

Sertifikat

SNASTEP

#1

No : 001/sert/snastep/III/2021



diberikan kepada

Dr Soetam Rizky Wicaksono, S.Kom, MM

sebagai

PRESENTER

Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang dengan tema
"Pemberdayaan Teknologi Pembelajaran dalam Tatahan Multidisiplin di Era 4.0"
pada Kamis 29 Juli 2021 Pukul 08.00-16.00 WIB

Dr. Dedi Kuswandi, M.Pd
Koordinator Prodi S3 TEP



Abdullah Farih, MM., M.Pd
Ketua Panitia



Implementasi *Collaborative Project Based-Learning* Menggunakan Podcast Di Masa Pandemi

Soetam Rizky Wicaksono¹, Kasmudin Mustapa²

¹ Universitas Ma Chung; ² Universitas Tadulako

Email: ¹ soetam.rizky@machung.ac.id; ² kasmudinfkipuntad@gmail.com

ABSTRAK

Kondisi pandemi mengakibatkan kebutuhan adaptasi dan inovasi menjadi semakin penting. Dalam artikel ini dilakukan implementasi inovasi sebagai adaptasi dengan menerapkan PBL atau *project based-learning*. PBL terbukti mampu meningkatkan kreatifitas siswa secara mandiri sehingga bisa meningkatkan motivasi dalam pembelajaran daring. Supaya meminimalkan risiko ketidakstabilan koneksi, namun tetap menjaga orisinalitas maka diterapkan rekaman audio yang dapat mengakomodasi unsur kolaborasi, yaitu media *podcast* yang terbukti dapat menjadi media yang efektif di perguruan tinggi dan masih dapat digunakan di masa pandemi. Pada penelitian ini digunakan metode FGD dalam dua tahapan untuk mengevaluasi hasil tindakan. Evaluasi FGD dilakukan dengan memilih setidaknya 20 mahasiswa secara acak untuk dilakukan wawancara dan sesi diskusi secara terbuka. Hasil dari penerapan *collaborative* PBL ini memiliki kelebihan diantaranya: (1) mahasiswa tidak harus selalu dalam keadaan terkoneksi saat mengerjakan tugas, (2) model kolaborasi memungkinkan saling mengisi antar mahasiswa dan terbentuknya motivasi kompetitif secara natural, dan (3) pengembangan kompetensi mahasiswa sesuai dengan tujuan perkuliahan. Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah: (1) penerapan *podcast* mampu meningkatkan kreatifitas dalam menjelaskan opini subyektif untuk mata kuliah yang bersifat konseptual dan teoritis, (2) penerapan kolaboratif membantu meminimalkan kejenuhan mahasiswa, dan (3) pengembangan kompetensi dosen berperan dalam pembelajaran daring.

Kata Kunci: *Podcast*, Collaborative, Project Based-Learning

ABSTRACT

The pandemic conditions have resulted in the need for adaptation and innovation to become increasingly important. In this article, the implementation of innovation as an adaptation by applying PBL or project-based learning is carried out. PBL is proven to be able to increase student creativity independently so that it can increase motivation in online learning. In order to minimize the risk of connection instability, but still maintain originality, audio recordings are applied that can accommodate collaboration elements, podcast media which are proven to be effective media in universities and can still be used during the pandemic. In this study, the FGD method was used in two stages to evaluate the results of the action. The FGD evaluation was carried out by randomly selecting at least 20 students for interviews and open discussion sessions. The results of the application of collaborative PBL have advantages including: (1) students do not have to always be in a connected state when doing assignments, (2) the collaboration model allows each other to complement each other and the formation of competitive motivation naturally, and (3) the development of student competencies in accordance with study purposes. The conclusions that can be drawn from the results of this study are: (1) the application of podcasts is able to increase creativity in explaining subjective opinions for conceptual and theoretical subjects, (2) the collaborative application helps minimize student boredom, and (3) the development of lecturer competencies plays a role in online learning.

