



Pengembangan Perangkat Pembelajaran Daring Berbasis Budaya Lokal “Ngaha Aina Ngoho” pada Matakuliah Sejarah Sosial Ekonomi

Rizzaludin¹, Taufik²

¹Program studi Pendidikan Sejarah, STKIP Yapis Dompu

²Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Yapis Dompu

E-mail: rizzaludinaziz@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2021-09-20 Revised: 2021-09-28 Published: 2021-10-16 Keywords: <i>Social;</i> <i>Economic;</i> <i>Ngaha Aina Ngoho;</i> <i>PBL.</i>	This research is a research on the development of online learning tools for socio-economic history courses using problem-based learning using the four-D model, the purpose of this research is to describe and produce online socio-economic history learning tools using problem-based learning that is of good quality, valid, effective and complete. , this research was carried out on students of the history education study program, totaling 20 students for the 2021-2022 academic year, the description of the development of learning tools, namely 1) Definition Phase. The activities carried out in this stage are early-late analysis, student analysis, concept analysis, task analysis, and specification of learning objectives; (2) Design Phase. The results of the activities at this stage are the initial design of learning tools in the form of lesson plans, textbooks, worksheets, and test questions (3) the development phase, (4) the dissemination or dissemination phase. The results of the activities at this stage are Draft II, the readability test produces Draft III, and the final activity is the trial of Draft III, the data from the test results are analyzed and it can be concluded that the learning tools are of good quality because they meet the requirements or criteria for good quality learning tools based on results of data analysis.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2021-09-20 Direvisi: 2021-09-28 Dipublikasi: 2021-10-16 Kata kunci: <i>Sosial;</i> <i>Ekonomi;</i> <i>Ngaha Aina Ngoho;</i> <i>PBL.</i>	Penelitian ini adalah penelitian pengembangan perangkat pembelajaran daring matakuliah sejarah social ekonomi menggunakan pembelajaran berbasis masalah menggunakan four-D model, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menghasilkan perangkat pembelajaran sejarah social ekonomi secara daring menggunakan pembelajaran berbasis masalah yang berkualitas baik, vali, efektif dan tuntas, penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah yang berjumlah 20 mahasiswa tahun ajaran 2021-2022, deskripsi pengembangan perangkat pembelajaran yaitu 1) Tahap Pendefinisian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; (2) Tahap Perancangan. Hasil kegiatan pada tahap ini yaitu rancangan awal perangkat pembelajaran berupa RPS, Buku Ajar, Worksheet, dan Soal Tes (3) Tahap Pengembangan, (4) Tahap Diseminasi atau penyebaran. Hasil kegiatan pada tahap ini yaitu Draft II, uji keterbacaan menghasilkan Draft III, dan kegiatan akhir yaitu uji coba Draft III, data hasil uji coba dianalisis dan dapat disimpulkan bahwa, perangkat pembelajaran berkualitas baik karena telah memenuhi syarat atau kriteria perangkat pembelajaran yang berkualitas baik berdasarkan hasil analisis data.

I. PENDAHULUAN

COVID-19 juga telah mengubah model pembelajaran secara drastis; seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. kegiatan pembelajaran daring di STKIP Yapis Dompu dimana seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah dengan memanfaatkan aplikasi Zoom, Google Classroom, Schoology, Edmodo, Group Whatsapp, Facebook, dan lain-lain (Windhiyana, 2020), Matakuliah

sejarah social ekonomi merupakan salah satu mata kuliah wajib yang diajarkan pada program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompu, berdasarkan hasil analisis peneliti terkait dengan perangkat pembelajaran RPS mata kuliah sejarah social ekonomi yang diajarkan selama ini masih belum mengandung unsur budaya daerah atau sejarah social ekonomi masyarakat BIMA-Dompu yang memiliki falsafah “Ngaha aina Ngoho” dengan kata lain materi perkuliahan sejarah social ekonomi masih bersifat umum antara lain

Pengertian Sejarah Sosial, Kajian Sejarah Sosial, Kedudukan sejarah sosial dalam ilmu sejarah Sejarah pengertian Ekonomi, Kajian sejarah ekonomi, Teori dan Metodologi Sejarah Sosial Ekonomi, Konsep untuk mengkaji sejarah social, Ekonomi Tradisional dan Perubahan social, Ekonomi Perindustrian dan Perubahan Sosial, Perekonomian dan Perubahan Sosial di Indonesia abad 19 - 20, Kondisi sosial-ekonomi masyarakat Indonesia menjelang Kemerdekaan, Sistem sosial-ekonomi Indonesia pasca kemerdekaan, Sistem perkoperasian di Indonesia, Krisis ekonomi dan kondisi sosial masyarakat tahun 1965-1966, Revolusi Hijau masa Orde Baru 11, Krisis ekonomi tahun 1998 12, serta Kondisi sosial-ekonomi masa Reformasi.

