



Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* pada Masalah Sosial Kontekstual

Putu Agatha Krisna Dewantara^{1*}, Ida Bagus Gede Surya Abadi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 02 Maret 2021
Revised 21 April 2021
Accepted 09 Mei 2021
Available online 25 Juni 2021

Kata Kunci:

Video, problem solving,
kontekstual

Keywords:

Video, problem solving,
contextual

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran daring berdampak pada lambatnya siswa menerima informasi yang disampaikan guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *problem solving* dengan masalah-masalah sosial yang kontekstual pada muatan materi IPS. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek penelitian yaitu: 1 ahli isi mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara berstruktur, dan kuesioner/angket. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data

yaitu kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian hasil *review* ahli isi mata pelajaran menunjukkan video pembelajaran sangat baik dengan pesentase (93,00%), hasil *review* ahli desain pembelajaran menunjukkan video pembelajaran sangat baik dengan persentase (90,00%). hasil *review* ahli media pembelajaran menunjukkan video pembelajaran sangat baik dengan pesentase (91,00%), hasil uji perorangan menunjukkan video pembelajaran sangat baik dengan persentase (93,05%). Jadi video pembelajaran layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The limitations of online learning media have an impact on the slowness of students receiving information conveyed by the teacher. This causes student learning outcomes to be low. This study aims to produce learning media in the form of problem solving-based learning videos with contextual social problems in the content of social studies material. This type of research is development using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects are: 1 subject matter expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, 3 students for individual trials. Collecting data using observation methods, structured interviews, and questionnaires/questionnaires. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis used is descriptive qualitative analysis technique, and descriptive quantitative. The results of the research results from the review of subject matter experts show that the learning videos are very good with a percentage (93.00%), the results of the learning design expert reviews show the learning videos are very good with a percentage (90.00%). The results of the learning media expert review showed that the learning video was very good with a percentage (91.00%), the results of the individual test showed the learning video was very good with a percentage (93.05%). So the learning video is feasible to be applied in the learning process. The implication of this research is that the learning video media that has been developed can be used by teachers in the learning process so that it has an impact on improving student learning outcomes.

1. Pendahuluan

Pandemi covid-19 sampai saat ini terus menghantui masyarakat di berbagai dunia termasuk Indonesia khususnya di Bali. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah dalam memutuskan mata rantai penyebaran wabah virus covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerapkan sistem pembelajaran dengan belajar dari rumah (secara daring) guna menjaga keselamatan siswa dan tenaga pendidik di masa pandemi ini (Aji, 2020; Durnali, 2020; Wahyono, Husamah, & Budi, 2020). Pembelajaran daring yang dilakukan selama ini menerapkan banyak media agar semua kompetensi dapat tercapai dengan baik meskipun guru tidak bertatap muka langsung dengan siswanya (Baber, 2021; Garad, Al-Ansi, & Qamari, 2021). Kegiatan-kegiatan seperti seminar dan workshop online guru dilaksanakan guna terus menemukan cara dan mengembangkan berbagai metode mengajar yang sesuai digunakan selama pandemi ini berlangsung. Namun meski begitu banyak upaya dilakukan guna meningkatkan mutu guru dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran daring, bukan berarti pembelajaran daring ini tidak menemui kesulitan (Rosmiati & Lestari, 2021; Sakti, 2021). Hambatan seperti koneksi internet siswa di tiap daerah yang berbeda, keterbatasan sarana yang digunakan siswa sampai pada sulitnya guru menemukan media yang sesuai untuk mengajarkan siswa secara daring pada tiap mata pelajaran yang diajarkan menjadi beberapa hal yang mempersulit terlaksananya pembelajaran daring ini (Mufaziah & Fauziah, 2020; Sadikin & Hamidah, 2020). Salah satu pelajaran yang memberikan sarana pembelajaran adalah IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki materi cukup padat dan memerlukan banyak media untuk menyampaikan informasinya pada siswa (Dharin, Aziz, & Waseso, 2020; Harliawan, 2015). Guru memerlukan waktu yang cukup lama guna menyampaikan materi IPS tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga materi yang begitu banyak akan menyulitkan guru untuk mengejar target capaian belajar yang harus diselesaikan (Bakhri, Sari, & Ernawati, 2019; Juniantari & Suardika, 2014; Rachmiati, 2016). Namun selain media pembelajaran, pembelajaran daring juga memerlukan model pembelajaran yang sesuai. Karena dengan kombinasi model dan media pembelajaran yang sesuai akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran (Aditya, 2017; Puspitasari & Murda, 2018; Putra & Sujana, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar adalah model *problem solving*. *Problem solving* adalah salah satu bagian dari proses berpikir yang berupa kemampuan untuk memecahkan persoalan. *problem* atau masalah adalah satu hal yang mungkin tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia sehari-hari (Cahyani, Khoiri, & Setianingsih, 2019; Retnowati, Yazid Fathoni, & Chen, 2018; Yuliati & Lestari, 2019). Seorang individu memiliki masalah ketika ia menginginkan sesuatu yang tidak dapat diperoleh atau tidak tersedia dalam waktu dekat.

