



DOI: 10.17977/um031v8i32021p225

JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran

http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index



MICROLEARNING SEBAGAI UPAYA DALAM MENGHADAPI DAMPAK PANDEMI PADA PROSES **PEMBELAJARAN**

Hafsah Nugraha, Agus Rusmana, Ute Lies Siti Khadijah, Ilham Gemiharto Universitas Padjadjaran

Article History

Received: 21-06-2021

Accepted: 23-08-2021

Published: 01-11-2021

Keywords

Microlearning; Pembelajaran; Teknologi

Abstrak

Pemanfaatan teknologi yang semakin masif ditambah dengan keberadaan pandemi COVID-19 salah satunya mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji format media microlearning yang digunakan di perguruan tinggi. Metode yang digunakan yaitu observasi dan studi pustaka. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa perguruan tinggi memiliki potensi untuk mengembangkan bahan ajar microlearning dengan berbagai format seperti (1) podcast, (2) slide PowerPoint, (3) infografis, (4) motion graphics, (5) video explainer, serta (6) video conference interaktif dan gamifikasi, sebagai bentuk inovasi dalam proses pembelajaran. Upaya tersebut dilakukan untuk mengatasi kejenuhan belajar yang terjadi akibat pandemi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang.

Abstract

The increasingly massive use of technology coupled with the presence of the COVID-19 pandemic has influenced the implementation of online learning. This study aims to examine the format of microlearning media used in universities. The method used is observation and literature study. The results of this study indicate that universities have the potential to develop microlearning teaching materials in various formats such as (1) podcasts, (2) PowerPoint slides, (3) infographics, (4) motion graphics, (5) explainer videos, and (6) interactive video conferencing and gamification, as a form of innovation in the learning process. These efforts were made to overcome the boredom of learning that occurred due to the pandemic by utilizing increasingly developing information and communication technology.

Corresponding author: Hafsah Nugraha

Address: Universitas Padjadjaran – Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45363

Instansi: Universitas Padjadjaran E-mail: hafsah20002@mail.unpad.ac.id 2021 Universitas Negeri Malang p-ISSN 2406-8780 e-ISSN 2654-7953



PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Sekarang hampir semua aspek kehidupan selalu berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat penunjang utama. Revolusi industri 4.0 yang menciptakan transformasi digital setelah teknologi digital banyak digunakan (Schwab, 2016) kemudian memunculkan konsep society 5.0 yang pertama kali dikenalkan oleh pemerintah Jepang (Fukuyama, 2018). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus terjadi sehingga mempengaruhi keadaan masyarakat pelaksana dalam kehidupan sebagai bermasyarakat.

Society 5.0 ini, dikenalkan sebagai sebuah konsep strategi untuk menciptakan kondisi masyarakat di mana manusia menjadi pusat untuk mencapai pembangunan ekonomi dan menyelesaikan tantangan-tantangan dengan memanfaatkan ruang siber dan ruang fisik untuk menghasilkan data yang berkualitas sebagai solusi dalam menyelesaikan masalahmasalah yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat (Fukuyama, 2018). Data sebagai sumber utama dalam penyelesaian masalah pada konsep Society 5.0 ini memunculkan kemampuan-kemampuan baru yang akhirnya dimiliki oleh masyarakat harus dalam menghadapi Society 5.0 ke depannya.

Pemanfaatan teknologi yang semakin masif ini ditambah dengan keberadaan pandemi COVID-19 yang sudah lebih dari satu tahun. Pandemi yang disebabkan oleh Coronavirus yakni sebuah virus yang pertama kali muncul di Wuhan, Cina pada akhir tahun 2019 lalu. Tidak lama setelahnya, virus ini kemudian menyebar dan menjadi sebuah wabah yang harus dihadapi oleh seluruh dunia sejak awal 2020 hingga sekarang, Juli 2021. Pola kehidupan masyarakat di seluruh dunia mengalami perubahan dan hal tersebut terjadi akibat keberadaan dari pandemi COVID-19 (Dani & Mediantara, Beberapa sektor yang terdampak seperti sektor ekonomi dan politik bisnis (Mas'udi & Winanti, 2020), sektor pendidikan (Santoso & Santosa, 2020), dan berbagai sektor lainnya. Tidak ada satupun sektor yang siap menghadapi pandemi

yang datang secara tiba-tiba. Namun sebagai salah satu upaya dalam menghadapi pandemi, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin masif digunakan.

