasi dalam pembelajaran (Subhi, 2020).

Menurut (Asmuni, 2020) dalam situasi luar biasa ini, guru dituntut untuk melaksanakan banyak peran tambahan, diantaranya:

1. Memastikan tercapainya tujuan pendidikan dan pemenuhan target akademik dan non akademik
2. Mempersiapkan materi dan hasil evaluasi pembelajaran.
3. Memiliki tanggung jawab dalam memastikan keselamatan peserta didik secara fisik dan psikis.
4. Memberikan penguatan aktif dan pemahaman kepada siswa guna mentaati semua protokol kesehatan.
5. Memprioritaskan fasilitasi terhadap pembelajaran siswa.
6. Memberikan dukungan emosional bagi siswa, orang tua dan keluarga.
7. Melakukan komunikasi dan mengembangkan kerja sama yang baik dengan kepala sekolah, orang tua/keluarga siswa untuk membangun kepercayaan dan mendukung proses pendidikan.

Tuntutan kompetensi guru yang perlu dimiliki di masa pandemi COVID-19 diantaranya:

1. Kemampuan berinovasi, memanfaatkan beragam digital *tools*, menyelenggarakan kelas daring, penerapan kurikulum yang memperkuat model multidisiplin dan kolaboratif dalam belajar mengajar.
2. Kemampuan menata ulang akuntabilitas.
3. Menentukan metode dalam proses *assesment*.
4. Kemampuan menyelenggarakan pendidikan yang membantu siswa berkembang secara akademik, fisik dan psikis, dengan menyeimbangkan antara "*old*" *knowledge* dengan mekanisme digital.
5. Kemampuan menyajikan pendidikan dan pengajaran yang merata termasuk bagi yang paling rentan.
6. Kemampuan komunikasi untuk mensinergikan pandangan dan visi proses pendidikan anak dengan kepala sekolah termasuk orang tua/keluarga.

Perkembangan teknologi pendidikan menjadi faktor penting dalam menyelesaikan masalah pendidikan saat pandemi COVID-19. Teknologi pendidikan dapat memberikan kemudahan informasi serta penyampaian materi sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak menjadi kendala pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Salsabila, Sari, Lathif, Lestari, & Ayuning, 2020).

Berbagai macam teknologi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Learning management system (LMS)* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian konten pembelajaran. Sistem ini bisa membantu guru untuk merencanakan dan membuat silabus, mengelola bahan pembelajaran, mengelola aktivitas belajar para siswa, mengelola nilai, merekapitulasi absensi para siswa, menampilkan transkrip nilai, dan mengelola tampilan *e-learning* (Rabiman, Nurtanto, & Kholifah, 2020).

2. Google kelas (*Google Classroom*) adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi *file* antara guru dan siswa (Oka, 2019).
3. *Zoom* adalah aplikasi komunikasi menggunakan video dan dapat digunakan dalam berbagai perangkat baik seluler maupun desktop. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk melakukan tatap muka secara jarak jauh dengan jumlah peserta yang cukup banyak (Pakpahan & Fitriani, 2020).

Penugasan selama pembelajaran online ini dilakukan dirasa cukup memberatkan siswa terbukti pada 30% mahasiswa menyatakan aspek ini tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sementara aspek paling memberatkan dilakukan pembelajaran online selama pandemi COVID-19 ini adalah masalah jaringan yang berkaitan dengan Sinyal dan Kuota Paket Data. siswa menyatakan bahwa aspek ini dirasa tidak sesuai dengan yang diharapkan dan memberatkan. *Whats App Group* adalah *Platform Online* yang paling diminati mahasiswa, sementara *Zoom* bukan menjadi pilihan prioritas (Rachmawati et al., 2020).

Berbagai permasalahan yang muncul terkait dengan rendahnya kreativitas dan efektivitas pembelajaran dimasa pandemi COVID-19, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran metode *Lemas Gocaz "Learning Management System Berbasis Google Classroom dan Zoom"* dalam meningkatkan kreativitas dan efektifitas pembelajaran. Kombinasi pemanfaatan *learning management system* berbasis *Google Classroom dan Zoom* menggunakan konsep *blended learning* yang memadukan antara pembelajaran tatap muka secara virtual dengan pembelajaran daring dan praktek. Manfaat dalam penelitian ini diharapkan penerapan *LEMAS GOCAZ* di SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo, mampu meningkatkan kreativitas dan efektifitas mutu pembelajaran, meskipun dalam kondisi pandemi pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo tetap efektif.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan secara diskrit pada bulan April-Mei 2020 dan Oktober 2020 di SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo. Metode penelitian meliputi data dan teknik pengumpulan data, model penelitian, definisi operasional variabel dan metode analisis data. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) juga didefinisikan sebagai penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menearitemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2012). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D. Model 4D ini terdiri dari 4 tahap utama yaitu, *Define* (pembatasan), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