Keterbatasan media pembelajaran daring adalah salah satu permasalahan yang cukup serius di masa ini, karena akan sangat berdampak pada cepat lambatnya siswa menerima informasi yang disampaikan guru (Anugrahana, 2020; Mamluah & Maulidi, 2021; Mustikaningrum, Pramusinta, Ayu, & Umar, 2020). Media pembelajaran konvensional yang biasanya digunakan guru selama ini mulai tidak efektif lagi digunakan untuk pembelajaran daring, maka dari itu banyak dikembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai untuk mengimbangi pembelajaran masa ini. Salah satu media yang banyak digunakan untuk pembelajaran daring adalah media pembelajaran video (Andriyani & Suniasih, 2021; Muskania, Badariah, & Mansur, 2019). Video mampu menyalurkan informasi dengan menarik kepada siswa. Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Asnur & Ambiyar, 2018; Saiboon et al., 2021; Yendrita & Syafitri, 2019). Oleh sebab itu banyak video pembelajaran yang dibuat untuk tiap materi guna mempermudah penyerapan dan penyampaian informasi pada siswa. Video pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Andriyani & Suniasih, 2021; Manurung & Panggabean, 2020; Setyadi, Sudiarta, & Mertasari, 2019).

Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan (Rose, O'Meara, Gerhardt, & Williams, 2016; Saiboon et al., 2021; Utari, 2016; Yendrita & Syafitri, 2019). Belum adanya kajian mengenai video pembelajaran berbasis *problem solving* pada masalah sosial kontekstual. Kelebihan penelitian ini yaitu media video pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan teori video pembelajaran dan *problem solving* yang berisikan masalah sosial yang mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video berbasis *problem solving* pada masalah-masalah sosial kontekstual muatan IPS siswa SD kelas IV. Diharapkan media ini dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa.