Skema Work from Home menjadi sebuah tren yang terjadi sejak pandemi COVID-19 terjadi. Untuk mengurangi penyebaran virus, mobilisasi masyarakat dibatasi untuk sementara karena pada saat itu informasi mengenai penyebaran virus COVID-19 masih sangat terbatas. Informasi mengenai pandemi COVID-19 menjadi suatu kebutuhan. Hal tersebut kemudian menyebabkan timbulnya dorongan untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut informasi mengenai pandemi khususnya COVID-19, dan menyebabkan masyarakat berupaya untuk dapat memenuhinya sebagai akibat dari terciptanya keinginan di dalam diri seseorang untuk mencari dan mendapatkan yang dibutuhkannya informasi (Silvana, & Hadiapurwa, 2019). Karena Rullyana, keberadaan informasi yang masih sangat terbatas, skema Work from Home menjadi pilihan yang bijak kala itu.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan situasi di lapangan, skema Work from Home menjadi lebih bervariasi, dikombinasikan dengan skema Work from Office atau yang pada akhirnya lebih dikenal dengan skema WFH-WFO di mana dalam satu minggu seseorang biasanya bergantian bekerja dari rumah dan dari kantor. Skema tersebut juga mempengaruhi proses pembelajaran khususnya di jenjang pendidikan tinggi. Sejak awal terjadinya pandemi COVID-19, pelaksanaan kegiatan pembelajaran langsung dilakukan secara daring berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19) agar tidak terjadi penularan virus COVID-19 dari klaster pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran daring ini sangat keberadaan tergantung dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai penunjang. adanya teknologi informasi Tanpa komunikasi, keberlangsungan pembelajaran daring tidak akan bisa berjalan dengan maksimal. Dalam praktiknya, diperlukan perumusan model, metode, dan strategi yang tepat agar kegiatan pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, komunikasi kemudian menjadi hal penting selama proses pembelajaran daring ini. Terutama komunikasi dengan menggunakan tatap maya dan media sosial seperti Whatsapp, Instagram, Zoom Meeting, dan aplikasi sejenis lainnya.

Perubahan arah media komunikasi ke arah media baru ditandai dengan keberadaan media digital yang saat ini banyak sekali digunakan. Istilah *new media* ini berkaitan erat dengan media sosial. Holmes menjelaskan bahwa istilah new media ini berkaitan dengan perkembangan web 1.0 menjadi web 2.0 (Littlejohn & Foss, 2018). Perkembangan tersebut sangat berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya di masa pandemi COVID-19 ini yang hampir sepenuhnya menggunakan media sosial dalam kegiatannya.

Pada jenjang pendidikan tinggi, teknologi dalam pelaksanaan penggunaan kegiatan di lingkungan perguruan tinggi baik itu lingkup akademik dan non akademik merupakan hal yang biasa terjadi. Pemanfaatan layanan seperti email, sistem single sign on (SSO), sistem otomasi perpustakaan, terlihat lebih diupayakan oleh pihak perguruan tinggi untuk dilaksanakan. Dalam situasi pandemi COVID-19 ini, perguruan tinggi sebagai salah satu institusi yang diharapkan dapat menciptakan suatu terobosan untuk mengurangi dampak pandemi pada sektor tertentu, tidak terkecuali sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi, menjadi salah satu upaya yang ditawarkan agar dampak kurang bagus yang dialami oleh sektor pendidikan dapat dikurangi atau bahkan mungkin dihilangkan apabila memungkinkan.

beberapa studi Di program memerlukan observasi lapangan dalam penyelenggaraan perkuliahannya pemanfaatan media sosial tidak dapat sepenuhnya menjadi solusi, namun tapi dapat menjadi salah satu upaya untuk pemenuhan kegiatan observasi lapangan. Contoh di program studi Perpustakaan dan Sains Informasi, untuk Mata Kuliah Manajemen Museum. Pemanfaatan media sosial sebagai menyelenggarakan sarana untuk program virtual tour dapat menjadi salah satu

cara melakukan kegiatan observasi, sehingga perkuliahan lapangan dapat tetap dilaksanakan meskipun dirasa belum maksimal. Pemanfaatan virtual tour sebetulnya bukanlah hal baru. Virtual tour dapat digunakan untuk mempermudah akses terhadap keterbatasan yang melibatkan jarak seperti misal percobaan pelaksanaan praktik ibadah haji (Bhatti, Waqas, Abid, & Malik, 2018).

Tantangan alih sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi tatap maya menyebabkan perlunya kajian mengenai strategi yang efektif guna mencapai target pembelajaran yang sudah direncanakan. Aspek bimbingan atau arahan pada peserta didik yang sedang melakukan proses belajar di masa pandemi sekarang ini menjadi hal yang perlu dilakukan (Naserly, 2020). Untuk menyelesaikan tantangan ini bukanlah sesuatu instan karena yang permasalahan pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 ini merupakan hal yang kompleks. Tidak hanya berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai penunjang proses pembelajaran tetapi lebih daripada itu juga berkaitan dengan proses yang terjadi nantinya selama proses pembelajaran. Namun pada intinya, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di masa pandemi COVID-19 ini menjadi hal yang paling praktis dilakukan agar kegiatan pembelajaran tetap terlaksana dengan baik dan terencana..

Efektivitas dan efisiensi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai metode pembelajaran daring yang kemudian dikaitkan dengan tujuan akhir dari belajar, yakni sebagai input penting dalam pemilihan teknologi dan metode yang akan digunakan dan dikuasai perlu menjadi bahan pertimbangan karena tidak semua media sosial yang ada dapat digunakan sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran (Angga, 2020). Apabila melihat dari sisi yang lebih ideal, media sosial yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.

Permasalahan lain yang muncul dalam proses pembelajaran di tengah pandemi COVID-19, dimana mahasiswa memiliki kemungkinan untuk mengalami permasalahan mental dan berdampak negatif terhadap kinerja akademik selama pembelajaran daring di tengah Pandemi COVID-19 (Azzi et al., 2021). Dosen perlu memikirkan metode, strategi, dan bahan ajar yang cocok disampaikan dalam kondisi seperti sekarang ini.