Keywords: *Podcast*, Collaborative, Project Based-Learning

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi yang semakin panjang mengakibatkan kebutuhan akan adaptasi dan inovasi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Saat pandemi masih di awal tahun 2020, inovasi pembelajaran dalam mode daring terkesan tergesa-gesa dan hanya memprioritaskan keberlangsungan proses pembelajaran (Dute, 2020; Subandi et al., 2018; Wargadinata et al., 2020). Namun seiring berjalannya waktu dan perpanjangan masa pandemi, maka inovasi dan adaptasi yang dijalankan harus direncanakan lebih matang agar proses pembelajaran tidak kehilangan marwahnya dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Beragam inovasi telah dilakukan oleh banyak pengajar, baik di lingkup pendidikan dasar menengah (dikdasmen) ataupun perguruan tinggi. Di dalam artikel ini dilakukan proses penerapan atau implementasi inovasi sebagai adaptasi di masa pandemi dalam lingkup perguruan tinggi. Proses penerapan inovasi pembelajaran di masa pandemi di perguruan tinggi tidak semudah yang dibayangkan dibandingkan dengan lingkup dikdasmen. Meski banyak pihak mengklaim bahwa perguruan tinggi lebih mudah menerapkan pembelajaran daring dikarenakan tingkat literasi yang lebih baik, namun pada kenyataannya masih banyak rintangan yang menghadang dalam penerapan tersebut (Bahasoan et al., 2020; Patricia Aguilera-Hermida, 2020; Rapanta et al., 2020; Sadikin & Hamidah, 2020). Sehingga masih diperlukan rangkaian inovasi demi mempermudah adaptasi di masa pandemi.

Dengan adanya pembelajaran daring yang memaksa para mahasiswa untuk banyak berusaha secara mandiri dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan solusi yang lebih efektif. Dalam ruang lingkup ini, salah satu solusi yang telah terbukti secara empiris efektif untuk mengatasi pembelajaran semi mandiri adalah dengan menerapkan PBL atau *project based learning* di dalam kelas (Lathram et al., 2016; H. Lee & Blanchard, 2019). PBL juga terbukti mampu meningkatkan kreatifitas siswa secara mandiri ataupun berkelompok, sehingga diharapkan dalam kondisi pandemi dan pembelajaran daring bisa meningkatkan motivasi dalam menjalani hal tersebut (Kricsfalusy et al., 2018; J. Lee & Collier, 2015).

Namun demikian, proses pembelajaran daring di perguruan tinggi tidak semudah yang dibayangkan, dengan adanya ragam kendala seperti tidak meratanya kualitas koneksi di setiap mahasiswa dan juga dosen. Sehingga perlu dipikirkan ulang agar penyajian hasil tugas tidak harus berupa presentasi secara daring dan *live*, dikarenakan tidak semua mahasiswa (dan juga dosen) memiliki koneksi yang stabil, sehingga bisa terjadi risiko ketidakpastian dalam proses presentasi. Karenanya diperlukan inovasi agar penyajian tugas dapat dikombinasikan antara luring dan daring.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka dapat dicari mengenai inovasi yang didalamnya melibatkan PBL dan juga ada unsur kolaborasi didalamnya, serta

memungkinkan adanya penyajian presentasi yang tidak harus secara *live* agar meminimalkan risiko akibat ketidakstabilan koneksi. Namun demikian jika dalam penyajian hasil tugas, tetap harus menjaga orisinalitas hasil dari mahasiswa tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dapat diterapkan solusi yang berbeda yakni dengan menggunakan rekaman video dan rekaman audio. Pemilihan hal tersebut tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah yang diajarkan. Untuk mata kuliah yang bersifat praktek dan memiliki unsur tampilan motorik mahasiswa, maka diperlukan solusi penyajian tugas dalam bentuk video. Tetapi untuk mata kuliah yang bersifat teoritik atau konseptual, penyajian dalam bentuk video kerap terkesan mubazir. Sehingga lebih cocok digunakan solusi dalam bentuk audio untuk penerapannya.