2. Metode

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis pada penelitian ini dimulai dengan observasi di lapangan, yaitu dengan mencari secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan media video yang akan dikembangkan. Mulai dari wawancara pada guru terkait materi apakah yang masih sulit disampaikan pada pembelajaran IPS hingga melihat media apa yang digunakan sebelumnya dalam mengajar materi tersebut. Tahap selanjutnya yaitu desain produk, pada bagian ini disiapkan alur pembuatan produk melalui flow chart dan gambar sederhana guna mempermudah proses pembuatan produk. Setelah desain produk selesai, berikutnya adalah proses pengembangan produk. Pada tahap pengembangan ini, desain produk yang telah dibuat sebelumnya dieksekusi hingga menghasilkan sebuah produk berupa video yang sesuai dengan desain sebelumnya. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya masuk pada tahap implementasi. Pada penelitian ini sebelum produk diimplementasikan, terlebih dahulu produk diujicobakan pada ahli isi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk selanjutnya dapat diimplementasikan pada subyek perorangan. Proses pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara berstruktur, dan kuesioner/angket. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Subyek penelitiannya adalah 3 orang ahli (ahli desain, ahli media dan ahli isi) serta 5 orang guru. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, dengan data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif pula. Setelah data yang diperoleh dari para ahli tersebut dianalisis menggunakan penilaian skala *likert*, maka akan diperoleh persentase skor dari masing-masing ahli tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran berbasis *problem solving* pada masalah-masalah sosial kontekstual yang dapat digunakan untuk mengajarkan muatan materi IPS siswa SD kelas IV. Hal ini disampaikan setelah produk yang dibuat melewati beberapa uji ahli dan uji perorangan yang dipaparkan Pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Isi Mata Pelajaran	93,00%	Sangat Baik
2	Uji Desain Pembelajaran	90,00 %	Sangat Baik
3	Uji Media Pembelajaran	91,00 %	Sangat Baik
4	Uji Perorangan	93,05 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli isi mata pelajaran, produk video pembelajaran ini memperoleh persentase 93,00% yang berada pada rentangan 81-100%, dengan sebaran skor angket berada pada nilai 4 dan 5 sehingga masuk pada kualifikasi sangat baik (tidak perlu direvisi). Artinya media pembelajaran video pembelajaran berbasis *problem solving* pada masalah-masalah sosial kontekstual ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD untuk muatan materi IPS. Sedangkan hasil pengujian produk pada ahli desain pembelajaran memperoleh hasil dengan persentase 90,00%, sehingga jika dilihat pada tabel kriteria pengambilan keputusan maka nilai dari ahli desain pembelajaran ini masuk pada kualifikasi sangat baik. Namun ahli desain memberikan komentar berupa perbaikan RPP yang sebelumnya telah diperbaiki hingga produk dinyatakan layak dilihat dari sisi desain guna mengajarkan siswa SD. Hasil pengujian yang dilakukan pada ahli media pembelajaran, berdasarkan pengujian yang dilakukan diperoleh persentase hasil sebesar 91,00%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase dari ahli media pembelajaran ada pada kualifikasi sangat baik dan produk berupa video pembelajaran berbasis *problem solving* pada masalah-masalah sosial kontekstual yang dibuat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengujian terakhir dilakukan yaitu uji perorangan memperoleh persentase hasil 93,05% dengan sebaran angket pada nilai 4 dan 5. Jadi media video pembelajaran berbasis *problem solving* pada masalah-masalah sosial kontekstual yang dibuat berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, video pembelajaran berbasis *problem solving* layak digunakan karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. Video pembelajaran berbasis *problem solving* ini adapt menarik motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan video pembelajaran ini memiliki komponen serti gambar, dan suara yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar (Hamdan Husein Batubara & Batubara, 2020; Tegeh, Simamora, & Dwipayana, 2019). Penggunaan video pembelajarana yang sesuai akan

meningkatkan serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Kawka, MH.Gall, Fang, Liu, & Jiao, 2021; Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, 2016). Penggunaan video pembelajaran ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua, video pembelajaran berbasis *problem solving* layak digunakan karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Video pembelajaran berbasis *problem solving* dikembangkan dan didesain menyesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan pada video. Video pembelajaran ini sangat membantu guru dalam menyampaikan sebuah informasi (Imamah, 2012; Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019a; Purwanti, 2015). Hal ini disebabkan karena video dapat menyampaikan pesan dengan mudah kepada siswa (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019b; Tegeh et al., 2019; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Siswa akan tertarik dalam mendengarkan informasi yang disajikan melalui video pembelajaran. Siswa juga diberikan permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah menangkap materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan baik (Ilmi, 2019; Irawana & Taufina, 2020; Irawati, 2015).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa video pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Pramana, Tegeh, & Agung, 2016; Wuryanti, 2016; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (H.H. Batubara & Batubara, 2020; Sholikah, Kuswadi, & Sujana, 2018; Susmiati, 2020). Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar. Hal ini membuktikan bahwa video pembelajaran berbasis *problem solving* pada masalah-masalah sosial kontekstual yang dibuat memang layak diterapkan di sekolah dasar sebagai media untuk mengajarkan siswa. Implikasi penelitian ini yaitu media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan adanya media ini akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya mengenai masalah sosial yang kontekstual pada muatan IPS siswa SD kelas IV.

4. Simpulan

Video pembelajaran berkualifikasi sangat baik sehingga layak digunakan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi IPS pada siswa kelas IV serta dapat menambah referensi bagi guru dalam mengajar siswa di sekolah. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan video pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Aditya, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>.
- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan , Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>
- Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *The International Journal of Management Education*, 19(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>.
- Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati, A. (2019). Kualitas Pembelajaran Kontekstual Siswa IPS Materi Program Linier yang Memiliki Kecemasan Belajar Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19061>.
- Batubara, H.H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 78–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.