1. Analisis Data

Pengambilan data validitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan angket (kuisisioner). Peneliti memberikan angket kepada dua orang validator untuk memvalidasi tampilan *Lemas Gocaz, Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Analisis Data Uji Praktikalitas

Respon guru terhadap praktikalitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yaitu 93,15%, sehingga dapat masuk pada kategori “sangat valid”. Sedangkan respon siswa terhadap praktikalitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yaitu 92,28%, sehingga dapat masuk pada kategori “sangat valid”. Metode ini dapat memberikan ruang interaksi antara guru dan siswa. Siswa dapat dengan leluasa bediskusikan antar teman dan dengan guru. Pembelajaran dua arah berlangsung dengan metode ini. Berdasarkan data laporan aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa dengan penerapan *Lemas Gocaz*, mampu meningkatkan kreatifitas dan efektifitas pembelajaran secara signifikan. Selain data diatas peningkatan juga terlihat pada beberapa sisi antara lain:

1. Dari sisi guru

- a. Dengan adanya *Lemas Gocaz*, guru mendapatkan kemudahan dalam mengorganisir Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
- b. Guru mendapatkan kemudahan dalam melaksanakan program penilaian.
- c. Guru lebih mudah dalam memantau progress hasil belajar siswa.
- d. Guru mendapatkan fasilitas pelatihan daring untuk meningkatkan kapasitasnya dalam mengajar.

2. Dari sisi siswa

- a. Siswa memiliki kesempatan belajar secara luas dan fleksibel, bisa kapan saja dimana saja.
- b. Siswa lebih mudah memahami materi karena tersedia ribuan konten video dan materi pembelajaran yang bisa diputar berulang-ulang untuk menambah pemahaman.
- c. Siswa mendapatkan berbagai fasilitas penunjang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), seperti tes gaya belajar, minat bakat dan persiapan masuk perguruan tinggi.

3. Dari sisi orang tua

- a. Orang tua bisa ikut memantau perkembangan belajar anaknya.
- b. Orang tua merasa puas karena meskipun PJJ, akan tetapi sekolah memberikan layanan pembelajaran yang efektif dan bermutu.

4. Dari sisi sekolah

- a. Sekolah mendapatkan kemudahan dalam memonitoring aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, serta kemudahan dalam memantau perkembangan belajar siswa.
- b. Sekolah lebih mudah memberikan pembinaan kepada guru.
- c. Sekolah dapat menghemat biaya operasional PTS dan PAT.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan luaran sebuah metode sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Porong yang valid dan praktis. Model ini menggunakan penelitian dan pengembangan 4D, dimana tahap pengembangan) sebagai media pembelajaran:

- a) Tahap pendefinisian (*Define*), berupa analisis kurikulum, analisis siswa;
- b) Tahap Perancangan (*Design*), berupa rancangan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran;
- c) Tahap Pengembangan (*Develop*) berupa uji validasi, dan praktikalitas terhadap *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran; dan
- d) Tahap Penyebaran (*Disseminate*) berupa tahap penyebarluasan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

*Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran ini telah melalui tahap uji coba validitas dan praktikalitas. Pada uji coba validitas dilakukan dengan cara meminta pendapat kepada validator melalui penyebaran kuisioner. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan cara meminta pendapat siswa melalui kuisioner. Dari uji coba praktikalitas yang dilakukan didapatkan hasil bahwa *Lemas Gocaz* ini praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Sesudah dilakukan beberapa perbaikan dan revisi dari validator, kemudian validator satu memberikan nilai persentase 88,98% dengan kategori “sangat valid” dan validator dua memberikan nilai persentase 94,12% dengan kategori “sangat valid”, didapat persentase rata-rata data validasi penyajian sebanyak 91,55% dengan kategori “Sangat Valid”. Dari keseluruhan nilai validasi yang diberikan oleh masing-masing validator berturut-turut nilai validasi isi/materi sebesar 94,50, nilai validasi tampilan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran sebesar 91,55 dapat diambil rata-rata validasi *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yaitu 91,55%, sehingga dapat disimpulkan media tersebut masuk pada kategori “Sangat Valid”. Validator dapat mengakses dan berinteraksi dengan *Lemas Gocaz* seperti halnya kegiatan belajar mengajar tatap muka.