Dalam metode pendidikan jarak jauh, proses pendidikan lebih menekankan kepada cara belajar mandiri dengan memakai bahan ajar yang cara penyajiannya dirancang secara khusus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya. Sehingga diharapkan dengan metode pendidikan jarak jauh ini, materi berupa bahan ajar tadi dapat dipelajari secara mandiri baik sendiri maupun bersama teman lain (Yuangga & Sunarsi, 2020). Singkatnya, semua materi bahan ajar dapat dipelajari di mana dan kapan saja tanpa mengenal batasan.

perguruan tinggi, Di pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seharusnya tidak menjadi hambatan. Pengembangan bahan teknologi ajar berbasis informasi komunikasi salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar Microlearning. Microlearning dijelaskan sebagai sebuah metode pembelajaran dengan skala kecil di mana konten (object learning) dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi "short content" yang memungkinkan seseorang secara cepat memahami konten dan memungkinkan untuk belajar di mana dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. (Susilana et al., 2020).

Pada beberapa penelitian dapat dilihat bagaimana efektivitas *microlearning* terhadap proses pembelajaran. *Microlearning* dapat membuat konten pembelajaran lebih mudah dipahami dan dapat diingat dalam waktu yang lama, selain itu juga *microlearning* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Mohammed, Wakil, & Nawroly, 2018). Selain itu, pada penelitian lain dijelaskan juga bahwa *microlearning* ini dapat memberikan solusi praktis yang canggih untuk masalah pelatihan dan pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi modern (Al-Shehri, 2021).

Microlearning dapat menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh perguruan

tinggi sebagai bentuk inovasi untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran daring di tengah pandemi COVID-19. Pengembangan bahan ajar *microlearning* yang diharapkan dapat memberikan angin segar baik bagi dosen maupun mahasiswa untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien bagi dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran daring.

Pandey (2018) dalam Susilana et al. (2020) dijelaskan bahwa terdapat jenis format media yang dapat digunakan dalam Microlearning, yakni infographics, interactive infographics, PDFs, PDF interaktif, ebooks dan flipbooks, animated videos, whiteboard animation, kinetic text-based animation, explainer interactive videos, interactive parallax-based scrolling, webcast atau podcast, expert videos atau webinars atau recorded webinar, mobile apps, dan terakhir complex branching scenarios. Setiap format media microlearning ini memiliki karakteristiknya masing-masing dan perlu dilakukan penyesuaian antara format media dan juga konten yang akan disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa. Tidak semua materi dapat disampaikan oleh semua jenis format media microlearning sehingga diperlukan kemampuan dosen untuk menganalisis jenis materi yang cocok disampaikan oleh tiap format media microlearning.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis berupaya untuk mengkaji format media *microlearning* yang dapat dimanfaatkan oleh dosen sebagai bentuk inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat menjadi di awal dari kajian-kajian selanjutnya yang berkaitan dengan tren *microlearning* ke depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Observasi observasi dan digambarkan sebagai salah satu kegiatan ilmiah empiris yang mendasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indra menggunakan manipulasi tanpa apapun (Hasanah, 2017). Observasi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama mengikuti kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Microlearning di Universitas Pendidikan Indonesia yang berlangsung pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2020, ketika peneliti bertugas menjadi pendamping dalam pelatihan tersebut. Pengamatan dilakukan kepada 30 peserta pelatihan *Microlearning* di mana para peserta mengikuti pelatihan untuk membuat konten *Microlearning*.

Pada bagian studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan artikel dan dokumen yang relevan melalui Google Scholar yang terbit pada tahun 2017-2020 dengan naskah berbahasa Indonesia atau berbahasa Inggris, serta terindeks Sinta atau database ERIC. Artikel dan dokumen yang dibahas, fokus pada kajian mengenai format media Microlearning 1) podcast, (2) slide PowerPoint, (3) infografis, (4) motion graphics, (5) video explainer, serta (6) video conference interaktif dan gamifikasi yang memang menjadi pelatihan pembuatan fokus pada Microlearning di Universitas Pendidikan Indonesia. Konteks negara yang diambil berhubungan konten Microlearning yang dikaji, diambil dari semua negara yang memanfaatkan Microlearning dalam proses pembelajarannya.

Dalam studi pustaka, diperlukan kehatihatian untuk memeriksa informasi dan dokumen yang ditemukan agar dapat dipertanggungjawabkan termasuk waktu dan tempat ditemukannya informasi serta dokumen tersebut (Allen, 2017).

HASIL

Berdasarkan hasil observasi dan studi pustaka yang dilakukan diperoleh hasil bahwa Microlearning dapat menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dalam kondisi daring. Microlearning dipilih berdasarkan efektivitas dan efisiensinya untuk menyampaikan konten pembelajaran secara ringkas namun tetap sesuai topik yang akan disampaikan dengan berdasarkan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) yang sudah dirancang oleh dosen sebelumnya. Penyesuaian perlu dilakukan agar konten yang disampaikan dan dipahami dengan baik oleh mahasiswa.

Pada rangkaian kegiatan pelatihan *Microlearning* ini terdapat enam fokus format media yang dikembangkan untuk *Microlearning*. Format media yang fokus dikembangkan yakni (1) *podcast*, (2) *slide*

PowerPoint, (3) infografis, (4) motion graphics, (5) video explainer, serta (6) video conference interaktif dan gamifikasi.