Dalam implementasi ini dilakukan eksperimen dengan menggunakan penerapan audio, dikarenakan berlangsung untuk kelas yang bersifat konseptual dan teoritik (dalam penelitian ini dilakukan tindakan kelas untuk mata kuliah *IT for Marketing dan IT for Finance*). Supaya penerapan audio yang dilakukan dapat mengakomodasi unsur kolaborasi, maka dipilih media *podcast* yang terbukti dapat menjadi media yang efektif di perguruan tinggi dalam kerangka daring (Carvalho et al., 2009), dan juga masih dapat digunakan di masa pandemi ini (Susilowati et al., 2020).

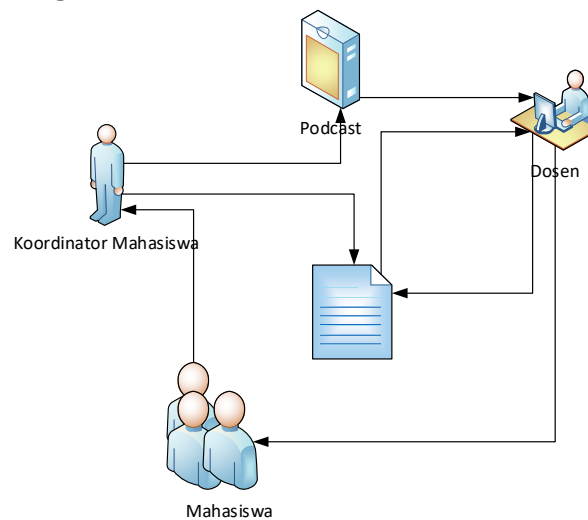
METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pada dasarnya penerapan dilakukan sebagai tindakan kelas untuk PBL dalam dua kelas yang berbeda, yakni kelas *IT for Marketing* dan kelas *IT for Finance* di tahun ajaran 2020/2021. Terhadap dua kelas tersebut dilakukan perlakuan yang sama dengan jumlah mahasiswa sebanyak lebih dari 45 orang. Terdapat setidaknya 5 tugas yang berbeda dengan teknik kolaborasi dalam satu kelas. Setiap tugas menjadi satu episode *podcast* yang wajib diunggah ke platform *anchor.fm*. Pemilihan platform tersebut didasarkan kepada alasan bahwa *anchor.fm* mampu secara otomatis menyebarluaskan hasil *podcast* ke tujuh platform berbeda, yaitu ke *Google podcast, Spotify, Apple Podcast, Breaker, Radio Public, Overcast* dan *Pocketcast*. Sehingga mahasiswa nantinya cukup melakukan proses unggah satu kali untuk distribusi *podcast*.

Setiap episode *podcast* merupakan hasil kolaborasi dari *podcast* terpisah tiap mahasiswa yang kemudian dikompilasi menjadi satu episode oleh seorang mahasiswa yang menjadi koordinator secara sukarela. Asumsi tiap episode merupakan sebuah rangkuman dari satu tema yang sama, namun dikarenakan berisi mengenai opini dari sebuah pertanyaan studi kasus yang ditanggapi secara subyektif, maka tiap potongan *podcast* mahasiswa tidak akan memiliki konten yang sama. Sehingga dengan sistem seperti ini, orisinalitas pengerjaan tugas masih tetap terjaga, meskipun dikerjakan secara luring dan terpisah (menghemat kuota)

namun masih tetap dapat dipertanggungjawabkan hasilnya dengan melakukan unggah hasil secara daring.

Selanjutnya pihak koordinator dari mahasiswa, selain melakukan kompilasi dari rekan satu kelas juga memiliki tugas untuk memberikan pengantar dan penutup, sehingga episode yang dihasilkan menjadi lebih “rapi” dan layak untuk dikonsumsi oleh publik. Penetapan agar *podcast* dapat dikonsumsi oleh publik juga diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk mengerjakan tugasnya lebih baik dikarenakan hasil tugas mereka tidak hanya berhenti di dalam kelas, tapi juga akan didengarkan oleh khalayak, sehingga akan membawa reputasi mereka di kemudian hari. Secara singkat diagram kerja dari tindakan kelas dalam penelitian ini dapat ditelaah pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Kerja Tindakan Kelas

Evaluasi dari implementasi tindakan kelas ini pada akhirnya dilakukan dengan menggunakan teknik kualitatif FGD (*Focus Group Discussion*). Pemilihan teknik ini dikarenakan untuk pengambilan *random sampling* dengan jangka pendek dapat menghasilkan evaluasi yang lebih baik (Flick, 2018). FGD juga diasumsikan baik untuk pengambilan data yang didalamnya terdapat interaksi secara langsung dan para responden bisa mengeluarkan opini yang membangun dengan perspektif mereka sendiri (Smithson, 2000; Wilkinson, 2008).