Kegiatan perkuliahan masih bersifat konvensional, dimana dosen memberikan ceramah, atau bercerita didepan kelas kemudian mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertanya, setelah itu di akhiri dengan tes, kegiatan pembelajaran mahasiswa masih terkesan pasif, materi yang diajarkan belum memuat sejarah social ekonomi local masyarakat Bima-Dompu serta filose hidup masyarakat yang dikenal dengan istilah "ngaha aina ngoho", serta aktivitas-aktivitas social lainnya, sehingga perlu dipikirkan dan dikembangkan perangkat pembelajaran yang aktif, inovatif, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, Salah satu pendekatan pembelajaran yang berupaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa adalah pembelajaran berbasis masalah (PBM), kemampuan berpikir kritis akan muncul dalam diri mahasiswa apabila selama proses belajar di dalam kelas, dosen membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh mahasiswa, sejalan dengan tujuan tersebut, maka skenario Pembelajaran Berbasis Masalah dikemas oleh suatu masalah dan dihadirkan pada permulaan pembelajaran sebelum memperkenalkan konsep yang baru, pembelajaran berbasis masalah (PBM) merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pemecahan masalah yang bersifat terbuka (Darmawan, 2010).

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan perangkat pembelajaran daring sejarah social ekonomi berbasis "Ngaha aina Ngoho" menggunakan pembelajaran berbasis masalah

(PBM) untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Pembelajaran Daring

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kini pendekatan pembelajaran telah berubah ke arah pembelajaran abad pengetahuan. Orang dapat belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja. Itulah ciri pembelajaran abad pengetahuan yang dikenal sebagai berbasis computer pembelajaran daring dirancang dengan mempertimbangkan 5 aspek, yaitu (1) jenis model pembelajaran, (2) komponen sistem pembelajaran, (3) komponen perangkat pembelajaran, (4) platform medsos daring yang dipilih, dan (5) besaran/volume data yang diunggah ke dalam medsos. Setiap aspek yang dipertimbangkan dirancang untuk mempersiapkan model pembelajaran yang tepat, dan kemungkinan implementasinya, sehingga hasil rancangan model pembelajaran yang disusun dapat digunakan secara efektif dan efisien (Kuntarto, 2017).

Solusi dan proyeksi pembelajaran daring masa pandemic Covid-19 pada mahasiswa antara lain menggunakan Google Zoom, Google Classroom, Group Whatsapp, Facebook, dan lain-lain, proses penyampaian materi perkuliahan yang diperoleh melalui pembelajaran daring cukup diterima oleh mahasiswa Dalam kondisi adanya wabah Covid-19, pembelajaran daring dapat digunakan dengan pertimbangan memperhatikan kondisi mahasiswa dan dosen, sehingga akan terbiasa menyesuaikan dengan sistem daring, pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, sistem daring ini dapat dijadikan pengalaman tambahan bagi mahasiswa sebagai calon guru di masa depan (Jamaluddin et al., 2020), Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran daring sebagai media yang akan digunakan untuk penyampaian informasi terkait matakuliah sejarah social ekonomi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa yaitu menggunakan Google Zoom, Google Classroom, Group Whatsapp, Face book, dan lain-lain.

Sejarah Sosial Ekonomi

Dinamika peradaban manusia dalam sejarahnya selalu tumbuh dan berkembang secara dinamis sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam setiap sejarah kehidupan manusia itu sendiri. Sebagai makhluk yang terus mencari dan menyempurnakan dirinya, manusia senantiasa berusaha dan berjuang memenuhi kebutuhan hidupnya untuk

tetap eksis dan “survive” di tengah kebersamaannya di tengah manusia lainnya. Perjuangan memenuhi kebutuhan hidup ini telah memotivasi manusia untuk menggunakan akal budinya secara maksimal di manapun manusia itu berada. Karena tuntutan pemenuhan kebutuhan naluri kehidupannya, maka manusia sebagai makhluk yang berakal budi (*rational animal*) selalu berpikir untuk bagaimana ia menghadapi tuntutan-tuntutan naluriah itu (ekonomi) (Marius, 2006).