PEMBAHASAN

Koordinasi yang baik berawal dari komunikasi yang baik pula. Dalam pelaksanaannya, seseorang harus memahami siapa lawan bicaranya agar komunikasi yang terjadi dapat berjalan dengan baik (Effendy, 2003). Tanpa memahami siapa lawan bicaranya, komunikasi akan sulit untuk dipahami karena tidak terjadi penyamaan persepsi antara pemberi maupun penerima pesan. Dengan terjadinya penyamaan persepsi, risiko kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dapat menurun dan pesan akan dipahami lebih mudah.

Komunikasi memiliki media yang beragam. Holmes menyebutkan bahwa media komunikasi dapat dimulai dari media konvensional hingga media digital sesuai dengan perkembangan yang terjadi di masyarakat (Littlejohn & Foss, 2018). Di tengah keriuhan pandemi COVID-19 yang masih jauh dari kata usai serta banyak varianvarian virus baru yang membuat pandemi semakin lama, menyebabkan berlangsung kemungkinan pembelajaran daring di jenjang pendidikan tinggi juga akan terus dilakukan. Meskipun dalam pengambilan kebijakannya nanti pasti tetap memperhatikan perkembangan pandemi COVID-19 yang terjadi di masyarakat. Hal tersebut sedikitnya memperlihatkan bahwa media sosial dan platform sejenis lainnya akan kembali menjadi media utama yang dimanfaatkan untuk proses kegiatan pembelajaran.

Kegiatan perkuliahan di lingkungan perguruan tinggi di masa pandemi COVID-19 banyak perubahan mengalami terutama berkaitan dengan penyesuaian dengan sistem WFH-WFO sebagai upaya untuk meredam penyebaran virus COVID-19, sesuai Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). Akibat dari arahan tersebut maka dosen perlu memikirkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menghindari kejenuhan yang terjadi akibat pembelajaran daring. Hal tersebut ditegaskan oleh Azzi et al.

(2021), bahwa pandemi COVID-19 ini dapat menyebabkan kemungkinan terjadinya permasalahan mental yang dapat menurunkan kinerja akademik mahasiswa.

Sesuai dengan perkembangan pandemi COVID-19 yang terjadi di masyarakat, banyak terjadi perubahan kebijakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini, membangun koordinasi dalam penyelenggaraan pembelajaran daring perlu dilakukan dengan cermat. Komunikasi salah satunya bertujuan untuk meningkatkan koordinasi, berbagi informasi, dan pemuas kebutuhan sosial (Cook & Hunsaker, 2007). Koordinasi dilakukan untuk menghindari kesalahan ketika melakukan suatu hal. Berbagi informasi dimaksudkan untuk berbagi pandangan agar informasi yang diperoleh tidak dari satu sumber saja. Tujuan ketiga yakni pemuas kebutuhan sosial di mana manusia sebagai makhluk sosial memerlukan interaksi untuk memenuhi kebutuhan sosialnya. Pada proses pembelajaran daring, koordinasi dan informasi merupakan hal yang penting agar dapat tercipta komunikasi yang efektif dan efisien untuk melaksanakan pembelajaran dari di masa pandemi COVID-19.

Pada awal terjadi pemberitaan mengenai kondisi pandemi COVID-19 ini selalu menimbulkan kegaduhan karena tersebut kemungkinan besar mempengaruhi keputusan perguruan tinggi untuk kembali menjalankan perkuliahan daring di semester selanjutnya. Kegaduhan ini terjadi bukan tanpa alasan, tetapi karena proses pembelajaran secara daring memang dirasa kurang maksimal. Hal tersebut tidak hanya dirasakan dari sisi mahasiswa saja, bahkan dosen juga cukup kewalahan dengan proses pembelajaran daring ini. Hal tersebut didasari oleh argumen bahwa proses pembelajaran tidak bisa hanya dilakukan dengan penugasan, belajar mandiri, atau tatap maya terus menerus. Namun dalam pelaksanaannya perlu terdapat kolaborasi synchronous dan asynchronous agar kegiatan perkuliahan tidak menjenuhkan dan tidak memberatkan semua pihak (Rustaman, 2020).

Kegiatan perkuliahan di masa pandemi COVID-19 ini sudah dilakukan hampir selama hampir tiga semester dan semua sistem pembelajaran dilakukan *full* secara daring. Karena terbiasa, pada akhirnya mahasiswa dan dosen sejak awal telah diminta untuk mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan perkuliahan secara daring seperti gawai, paket internet, bahan ajar untuk perkuliahan daring, dan sebagainya (Yuangga & Sunarsi, 2020). Sehingga di kondisi sekarang ini banyak hal yang mempengaruhi efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran daring.

Tujuan dari komunikasi seperti yang telah sebelumnya, berkaitan dipaparkan dengan koordinasi (Cook & Hunsaker, 2007). Berdasarkan fenomena yang terjadi dan teramati selama keberlangsungan kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 ini terjalin dengan baik. Semua kegiatan komunikasi dilakukan sepenuhnya melalui media sosial, seperti Whatsapp, aplikasi teleconference Zoom Meeting, dan LMS masing-masing perguruan tinggi. Penggunaan media sosial menjadi semakin masif dalam proses pembelajaran. Hal ini kemudian menjadi sebuah tren baru dan menyebabkan fenomena keberlimpahan informasi yang cukup merepotkan akibat terlalu banyak informasi yang sampai dalam satu waktu sehingga tidak memiliki waktu yang cukup waktu untuk mengevaluasi berbagai informasi yang mereka dapatkan (Johan, 2019).