FGD dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yakni pada saat tengah semester atau minggu kedelapan dan pada saat akhir semester. Pada tiap FGD, diambil 20 sampling acak dari mahasiswa yang kemudian diinterview dengan menggunakan kategori pengalaman positif yang proses pembelajaran yang melibatkan dosen dan mahasiswa (Lasauskiene & Rauduvaite, 2015). Di dalam kategori tersebut terdapat tiga kategori yang kemudian tiap kategori dibagi lagi menjadi tiga hingga lima sub kategori. Namun dalam penelitian ini hanya diambil tiga kategori utama yang kemudian diadaptasi dengan tindakan kelas yang telah dilakukan.

Tiga kategori utama yang diambil adalah: (1) pengembangan kompetensi mahasiswa, (2) kolaborasi antara mahasiswa dan dosen, serta (3) pengembangan profesional dosen (Lasauskiene & Rauduvaite, 2015). Kategori ini diharapkan dapat menggali hasil PBL yang diterapkan dalam kelas, sehingga hasil FGD dapat lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah perkuliahan berjalan delapan minggu, FGD tahap pertama dilakukan dengan mengambil sampling 20 mahasiswa secara acak dari dua kelas yang berbeda untuk kemudian diwawancara secara daring dalam kelompok khusus. Pada saat delapan minggu pertama, diberikan 2 jenis kuis untuk kolaborasi yang menghasilkan dua episode *podcast*. Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka tiap episode dihasilkan dari kolaborasi seluruh mahasiswa dalam satu kelas yang menjadi sebuah proyek secara bertahap dan berkesinambungan hingga akhir semester. Hasil dari FGD tahap pertama, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil FGD Tahap kesatu

Kategori	Sub Kategori	Hasil FGD
Pengembangan kompetensi mahasiswa	Pengembangan mahasiswa selama pembelajaran	Mayoritas mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan pengalaman baru dalam pembuatan <i>podcast</i> , khususnya trik merekam audio
	Tanggung jawab mahasiswa terhadap proyek	Masih ada beberapa mahasiswa yang kurang tepat waktu dalam mengerjakan tugas sehingga menjadi penghambat bagi mahasiswa yang lain
Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa	Pengembangan motivasi kompetitif	Meski tidak ada perangkingan dalam pengerjaan tugas, tiap mahasiswa merasa terpicu dalam mengerjakan tugas yang lebih baik dari temannya. Sayangnya motivasi tersebut baru muncul pada tugas kedua
	Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap hasil kolaborasi	Beberapa mahasiswa tidak merasakan adanya unsur kolaborasi karena masih mengerjakan secara individu tanpa adanya tahapan diskusi
Pengembangan profesional dosen	Keterlibatan mahasiswa di dalam proyek	Secara umum, seluruh mahasiswa telah terlibat dalam proyek yang ditugaskan.
	Pemberian tugas yang berkaitan dengan materi kuliah	Mahasiswa telah merasa tugas yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diberikan
	Tingkat kepuasan dosen terhadap hasil kerja mahasiswa	Dosen masih merasa kurangnya unsur kolaborasi dalam proses pengerjaan tugas

Setelah evaluasi yang dilakukan di tahap pertama, maka diberikan perlakuan atau *treatment* yang sedikit berbeda untuk memperbaiki kekurangan di

paruh semester pertama. PBL sendiri disyaratkan untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam kelas, dengan asumsi adanya persiapan yang matang sebelum penugasan dilakukan (Isabekov & Sadyrova, 2018). Sehingga dosen wajib menerapkan peraturan yang lebih tegas di dalam kelas agar hal tersebut dapat terlaksana.