Pembangunan ekonomi bukanlah sebuah topik baru dalam ilmu ekonomi karena studi tentang pembangunan ekonomi telah menarik perhatian para ekonom sejak zaman Merkantilis, Klasik, sampai Marx dan Keynes. (Arsyad, 2014). Berdasarkan teori tentang sejarah social ekonomi di atas, sejarah social ekonomi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu perkembangan masyarakat Bima-Dompu yang mengalami perkembangan secara social ekonomi yang maju dengan mengamalkan filosofi hidup “Ngaha aina Ngoho”. Masyarakat Bima-Dompu mengalami kemajuan ekonomi yang signifikan dengan adanya pertanian yang semakin baik, sebelumnya hanya kelompok masyarakat tertentu yang mampu menyekolahkan anaknya sampai jenjang tertinggi namun dengan sekarang hampir semua lapisan masyarakat bisa mengenyam pendidikan tinggi.

Bima dikenal dengan nama Mbojo yang berasal dari kata babuju yaitu tanah yang tinggi yang merupakan busut jantan yang agak besar, tempat bersemayamnya raja-raja ketika dilantik dan disumpah, yang terletak di kampung Dara. Sedangkan nama Bima, merupakan nama leluhur raja-raja Bima yang pertama. Dulunya, Bima merupakan kerajaan terpenting di Pulau Sumbawa maupun Di kawasan Sunda Kecil pada Kurun waktu abad ke 17-19. Kerajaan Bima dalam perkembangannya banyak melakukan hubungan dengan Makasar. Bima terletak di tengah-tengah jalur maritim yang melintasi Kepulauan Indonesia, sehingga menjadi tempat persinggahan penting dalam jaringan perdagangan dari Malaka ke Maluku, Masyarakat Bima yang sekarang kita kenal merupakan perpaduan dari berbagai suku, etnis dan budaya yang hampir menyebar di seluruh pelosok tanah air. Akan tetapi pembentukan masyarakat Bima yang lebih dominan adalah berasal dari imigrasi yang dilakukan oleh etnis di sekitar Bima.

Pembelajaran Berbasis Masalah

Problem-based learning merupakan suatu model pembelajaran yang mengharuskan

mahasiswa untuk menjawab masalah terbuka (*open-ended problem*) yaitu suatu masalah yang memiliki jawaban atau solusi yang benar lebih dari satu cara penyelesaian atau solusi, (Happy & Widjajanti, 2014). PBL mengharuskan mahasiswa mempelajari mata pelajaran sambil mengembangkan keterampilan sebagai pembelajar mandiri, mahasiswa memahami konsep yang ingin dipelajari melalui proses penyelesaian masalah sehari-hari, dalam penelitian ini masalah yang dimaksud yaitu terkait kehidupan social ekonomi masyarakat BIMA yang dikenal dengan falsafah hidup “Ngaha aina Ngoho”(Ommundsen, 2013). Berdasarkan teori di atas, pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pembelajaran dimana mahasiswa aktif untuk mencari sendiri konsep yang akan dipelajari melalui masalah yang di ajukan oleh dosen, masalah yang dimaksud adalah masalah yang berbentuk open-ended berkaitan dengan sejarah social ekonomi masyarakat.

Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis yang dapat dimiliki mahasiswa sesuai dengan pendapat tersebut akan membantu mahasiswa dalam melaksanakan berbagai tugas dalam perkuliaannya. Mahasiswa juga akan mampu mengembangkan dirinya dalam membuat suatu karya tulis ilmiah. Karya tulis ilmiah yang dibuat oleh mahasiswa dengan pemikiran kritis yang dimiliki tentunya akan memiliki isi karya tulis lebih baik daripada yang tidak menggunakan pemikiran kritis. Pemikiran kritis akan menunjang pemikiran mahasiswa untuk semakin kritis membahas suatu fenomena atau permasalahan, (Nurrohmi et al., 2017) Kemampuan berpikir kritis akan muncul dalam diri siswa apabila selama proses belajar di dalam kelas, guru membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh siswa atau mahasiswa dimana guru hanya sebagai fasilitator, kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini menggunakan *problem based learning*, (Darmawan, 2010). Berdasarkan teori di atas, kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan siswa dalam menjawab soal atau masalah yang bersifat terbuka, dengan sebelumnya sudah diberikan proses pemahaman konsep yang dilakukan oleh mahasiswa melalui masalah kontekstual berbasis budaya local Bima-Dompu dalam hal ini guru atau dosen bertindak sebagai fasilitator.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D), perangkat pembelajaran matakuliah sejarah sosial ekonomi berbasis “Ngaha aina Ngoho” yang dikembangkan meliputi: RPS, Buku Ajar, Work Sheet, serta instrument Tes mahasiswa yang mengacu pada model pengembangan perangkat 4-D (Four-D) Thiagarajan, subjek dalam penelitian ini yaitu: Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah yang menempuh matakuliah Sejarah Sosial Ekonomi pada semester genap tahun ajaran 2021-2022 sebanyak 20 mahasiswa, dengan waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2021-2022 Waktu pelaksanaan selama tiga bulan, yaitu mulai bulan Juni sampai dengan Agustus 2021, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya tes, angket dan lembar Observasi, kemudian data dilakukan analisis Validitas yang terdiri atas: a) Analisis data ujicoba, b) Analisis data aktivitas mahasiswa, c) analisis data respon mahasiswa, d) analisis data hasil evaluasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan dan hasil yang diperoleh dari tiap tahapan.

1. Deskripsi tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Awal-akhir

- 1) Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab. Dosen menggunakan media LCD dan power point.
- 2) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan alur guru menjelaskan sejarah sosial ekonomi Indonesia sejak kemerdekaan sampai abad ke-21 tanpa menyentuh sejarah sosial ekonomi local.
- 3) Guru merasa lebih nyaman melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dengan bantuan LCD, dari pada melaksanakan pembelajaran yang didalamnya ada diskusi kelompok.
- 4) Siswa sering lupa dengan materi yang diajarkan dan sangat bergantung pada hafalan.

b. Analisis Mahasiswa

Karakteristik mahasiswa program studi sejarah STKIP Yapis Dompus tahun ajaran 2021/2022 yaitu:

- 1) Usia mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis

Dompus pada umumnya berada pada interval 20 – 21 tahun.

- 2) Latar belakang sosial ekonomi orang tua siswa beragam. pada umumnya berasal dari suku MBOJO di Kabupaten Bima-NTB.
- 3) Berdasarkan latar belakang pengetahuan siswa, materi sejarah sosial ekonomi yang dipelajari merupakan hal yang baru.

Tabel 1. Data Tes Hasil Belajar Mahasiswa

Postes	Uji coba
Banyaknya siswa yang tuntas secara individu	17 siswa atau 85%
Banyaknya siswa yang tidak tuntas secara individu	3 siswa atau 15%
Ketuntasan belajar secara klasikal	Tuntas

Pemilihan media didasari hasil analisis siswa. Media yang digunakan antara lain : RPS, buku ajar, Work Sheet dan Soal Tes akhir. Karena dalam masa pandemic covid 19, media yang digunakan adalah Zoom Meeting, Beberapa hal yang dapat dicatat dalam penelitian ini berdasarkan temuan pada saat validasi ahli dan uji coba lapangan, diuraikan sebagai berikut: Hasil penilaian ahli/validator seperti yang diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa, perangkat pembelajaran yang terdiri dari: RPS, Buku Ajar, Worksheet dan Soal Tes, ditinjau dari indikator format, bahasa, isi, dan/atau ilustrasi dikategorikan baik. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata skor penilaian ahli terhadap RPP, LKS, dan THB lebih dari 3,50. Secara umum, perangkat pembelajaran sejarah sosial ekonomi dengan pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan berada pada kategori “**sangat baik**” dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Jadi, secara keseluruhan perangkat pembelajaran sejarah sosial ekonomi dengan pembelajaran berbasis masalah pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompus **Baik** menurut penilaian ahli.