Keberlangsungan kegiatan pembelajaran secara daring sebagai akibat dari perkembangan pandemi COVID-19 di masyarakat menjadi pekerjaan bersama semua pihak. Dalam kasus ini bimbingan perlu dilakukan kepada seluruh unsur baik itu dosen maupun mahasiswa karena di masa pandemi COVID-19 ini hampir semua orang belajar dan beradaptasi kembali dengan berbagai macam perubahan yang terjadi secara singkat di sekitarnya (Naserly, 2020). Perubahan yang terjadi memaksa seseorang untuk terus mengikuti dan beradaptasi dengan perubahan.

Everett M. Rogers menyatakan bahwa komunikasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima yang dimaksudkan untuk mengubah tingkah laku (Mulyana, 2019). Pada

fenomena ini, dosen dan mahasiswa berusaha mengubah cara komunikasi biasa yang dilakukan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam beberapa kasus, terdapat beberapa mahasiswa yang memiliki kendala ketika akan mengikuti perkuliahan secara daring. Pada kondisi pandemi COVID-19 seperti ini, dosen diharapkan dapat memaklumi kondisi dan yang dialami mahasiswanya dengan syarat terjadi komunikasi berupa konfirmasi di antara keduanya.

Perkembangan pandemi COVID-19 di masyarakat menjadi tantangan karena perkembangannya tersebut baik buruknya akan mempengaruhi pada keputusan perguruan tinggi dalam pelaksanaan perkuliahan di semester selanjutnya. Berdasarkan apa yang terjadi di sektor pendidikan ini, dapat terlihat bahwa perguruan tinggi secara fasilitas lebih siap menghadapi perubahan dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya sehingga peranannya dalam penanganan permasalahan pembelajaran daring menjadi sesuatu yang ditunggu oleh masyarakat. Dalam kasus ini, masyarakat perlu disadarkan bahwa mengenai perubahan yang terus terjadi di sekitarnya, kenyataan bahwa dunia pun semakin kompetitif sehingga kemampuan mereka harus terus diasah agar dapat terus beradaptasi di tengah pandemi (Setiyawan, Kresnapati, & Setiawan, 2020). Tanpa kemampuan adaptasi yang masyarakat akan sulit bersaing di masa yang akan datang.

Sebagai sebuah upaya banyak perguruan tinggi yang mulai memanfaatkan Microlearning sebagai salah satu metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa di antaranya, mengadakan secara khusus Pelatihan Microlearning agar dosen dapat memanfaatkan metode tersebut dalam proses perkuliahan. Microlearning dianggap sebagai salah satu upaya yang cukup efektif dalam "penyegaran" konten pembelajaran. Penyajiannya yang singkat menjadikannya mudah untuk dipahami digunakan ketika untuk menyampaikan konten pembelajaran. tersebut senada dengan yang dipaparkan oleh Susilana et al. (2020) mengenai potensi

Microlearning untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Selain itu Mohammed et al. (2018) juga menjelaskan mengenai efektivitas dan efisiensi didapatkan pemanfaatan yang dari Microlearning dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut terlihat penggunaan Microlearning dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selain itu pengetahuan yang diperoleh dari Microlearning juga dapat bertahan lebih lama dalam ingatan.

Pada Microlearning pelatihan diselenggarakan di Universitas Pendidikan Indonesia pada bulan Juli-Agustus 2020, para peserta pelatihan belajar bagaimana cara memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal agar dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan berbagai platform berbasis web 2.0 menjadi hal yang coba dipraktikan agar proses pembelajaran tetap berjalan mendekati keadaan normal. Pada kasus ini terjadi penggunaan new media sebagai bentuk konvergensi dari media konvensional ke media digital (Littlejohn & Foss, 2018). Konvergensi tersebut terjadi akibat pemanfaatan teknologi digital yang semakin masif digunakan sebagai dampak perkembangan revolusi industri 4.0 dan konsep Society 5.0.

Dalam proses pengembangan *Microlearning* terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui agar *Microlearning* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Adapun tahapan yang dapat diadaptasi yakni berkaitan dengan analisis konten, produksi media, dan desiminasi (Susilana et al., 2020). Tahapan tersebut minimal harus dilakukan agar konten yang disajikan dalam *Microlearning* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, *Microlearning* dengan konsep pembelajaran singkat perlu menjadi bahan pertimbangan agar efektivitas *Micro-learning* dapat meningkat (Dolasinski & Reynolds, 2020).

Inovasi dalam pembelajaran di tengah pandemi ini perlu dilakukan untuk membantu upaya penanganan dampak pandemi COVID-19 pada sektor pendidikan. Salah satu contohnya adalah pengembangan bahan ajar *Microlearning* untuk menciptakan variasi pembelajaran yang

lebih beragam. Pada kegiatan pelatihan *Microlearning* yang diselenggarakan, terdapat enam format media yang menjadi fokus dipelajari oleh peserta pelatihan diantaranya yakni (1) *podcast*, (2) *slide* PowerPoint, (3) infografis, (4) *motion graphics*, (5) *video explainer*, serta (6) *video conference* interaktif dan gamifikasi.