Selain itu, tingkat kolaborasi yang dirasa kurang oleh mahasiswa maupun dosen, dikarenakan proses daring yang meniadakan tatap muka. Sehingga dosen sebaiknya memperbaiki hal tersebut dengan sebuah sesi khusus yang wajib menerapkan diskusi, baik di dalam maupun di luar jam perkuliahan yang telah dijadwalkan. Sesi khusus dalam penerapan CL merupakan hal yang jamak dilakukan agar dapat tercipta kepercayaan atau *trust* dalam lingkungan tersebut untuk berbagi pengetahuan satu sama lain (Alsharo et al., 2017). Sesi tersebut bisa berupa sesi diskusi ataupun tanya jawab yang egaliter.

Berdasarkan hasil dari FGD tahap pertama, maka dapat diambil simpulan sementara yang harus diperhatikan pada pelaksanaan paruh semester berikutnya, yaitu: (1) adanya sesi diskusi sesama mahasiswa sebelum pelaksanaan tugas, (2) adanya sesi diskusi hasil tugas bersama dosen, (3) peningkatan *trust* dalam kolaborasi dengan adanya sesi tanya jawab yang egaliter, serta (4) adanya penegakan aturan yang lebih tegas dalam pengerjaan proyek. Berikutnya di akhir semester, diadakan FGD tahap kedua setelah diadakan perbaikan yang telah dilakukan setelah FGD tahap pertama. Hasil dari FGD tahap kedua dapat ditelaah pada tabel kedua berikut.

Tabel 2. Hasil FGD Tahap kedua

Kategori	Sub Kategori	Hasil FGD
Pengembangan kompetensi mahasiswa	Pengembangan mahasiswa selama pembelajaran	Hasil masih sama dengan tahap pertama
	Tanggung jawab mahasiswa terhadap proyek	Mahasiswa yang tidak tepat waktu menjadi sangat minim, dikarenakan adanya sesi diskusi sebelum pengerjaan tugas
	Pengembangan motivasi kompetitif	Mayoritas mahasiswa telah termotivasi untuk mengerjakan tugas lebih baik, setelah adanya sesi diskusi dengan dosen
Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa	Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap hasil kolaborasi	Mayoritas mahasiswa telah merasa puas dengan hasil kolaborasi, karena tidak harus mengerjakan secara daring untuk keseluruhan tugas
	Keterlibatan mahasiswa di dalam proyek	Hasil masih sama dengan tahap pertama
Pengembangan profesional dosen	Pemberian tugas yang berkaitan dengan materi kuliah	Hasil masih sama dengan tahap pertama
	Tingkat kepuasan dosen terhadap hasil kerja mahasiswa	Dosen sudah merasa unsur kolaborasi dalam pengerjaan proyek telah meningkat pesat

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari FGD, baik tahap pertama maupun tahap kedua, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan CPBL ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) mahasiswa tidak harus selalu dalam keadaan terkoneksi saat mengerjakan tugas sehingga lebih cocok untuk kondisi kelas yang mahasiswanya kurang sempurna dalam hal konektivitas, (2) adanya model kolaborasi yang memungkinkan saling mengisi antar mahasiswa dan terbentuknya motivasi kompetitif secara natural pada saat pengerjaan proyek, dan (3) pengembangan kompetensi mahasiswa sesuai dengan tujuan perkuliahan sekaligus terjadi pengembangan kompetensi dosen dalam memberikan tugas yang sesuai dengan tujuan perkuliahan.

Sedangkan kelemahan yang ada dalam penerapan CBL dengan menggunakan *podcast* ini antara lain: (1) penerapan ini hanya sesuai jika mata kuliah yang diajarkan bersifat konseptual dan teoritis, tidak terdapat praktikum didalamnya dan tidak mengandung kemampuan motorik, (2) dosen wajib melakukan adaptasi terlebih dulu sebelum melakukan penerapan model ini, dan (3) jumlah mahasiswa dalam satu kelas tidak boleh terlalu banyak agar hasil sesi diskusi menjadi lebih aktif.