Pembahasan secara lengkap dan detail adalah sebagai berikut. *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan metode *Four-D* yang melalui beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*) dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi di lapangan. Tahapan ini menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk proses pengembangan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran. Observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo, didapat hasil yaitu belum adanya media pembelajaran belum memanfaatkan fasilitas internet sebagai penunjang proses belajar mengajar, sekolah belum menerapkan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat kepada guru dan akhirnya membuat siswa mudah menjadi bosan dan jenuh.
2. Tahap Perancangan (*Design*), hasil analisis dari tahap penemuan (*define*) digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan perancangan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran.
3. Tahap Pengembangan (*Development*), tahap ini bertujuan untuk mendapatkan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang valid, dan praktis. Tahap

pengembangan ini terdiri dari; uji validitas penyajian multimedia *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran menurut penilaian validator, dan uji praktikalitas menurut penilaian guru dan siswa.

Adapun proses-proses dari tahap pengembangan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Tahap Validasi *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran. Data yang akan dipakai untuk mengukur validitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran ini adalah data yang didapat melalui masukan dari validator menggunakan angket (kuisisioner). Peneliti memberikan angket kepada dua orang validator yang memvalidasi *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Kedua Validator melakukan validasi terhadap penyajian pada *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Tahap Praktikalitas
  - i) Praktikalitas Guru, Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Praktikalitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran diperoleh dari tanggapan praktisi tentang kepraktisan penggunaan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran. Praktisi untuk praktikalitas respon guru.
  - ii) Praktikalitas siswa, Praktikalitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran juga diperoleh dari tanggapan/respon siswa tentang kepraktisan penggunaan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran.
  - iii) Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*), dilakukan dengan menerapkan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran ini di kelas lain.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan uraian hasil yang dicapai, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Lemas Gocaz* “*Learning Management System* Berbasis *Google Classroom* dan *Zoom*” sebagai berikut : Secara signifikan dapat meningkatkan kreatifitas dan efektifitas guru SMA Negeri 1 Porong, Sidoarjo dalam melaksanakan proses pembelajaran dimasa pandemi COVID-19. Peningkatan terjadi pada semua unsur, mulai dari unsur siswa, guru, sekolah bahkan orang tua siswa. Dengan adanya peningkatan kreatifitas dan efektifitas pembelajaran maka akan berdampak pada kepuasan orang tua terhadap layanan pembelajaran yang diberikan oleh sekolah, sehingga berdampak pula pada pembayaran keuangan sekolah. Validitas *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran pada aspek tampilan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan total nilai 91,55%. Kepraktisan penggunaan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan dengan baik. Ini terlihat dari hasil respon guru yang memperoleh persentase rata-rata 93,15% , dan hasil respon siswa yang memperoleh persentase rata-rata 92,28%. Hal ini menunjukkan *Lemas Gocaz* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori “sangat praktis”.

### **Bibliography**

- Asmuni, Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.
- Astini, Ni Komang Suni. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- Oka, Gde Putu Arya. (2019). Persepsi Mahasiswa STKIP Citra Bakti terhadap Kelas Virtual berbasis Google Classroom. *EJURNAL IMEDTECH*, 3(1), 85–95.
- Pakpahan, Roida, & Fitriani, Yuni. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30–36.
- Pemerintah Provinsi Jawa Timur. *Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*. , (2020).
- Putra, Nusa. (2012). Research & development penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Rabiman, Rabiman, Nurtanto, Muhammad, & Kholifah, Nur. (2020). Design and Development E-Learning System by Learning Management System (LMS) in Vocational Education. *Online Submission*, 9(1), 1059–1063.
- Rachmawati, Yuanita, Ma'arif, Muhammad, Fadhillah, Ninik, Inayah, Nailil, Ummah, Khoirotul, Siregar, Muh Nuh Fathsyah, Amalyaningsih, Rela, Aftannailah, Fahira, & Auliyah, Aisyatul. (2020). Studi Eksplorasi Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan IPA Saat Masa Pandemi COVID-19 di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal of Science Learning*, 1(1), 32–36.
- Salsabila, Unik Hanifah, Sari, Lailli Irna, Lathif, Khusna Haibati, Lestari, Ayu Puji, & Ayuning, Asyharinur. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198.
- Subhi, Imam. (2020). Urgensi Upaya Menjaga Mutu Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid 19. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 35–56.
- Susilawati, Susilawati, Falefi, Reinpal, & Purwoko, Agus. (2020). Impact of COVID-19's Pandemic on the Economy of Indonesia. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1147–1156.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)