Podcast

Format media yang pertama yang dipelajari dalam pelatihan *Microlearning* ini adalah *podcast. Podcast* dijelaskan sebagai ruang komunikasi audio di mana terdapat pembicara dan pendengar pesan tersebut (Celaya, Ramírez-Montoya, Naval, & Arbués, 2019). *Podcast* diproduksi dalam bentuk audio untuk menyampaikan pesan tertentu kepada pendengarnya yang disebarkan melalui saluran siaran seperti anchor, spotify, overcast, dan sebagainya.

Dalam proses pembelajaran, podcast dapat menjadi salah satu format media yang digunakan untuk pengembangan Microlearning. Podcast dapat menjadi media yang secara penuh memanfaatkan indera pendengaran dalam proses pembelajaran dan membantu siswa atau mahasiswa yang memiliki masalah dengan kemampuan visual (Kusumastuti & Supendra, Dalam pelatihan pengembangan 2021). Microlearning para peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk memproduksi podcast mereka sendiri sesuai dengan topik pembelajaran masing-masing. Fleksibilitas dan kemudahan dalam memproduksi podcast untuk pendidikan menjadi keunggulan dari podcast itu sendiri sehingga diharapkan ke depan pengembangan konsep untuk praktik pendidikan semakin meningkat (Drew, 2017). Selain itu dilihat dari peluangnya, podcast memiliki peluang yang bagus untuk dikembangkan sebagai konten pendidikan dan mempromosikan hasil diseminasi dari sebuah riset (Nwosu, Monnery, Reid, & Chapman, 2017).

Slide PowerPoint

Slide PowerPoint sebenarnya merupakan media yang paling biasa digunakan untuk proses pembelajaran di perguruan tinggi. Secara mengejutkan terdapat penelitian yang mengungkapkan bahwa penggunaan PowerPoint dalam proses pembelajaran justru tidak

mempengaruhi mahasiswa dalam peningkatan kemampuan kognitif mereka (Baker, Goodboy, Bowman, & Wright, 2018).

Dalam pelatihan Microlearning para dosen peserta pelatihan diberikan materi mengenai pembuatan PowerPoint yang "powerfull" agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ketika penyusunan PowerPoint, perlu dirancang dengan penuh kehati-hatian isi slide yang akan ditampilkan agar istilah-istilah kunci, isu-isu, dan gagasan utama dapat tersampaikan (Gordani & Khajavi, 2020). Sesuai dengan Namanya, PowerPoint yang berarti isi slide harus mencakup poin-poin penting dari konten pembelajaran yang akan disampaikan. Slide yang dirancang setidaknya harus memenuhi tiga unsur dalam mendesain slide PowerPoint yakni (1) simplicity, (2) clarity, dan (3) visual (Susilana et al., 2020).

Infografis

Format media ketiga yang dipelajari dalam pelatihan *Microlearning* yakni infografis. Infografis dijelaskan sebagai bentuk visualisasi dari fakta, data, dan pengetahuan (Damyanov & Tsankov, 2018). Infografis terfokus pada penggambaran data dan fakta menjadi suatu bentuk informasi tergambar sehingga dapat dipahami melalui visual.

Dalam pembuatannya, perlu diperhatikan konten pembelajaran yang akan disampaikan dengan jenis infografis yang akan dirancang. Setidaknya infografis dapat dibedakan menjadi (1) flowchart infographic, (2) timeline infographic, (3) comparison infographic, (4) data visualization, (5) process infographic, (6) informational atau list-based infographic (7) interactive infographic, dan (8) geographic infographic (Susilana et al., 2020).

Infografis dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan teknik desain yang baik untuk tujuan belajar mengajar (Naparin & Binti Saad, 2017). Dengan menyesuaikannya, maka desain yang digunakan dapat mendukung untuk meningkatkan peluang tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan format media infografis. Selain itu, dilihat dari potensinya infografis memiliki potensi untuk memberikan dampak yang lebih

luas dalam translasi pengetahuan (Provvidenza, Hartman, Carmichael, & Reed, 2019).

Motion Graphics

Motion graphics digambarkan sebagai penggabungan dari unsur-unsur ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi (Susilana et al., 2020). Unsur-unsur yang telah digabungkan tersebut akan menghasilkan gambar yang seolah-olah dapat bergerak. Sebagai salah satu format media yang dipelajari dalam pelatihan Microlearning. motion graphics yang menyajikan tulisan, gambar, dan huruf-huruf bergerak dengan animasi menjadi salah satu media yang memiliki daya tarik tersendiri dan meningkatkan minat serta ketertarikan dalam proses pembelajaran (Amali, Zees, & Suhada, 2020).

Video Explainer

Format media lain yang dipelajari dalam pelatihan Microlearning yakni video explainer. Secara efektif, video explainer menyampaikan fakta kepada kelompok sasaran tertentu dalam waktu singkat (Krämer & Böhrs, 2018). Hal tersebut didukung juga dengan kemampuan video explainer dalam menyampaikan informasi dengan lebih mudah dipahami karena memanfaatkan keuntungan dari indera pendengaran dan visual penontonnya (Susilana et al., 2020).

Video explainer dapat menjadi media yang efektif dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tangkap siswa mahasiswa dalam proses pembelajaran (Akib & Syatriana, 2019), sehingga potensi tersebut dapat menjadi peluang yang dapat dimanfaatkannya kedepannya untuk mengembangkan video explainer sebagai bahan ajar dalam Microlearning.