Pada penerapan CPBL dengan *podcast* ini, berdasarkan hasil FGD baik tahap pertama maupun kedua, serta mempertimbangkan pengalaman tindakan kelas, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang patut diperhatikan dalam penerapannya, yaitu: (1) penerapan *podcast* dalam PBL mampu meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam menjelaskan opini subyektif untuk mata kuliah yang bersifat konseptual dan teoritis, (2) penerapan model kolaboratif dapat membantu meminimalkan kejenuhan mahasiswa pada saat pembelajaran daring, sehingga secara otomatis dapat meningkatkan motivasi hingga semester berakhir, dan (3) pengembangan kompetensi dosen untuk berperan dalam pembelajaran daring juga penting selain peningkatan kompetensi dari mahasiswa itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsharo, M., Gregg, D., & Ramirez, R. (2017). Virtual team effectiveness: The role of knowledge sharing and trust. *Information and Management*, 54(4), 479–490. <https://doi.org/10.1016/j.im.2016.10.005>
- Bahasoan, A. N., Wulan Ayuandiani, Muhammad Mukhram, & Aswar Rahmat. (2020). Effectiveness of Online Learning In Pandemic Covid-19. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(2), 100–106. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i2.30>
- Carvalho, A. A., Aguiar, C., Santos, H., Oliveira, L., Marques, A., & Maciel, R. (2009). *Podcasts in higher education: Students' and lecturers' perspectives*. *IFIP*

- Advances in Information and Communication Technology*, 302 AICT, 417–426. https://doi.org/10.1007/978-3-642-03115-1_44
- Dute, I. B. (2020). Managing the Impact of Covid-19 on Education System. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 4(10), 522–529.
- Flick, U. (2018). The SAGE Handbook of Qualitative Data Collection. In Sage. Sage Publications. https://doi.org/10.1007/978-3-319-54672-8_15
- Isabekov, A., & Sadyrova, G. (2018). Project-Based Learning to Develop Creative Abilities in Students. In *Vocational Teacher Education in Central Asia*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-73093-6_4
- Kricsfalussy, V., George, C., & Reed, M. G. (2018). Integrating problem- and project-based learning opportunities: Assessing outcomes of a field course in environment and sustainability. *Environmental Education Research*, 24(4), 593–610. <https://doi.org/10.1080/13504622.2016.1269874>
- Lasauskiene, J., & Rauduvaite, A. (2015). Project-Based Learning at University: Teaching Experiences of Lecturers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 788–792. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.182>
- Latham, B., Bob, L., & Vander Ark, T. (2016). Preparing students for a project-based world. In *Getting Smart* (Issue February).
- Lee, H., & Blanchard, M. R. (2019). Why Teach With PBL? Motivational Factors Underlying Middle and High School Teachers ' Use of Problem-Based Learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning Volume*, 13(1).
- Lee, J., & Collier, C. (2015). *Project Based-Learning*. SAGE Knowledge. <https://doi.org/10.4135/9781473935839>
- Patricia Aguilera-Hermida, A. (2020). College students' use and acceptance of emergency online learning due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 1(July), 100011. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2020). Online University Teaching During and After the Covid-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 923–945. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Smithson, J. (2000). Using and analysing focus groups: Limitations and possibilities. *International Journal of Social Research Methodology*, 3(2), 103–119. <https://doi.org/10.1080/136455700405172>
- Subandi, Choirudin, Mahmudi, Nizaruddin, & Hermanita. (2018). Building Interactive Communication with Google Classroom. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.13), 460–463.

- Susilowati, R. D., Utama, & Faiziyah, N. (2020). Application of *Podcast* on Sportify as a Mathematics Learning Media in the Middle of Covid-19 Pandemic. In *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika* (Vol. 4, Issue 1, pp. 68–78).
- Wargadinata, W., Maimunah, I., Dewi, E., & Rofiq, Z. (2020). Student's Responses on Learning in the Early COVID-19 Pandemic. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 141–153. <https://doi.org/10.24042/tadris.v5i1.6153>
- Wilkinson, S. (2008). Focus Groups. *Doing Social Psychology Research, January 2007*, 344–376. <https://doi.org/10.1002/9780470776278.ch14>