- Batubara, Hamdan Husein, & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Cahyani, Khoiri, & Setianingsih. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 92–93. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v7i2.17496>.
- Dharin, A., Aziz, K. D., & Waseso, P. H. (2020). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar berwawasan sosial-budaya. *Portal Ejournal IAIN Purwokerto*, 25(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3919>.
- Durnali, M. (2020). The effect of self-directed learning on the relationship between self-leadership and online learning among university students in Turkey. *Tuning Journal for Higher Education*, 8(1), 129–165. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18543/tjhe-8\(1\)-2020pp129-165](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18543/tjhe-8(1)-2020pp129-165) Received.
- Garad, A., Al-Ansi, A. M., & Qamari, I. N. (2021). The Role Of E-Learning Infrastructure And Cognitive Competence In Distance Learning Effectiveness During The Covid-19 Pandemic. *Cakrawala Pendidikan*, 40(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33474>.
- Harliawan, H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan hasil belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas*, 3(1). <https://doi.org/http://doi.org/10.23887/ekuitas.v3i1.12786>.
- Ilmi, A. (2019). Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Performa Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains*, 3, 35. <https://doi.org/https://doi.org/10.33024/jrets.v3i1.1135>.
- Imamah, N. (2012). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2010>.
- Irawana, & Taufina, T. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 434–442. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.367>
- Irawati. (2015). The Effect of Problem Solving and Problem Posing Models and Innate Ability to Students Achievement. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(4), 184–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jps.v2i4.4534>.
- Juniantari, & Suardika. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v2i1.3130>.
- Kawka, M., MH.Gall, T., Fang, C., Liu, R., & Jiao, R. (2021). Intraoperative video analysis and machine learning models will change the future of surgical training. *Intelligent Surgery*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.isurg.2021.03.001>.
- Mamluah, S. K., & Maulidi, A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.800>.
- Manurung, & Panggabean. (2020). Improving Students' Thinking Ability In Physics Using Interactive Multimedia Based Problem Solving. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460–470. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>.
- Mufaziah, E., & Fauziah, P. (2020). Kendala Orang Tua dalam Mendidik Anak Usia Dini pada Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.746>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Mustikaningrum, G., Pramusinta, L., Ayu, S., & Umar, M. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Kurikulum Dan Metode Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 154–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/10.24252/auladuna.v7i2a5.2020>.
- Novita, Sukmanasa, & Pratama. (2019a). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Novita, Sukmanasa, & Pratama. (2019b). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Partayasa, W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari Minat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644>.

- Pramana, I. P. A., Tegeh, I. M., & Agung, A. A. G. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Kelas VI di SD N 2 Banjar Bali Tahun 2015/2016. *Edutech Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7631>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v6i2.19470>.
- Putra, I. G. D., & Sujana. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Educational Technology*, 4(1), 103–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Rachmiati, I. (2016). Kecerdasan Emosional Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 225–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPD.072.04>.
- Retnowati, I., Yazid Fathoni, & Chen, O. (2018). Mathematics Problem Solving Skill Acquisition: Learning By Problem Posing Or By Problem Solving. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787>.
- Rose, J. A., O'Meara, J. M., Gerhardt, T. C., & Williams, M. (2016). Gamification: using elements of video games to improve engagement in an undergraduate physics class. *Physics Education*, 51(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.1088/0031-9120/51/5/055007>.
- Rosmiati, U., & Lestari, P. (2021). Inovasi Model Pembelajaran PBI (Problem Based Instruction) Berbasis Whatsapp Sebagai Langkah Solutif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 188–197. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3708> Inovasi.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Saiboon, I. M., MSurg, Nurmainun, Noriani, Shamsuddin, N. S., & Johar, M. (2021). Effectiveness of Self-Directed Small-Group-Learning Against Self-Directed Individual-Learning Using Self-Instructional-Video in Performing Critical Emergency Procedures Among Medical Students in Malaysia: A Single-Blinded Randomized Controlled Study. *Clinical Simulation in Nursing*, 56(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.02.006>.
- Sakti, S. A. (2021). Persepsi Orang Tua Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Yogyakarta. *Jurnal Obsesi*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.804>.
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Setyadi, I. M. A., Sudiarta, I. G. P., & Mertasari, N. M. S. (2019). The effect of predict-observe-explain (POE) learning model using open- ended problem (OEP) towards students ' mathematical problem solving skill. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 52(3), 133–144. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpp.v52i3.15713>.
- Sholikah, M. M., Kuswadi, K., & Sujana, Y. (2018). Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pengetahuan Seksualitas Pada Anak Kelompok B2 Tk Islam Permata Hati Makam Haji Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Kumara*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v6i3.35134>.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covide-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Utari, R. (2016). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas 1 Teknik Audio Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Pkdle Di Smk N 1 Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(oktober 2016), 108–114. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2877>.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>.

- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yendrita, & Syafitri. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>.
- Yuliati, & Lestari. (2019). Penerapan Model Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1200>.