Video Conference Interaktif dan Gamifikasi

Bentuk format media *Microlearning* lainnya yang dipelajari dalam pelatihan yakni *video conference* interaktif dan gamifikasi. Kedua konsep ini berfokus pada interaksi dan partisipasi aktif antara dosen dan mahasiswa. Pada *video conference* interaktif ini, interaktif tidak hanya dikaitkan dengan keaktifan ketika menjawab pertanyaan dan diskusi, tetapi bisa juga diartikan sebagai bentuk partisipasi lain

selama proses pembelajaran menggunakan *video conference*.

Platform yang biasa paling umum digunakan untuk video conference adalah aplikasi teleconference Zoom Meeting dengan memanfaatkan fasilitas bawaan aplikasi yakni whiteboard virtual. Dengan fasilitas ini, baik dosen maupun mahasiswa dapat berpartisipasi dengan menandai, menambahkan teks, atau mencoret-coret pada bagian whiteboard virtual tersebut (Susilana et al., 2020). Selain fasilitas whiteboard virtual bawaan aplikasi Zoom Meeting terdapat pula aplikasi-aplikasi pihak ketiga yang dapat ditelusuri yang fungsinya sama seperti fasilitas whiteboard pada Zoom Meeting, yakni sebagai media agar dosen dan mahasiswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain video conference interaktif, konsep gamifikasi juga berkaitan dengan partisipasi. Huotari dan Hamari menggambarkan gamifikasi sebagai sebuah konsep di mana pemain (peserta) melakukan aktivitas dan aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan dan adanya penghargaan ketika berhasil mencapainya (Susilana et al., 2020). Apabila diterapkan dalam proses pembelajaran, itu berarti siswa atau mahasiswa sebagai pemain harus mengikuti aturan agar tujuan (untuk mencapai skor tertentu) dapat tercapai. Dalam gamifikasi, elemen-elemen yang terdapat pada gim diimplementasikan pada non-gim dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran (Alsawaier, 2018).

Beberapa elemen yang terdapat di dalam sebuah gim seperti papan klasemen, meme page, test report, dan time restriction adalah elemenelemen yang tidak ada pada format media pembelajaran microlearning lainnya, sehingga elemen tersebut menciptakan ketertarikan terhadap format gamifikasi dalam proses pembelajaran (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2020). Hal tersebut menciptakan rasa senang dan penasaran untuk terus mencoba. Meskipun pada kenyataannya banyak siswa dan mahasiswa tertarik dengan metode gamifikasi tetapi tetap tidak semua konten pembelajaran dapat dilakukan dengan metode gamifikasi ini.

SIMPULAN France: Atlantis

Perkembangan pandemi COVID-19 di masyarakat menyebabkan terjadinya perubahan kebijakan mengenai proses kegiatan pembelajaran pada sektor pendidikan khususnya di perguruan tinggi. Dalam proses adaptasi dengan keadaan pandemi COVID-19, perguruan tinggi dirasa lebih siap untuk menghadapi perubahan dilihat dari segi teknologi informasi dan komunikasi penunjangnya. Penggunaan media sosial pada kegiatan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini menjadi kunci dan menjadi media komunikasi yang paling efektif untuk berbagai kegiatan. Perubahan paradigma menjadi new media ini, tidak lain adalah bentuk konvergensi dari media komunikasi konvensional menjadi media komunikasi berbasis digital akibat dari perkembangan revolusi industri 4.0 dan Society 5.0.

Pada proses pembelajaran di perguruan tinggi, teknologi informasi dan komunikasi seharusnya dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar microlearning yang dapat difokuskan pada format media (1) podcast, (2) slide PowerPoint, (3) infografis, (4) motion graphics, (5) video explainer, serta (6) video conference interaktif dan gamifikasi.

Setiap format media yang dikembangkan memiliki karakteristik masing-masing. Setiap format media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan konten pembelajaran yang akan disampaikan ketika proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan dosen harus mampu menganalisis materi dan format media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Semua upaya tersebut dilakukan agar semua pihak baik dosen maupun mahasiswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di tengah pandemi COVID-19 ini dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

Akib, E., & Syatriana, E. (2019). Engaging EFL Learner in Explainer Video for Creative Writing. Proceedings of the 4th Progressive and Fun Education International Conference (PFEIC 2019), 355(Pfeic), 119–123. Paris,

- France: Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/pfeic-19.2019.24
- Al-Shehri, A. bin M. A.-K. (2021). The Effectiveness of a Micro-Learning Strategy in Developing the Skills of Using Augmented Reality Applications among Science Teachers in Jeddah. *International Journal of Educational Research Review*, 6(2), 176–183. https://doi.org/10.24331/ijere.869642
- Allen, M. (2017). The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods. 2455 Teller Road, Thousand Oaks California 91320: SAGE Publications, Inc. https://doi.org/10.4135/9781483381411
- Alsawaier, R. S. (2018). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23–30. https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640
- Azzi, D. V., Melo, J., Neto, A. de A. C., Castelo, P. M., Andrade, E. F., & Pereira, L. J. (2021). Quality of Life, Physical Activity and Burnout Syndrome During Online Learning Period in Brazilian University Students During the COVID-19 Pandemic: a cluster analysis. *Psychology, Health & Medicine*, 1–15. https://doi.org/10.1080/13548506.2021.194465
- Baker, J. P., Goodboy, A. K., Bowman, N. D., & Wright, A. A. (2018). Does teaching with PowerPoint Increase Students' Learning? A meta-analysis. *Computers & Education*, 126, 376–387.
- https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.003 Bhatti, Z., Waqas, A., Abid, H., & Malik, M. (2018). Multimedia Based Learning and Virtual Tour for Performing Hajj. *Journal of Information & Communication Technology-JICT*, 12(1), 37–42.
- Celaya, I., Ramírez-Montoya, M. S., Naval, C., & Arbués, E. (2019). The Educational Potential of the Podcast. *Proceedings of the Seventh International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, 1040–1045. New York, NY, USA: ACM. https://doi.org/10.1145/3362789.3362932
- Cook, C. W., & Hunsaker, P. L. (2007). *Management and Organizational Behavior*. New York: McGraw-Hill Education.
- Damyanov, I., & Tsankov, N. (2018). The Role of Infographics for the Development of Skills for Cognitive Modeling in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning* (*IJET*), 13(1), 82–92.