Pembelajaran sejarah sosial ekonomi dengan pembelajaran berbasis masalah pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompus mengharuskan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sehingga, dominasi guru dapat berkurang. Hal ini sejalan dengan Teori yang menganjurkan agar

siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil analisis data aktivitas mahasiswa menunjukkan bahwa, persentase aktivitas mahasiswa dari setiap aspek yang diamati selama 4 pertemuan sesuai dengan alokasi waktu dalam RPS, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dikategorikan "**efektif**".

Respon mahasiswa terhadap pembelajaran, hasil analisis data respon mahasiswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran sejarah sosial ekonomi dengan pembelajaran berbasis masalah pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompus menunjukkan lebih dari 70% siswa memberikan respon dengan kategori "**positif**" untuk tiap-tiap aspek. Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, ketuntasan belajar siswa secara individual mencapai 85% mahasiswa tuntas secara individual. Oleh karena itu, ketuntasan belajar siswa dinyatakan "**tuntas**".

Berdasarkan pembahasan di atas dan apa yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya, perangkat pembelajaran ini dapat disimpulkan memenuhi kategori baik. Sebab syarat terpenuhi: (a) valid berdasarkan penilaian ahli, (b) aktifitas siswa efektif, (d) respon siswa positif terhadap pembelajaran, dan (e) hasil belajar siswa secara klasikal tuntas. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kategori "**baik**".

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran sejarah sosial ekonomi dengan pembelajaran berbasis masalah pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompus menggunakan model 4-D yaitu: 1) Tahap Pendefinisian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; (2) Tahap Perancangan. Hasil kegiatan pada tahap ini yaitu rancangan awal perangkat pembelajaran berupa RPS, Buku Ajar, Worksheet, dan Soal Tes (3) Tahap Pengembangan, (4) Tahap Diseminasi atau penyebaran. Hasil kegiatan pada tahap ini yaitu Draft II, uji keterbacaan menghasilkan Draft III, dan kegiatan akhir yaitu uji coba

Draft III, data hasil uji coba dianalisis dan dapat disimpulkan bahwa, perangkat pembelajaran berada pada kategori "baik". Berdasarkan hasil analisis deskriptif, perangkat pembelajaran sejarah sosial ekonomi dengan pembelajaran berbasis masalah pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompus dikategorikan baik. Karena terpenuhinya kriteria perangkat pembelajaran yang baik terpenuhi, yaitu: (1) Valid menurut validator, (2) Efektif untuk aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran, (3) Positif untuk respon mahasiswa terhadap pembelajaran, (4) Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai.

B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian:

- a. Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran sejarah sosial ekonomi dengan pembelajaran berbasis masalah pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompus menggunakan model 4-D, dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang baik. Maka peneliti menyarankan agar perangkat yang dikembangkan ini digunakan sebagai alternatif perangkat pembelajaran bagi siswa matakuliah lain.
- b. Mengingat perangkat yang dikembangkan ini belum diketahui efektifitasnya untuk jumlah subjek yang banyak, maka peneliti juga menyarankan agar peneliti-peneliti lain mengujicobakan perangkat hasil pengembangan ini pada subjek lain yang lebih besar untuk memperoleh informasi tentang efektivitas perangkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, L. (2014). Konsep dan pengukuran pembangunan ekonomi. *Lincoln Arsyad*.
- Aulia, R. N. (2013). Rimpus: Budaya dalam Dimensi Busana Bercadar Perempuan. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 9(2), 94-108.
- Darmawan. (2010). Penggunaan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran ips di mi darrusaadah pandeglang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Happy, N., & Widjajanti, D. B. (2014). Keefektifan Pbl Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis, Serta Self-

- Esteem Siswa Smp. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 48.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i1.2663>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 53-65.
<http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/%0APEMBELAJARAN>
- Marius, J. A. (2006). Perubahan Sosial. *Jurnal Penyuluhan*.
<https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v2i2.2190>
- Nurrohmi, Y., Utaya, S., & Utomo, D. H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1308-1314.
- Ommundsen, P. (2013). Problem-based learning. In *Inspiring Students: Case Studies on Teaching Required Courses*.
<https://doi.org/10.4324/9781315042169-9>
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap kegiatan pembelajaran online di Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*.
<https://doi.org/10.21009/pip.341.1>