- https://doi.org/10.3991/ijet.v13i01.7541
- Dani, J. A., & Mediantara, Y. (2020). Covid-19 dan Perubahan Komunikasi Sosial. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1), 94–102. https://doi.org/10.30596/persepsi.v3i1.4510
- Dolasinski, M. J., & Reynolds, J. (2020).

 Microlearning: A New Learning Model.

 Journal of Hospitality & Tourism Research,
 44(3), 551–561.

 https://doi.org/10.1177/1096348020901579
- Drew, C. (2017). Edutaining Audio: an exploration of education podcast design possibilities. *Educational Media International*, *54*(1), 48–62. https://doi.org/10.1080/09523987.2017.132436
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society. *Japan SPOTLIGHT*, 27(August), 47–50.
- Gordani, Y., & Khajavi, Y. (2020). The impacts of multi-modal PowerPoint presentation on the EFL students' content knowledge attainment and retention over time. *Education and Information Technologies*, 25(1), 403–417. https://doi.org/10.1007/s10639-019-09979-z
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46. https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163
- Johan, R. C. (2019). *Literasi Informasi* (B. Sudarsono, ed.). Bandung: UPI Press.
- Krämer, A., & Böhrs, S. (2018). The Use of Explainer Videos as a Learning Tool: An Internal and External View. In A. Khare & D. Hurst (Eds.), *On the Line* (pp. 189–202). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-62776-2 15
- Kusumastuti, G., & Supendra, D. (2021). The Potential of Podcast as Online Learning Media for Supporting Visual Impairment Students to Introduction to Education Course in Universitas Negeri Padang. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1), 012129. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012129
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2018). *Encyclopedia* of Communication Theories (S. W. Littlejohn & K. A. Foss, eds.). Sage Publisher.
- Mas'udi, W., & Winanti, P. S. (Eds.). (2020). New Normal: perubahan sosial ekonomi politik akibat Covid-19. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mohammed, G. S., Wakil, K., & Nawroly, S. S. (2018). The Effectiveness of Microlearning to Improve Students' Learning Ability. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 32–38. https://doi.org/10.24331/ijere.415824
- Mulyana, D. (2019). *Ilmu Komunikasi: suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Naparin, H., & Binti Saad, A. (2017). Infographics in Education: Review on Infographics Design. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 9(4/5/6), 15–24. https://doi.org/10.5121/ijma.2017.9602
- Naserly, M. K. (2020). Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(2), 155–165.
- Nwosu, A. C., Monnery, D., Reid, V. L., & Chapman, L. (2017). Use of Podcast Technology to Facilitate Education, Communication and Dissemination in Palliative Care: the development of the AmiPal podcast. *BMJ Supportive & Palliative Care*, 7(2), 212–217. https://doi.org/10.1136/bmjspcare-2016-001140
- Pitoyo, M. D., Sumardi, S., & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4(2), 1–10. https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188
- Provvidenza, C. F., Hartman, L. R., Carmichael, J., & Reed, N. (2019). Does a Picture Speak Louder than Words? The role of infographics as a concussion education strategy. *Journal of Visual Communication in Medicine*, 42(3), 102–113. https://doi.org/10.1080/17453054.2019.159968
- Rustaman, A. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference Dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 557–562.
- Santoso, D. H., & Santosa, A. (Eds.). (2020). *COVID-19 Dalam Ragam Tinjauan Perspektif*. Yogyakarta: MBridge Press.
- Schwab, K. (2016). The Fourth Industrial Revolution: what it means and how to respond. World Economic Forum.
- Setiyawan, Kresnapati, P., & Setiawan, D. A. (2020). Analisis perkuliahan daring mahasiswa PJKR Universitas PGRI Semarang sebagai dampak pandemi covid 19. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 25–32. https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1). 5148
- Silvana, H., Rullyana, G., & Hadiapurwa, A. (2019). Kebutuhan Informasi Guru Di Era Digital: Studi Kasus Di Sekolah Dasar Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 40(2), 147–158. https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.454
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus

Disease (Covid-19)., (2020). Indonesia: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Susilana, R., Fadillah, A. F., Ardiansah, Rullyana, G., Ramdani, Sutisna, M. R., ... Mulyadi, D. (2020). *Pengembangan Micro Learning untuk Konten Pembelajaran Daring* (R. Susilana & C. Riyana, eds.). Bandung: Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid-19. *Jurnal Guru Kita*, 4(3), 11–19. https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v4i 3.19472