

Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Benda di Sekitarku Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Sitti Rohani

SDN 001 Melak Ilir, Indonesia

sitioppomelak@gmail.com

Received
10/03/2023

Accepted
12/04/2023

Published
30/06/2023

DOI

10.59329/gawi.v3i1.101

Abstract: *The aim of this research is to improve mathematics learning outcomes on objects around me in class III at SDN 001 Melak Ilir, West Kutai Regency, which consists of 22 students. This type of research is classroom action research using a spiral model which is carried out in two cycles. The data collection techniques used are 1) Observation, 2) Test, 3) Documentation, and 4) Interview, then quantitative descriptive analysis of the data obtained was carried out. The results of this research are: 1) The average class score at the pre-cycle stage was 36.88 with a classical completion percentage of 28.13%; 2) The average class score in cycle I increased to 70.63 with a classical completeness percentage of 56.25%; and 3) The average class score in cycle II increased again to 89.38 with a classical completion percentage of 87.5%. Based on the results of the research above, it can be concluded that the use of interactive video learning media can improve mathematics learning outcomes in objects around me in class III at SDN 001 Melak Ilir, West Kutai Regency considering that the students' classical completion percentage has reached $\geq 75\%$ and the average score class ≥ 75 .*

Keywords: Learning Results, Objects around me, Interactive Learning Video Media

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi benda di sekitarku di kelas III SDN 001 Melak Ilir, Kabupaten Kutai Barat yang terdiri dari 22 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model spiral yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) Observasi, 2) Tes, 3) Dokumentasi, dan 4) Wawancara, kemudian dilakukan analisis deskriptif kuantitatif dari data yang diperoleh. Hasil dari penelitian ini, adalah: 1) Rata-rata nilai kelas pada tahap pra siklus adalah sebesar 36,88 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13%; 2) Rata-rata nilai kelas pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56,25%; dan 3) Rata-rata nilai kelas pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi benda di sekitarku di kelas III SDN 001 Melak Ilir, Kabupaten Kutai Barat mengingat presentase ketuntasan klasikal siswa telah mencapai $\geq 75\%$ dan nilai rata-rata kelasnya ≥ 75 .

Kata Kunci: Hasil Belajar, Materi Benda di Sekitarku, Media Video Pembelajaran Interaktif

How to cite:

Rohani, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Benda di Sekitarku Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Gawi: Journal of Action Research, 3 (1), 9-17.



PENDAHULUAN

Pendidikan pada saat ini sering sekali dibicarakan oleh khalayak ramai. Baik masyarakat dari kalangan menengah ke atas maupun menengah ke bawah pasti sering mendengar dan membahas tentang pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa nilai-nilai pendidikan saat ini tidak hanya penting bagi masyarakat dari kalangan menengah ke atas saja, melainkan penting bagi seluruh lapisan masyarakat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Nurkholis, 2013:26). Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013:26). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan untuk dikembangkan bakat pada diri anak, baik itu bersifat kepribadian, kecerdasan, spiritual, dan keagamaan (Suriadi dkk., 2021:166). Sedangkan, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1, menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Budiarti dkk., 2017:21). Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam berinteraksi dengan alam dan lingkungan yang ada disekitarnya.

Di dunia sendiri setiap bangsa pasti berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, karena pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan menjalankan roda hukum disuatu negara dimana hukum akan menjadi pilar penentu kemajuan suatu bangsa. Terlebih pendidikan di era pembelajaran pasca COVID-19 yang menghasilkan sistem pembelajaran daring yang diakibatkan oleh virus COVID-19 seperti sekarang ini, dimana semua sistem pembelajaran serba baru dan memerlukan inovasi-inovasi tertentu agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan social distancing (Handarini dan Wulandari, 2020:502). Menurut Moore, Dickson-Deane, dan Galyen, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin dan Hamidah, 2020:215). Menurut Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman, pembelajaran daring adalah metode pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan Learning Manajemen System (Malyana, 2020:71). Sedangkan menurut Yanti pembelajaran daring adalah pola pembelajaran pilihan guru untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan

efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer dan internet (Yunitasari dan Hanifah, 2020:236).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri dari rumah mereka masing-masing melalui berbagai aplikasi belajar yang disediakan oleh internet baik secara synchronous maupun asynchronous. Pemberlakuan pembelajaran daring yang masih belum sepenuhnya dipahami oleh guru dan orang tua menimbulkan berbagai polemik yang muncul pada saat pelaksanaan di lapangan (Supriyadi dan Wiliyanto, 2021:1668). Salah satunya adalah kendala dalam memahami materi pembelajaran dimana mahasiswa saja merasa lebih sulit memahami materi karena keterbatasan fitur dan kualitas jaringan internet yang tidak stabil pada daerah tertentu, sehingga banyak konteks yang tidak bisa tersampaikan dengan jelas (Hutauruk dan Sidabutar, 2020:50). Apalagi pembelajaran daring ini harus diterapkan di siswa sekolah dasar dimana tingkat kognitif mereka masih dalam taraf rendah dan mengedepankan media visual untuk memahami konsep dari suatu materi yang disampaikan.

Kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran dapat menyebabkan munculnya problematika yang lain, yakni kemampuan siswa dalam berhitung dan memecahkan masalah menjadi menurun sehingga pencapaian hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Keterbatasan itu seringkali menciptakan proses pembelajaran yang menimbulkan permasalahan terkait pencapaian hasil belajar adalah pembelajaran seputar ilmu-ilmu eksak seperti matematika. Pada sekolah tingkat dasar sendiri, matematika sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Akibatnya, siswa merasa enggan untuk mengkaji mata pelajaran matematika lebih dalam lagi. Selain itu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar akan menjadi acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, dikhawatirkan siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya.

Belum lagi pembelajaran daring saat kondisi terbatas, guru hanya memberi siswa tugas tanpa menjelaskan dan memberi contoh pengerjaan soal yang terkait dengan suatu konsep akibat koneksi internet yang kurang memadai. Oleh karena itu, guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika harus senantiasa memunculkan inovasi-inovasi pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep yang dibahas dengan baik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran interaktif.

Menurut Prastowo, video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengintegrasikan beberapa komponen diantaranya unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani dan Syofyan, 2018:373). Menurut Niswa, video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani dan Syofyan, 2018:373).

Sebagaimana kajian di atas, peneliti menunjukkan ketertarikan membuat video pembelajaran interaktif dari *Power Point* dan *Youtube* untuk media belajar mengenal benda di sekitarku pada siswa kelas 3 di SD Negeri 001 Melak Ilir .

METODE

Metode penelitian ini dikategorikan jenis penelitian tindakan kelas yang menggunakan model spiral yang ditegaskan oleh David Hopkins dimana pada tiap siklus terbagi sebanyak empat tahapan, yaitu perencanaan- aksi-observasi-refleksi (Hopkins, 2011:91). Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 001, Kabupaten Kutai Barat yang beralamat di Jalan Puncan Karna RT 10, Kecamatan Melak Ilir, Provinsi Kalimantan Timur. Lokasi ini dipilih karena jaraknya yang dekat dengan domisili peneliti sehingga memudahkan dalam melaksanakan penelitian. Sumber data berasal dari subjek penelitian, dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas III SDN 001 Kec. Melak Ilir, Kab. Kutai Barat tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2023-06 November 2023.

Variabel dalam PTK terdiri dari variabel bebas yaitu media video pembelajaran interaktif, sementara variabel terikat yaitu perubahan hasil belajar siswa setelah digunakannya media video pembelajaran interaktif selama pembelajaran di kelas. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Observasi, 2) Tes, 3) Dokumentasi, dan 4) Wawancara. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Peneliti akan menghitung nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata kelas diperoleh dari hasil bagi antara jumlah semua nilai siswa dengan jumlah siswa dalam satu kelas (Hutauruk dan Simbolon, 2018:126). Sedangkan presentase ketuntasan klasikal diambil dari jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah siswa dalam satu kelas kemudian hasilnya dikalikan dengan 100% (Yanti dan Abdullah, 2017:1015).

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Penelitian dikatakan berhasil apabila kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa adalah $\geq 75\%$. Tingkat keberhasilan ini didasarkan pada pernyataan yang menyatakan bahwa apabila ketuntasan klasikal mencapai 75% maka penelitian dapat dihentikan/dinyatakan berhasil (Parahita dkk., 2019:123), dan 2) Nilai rata-rata kelas yang diperoleh harus ≥ 75 . Batas ketuntasan tersebut diterapkan peneliti sesuai KKM yang ada di SDN 001 Melak Ilir, Kab. Kutai Barat.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil Observasi

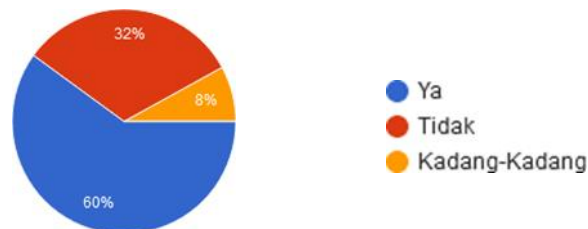
Untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa, peneliti menggunakan teknik observasi. Berikut ini akan dipaparkan hasil observasi keaktifan siswa dalam setiap siklus. Hasil observasi siswa pada siklus I, diperoleh beberapa keterangan atau gambaran dari yang sejumlah 22 siswa. Siswa yang siap mengikuti pembelajaran sebanyak 72,41%, siswa yang menyimak penjelasan guru sebanyak 66,37%, siswa yang menjawab pertanyaan guru sebanyak 48,27%, siswa yang mampu bekerjasama dalam kelompok sebanyak 51,71%, siswa yang memperhatikan

teman presentasi sebanyak 51,71%, dan siswa yang merespon tugas sebanyak 64,22%.

Tabel 1
Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pra Siklus

No	Kategori	Pretest (%)
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	56,03%
2	Menyimak penjelasan guru	40,51%
3	Menjawab pertanyaan guru	35,34%
4	Bekerjasama dalam kelompok	45,68%
5	Memperhatikan teman presentasi	34,48%
6	Merespon tugas	52,58%
Rata-rata prosentase		44,10%

Pada mata pelajaran matematika khususnya materi benda disekitarku. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket instrumen analisis kebutuhan pembelajaran kepada siswa kelas III melalui google form untuk mengetahui permasalahan yang dirasakan siswa selama pembelajaran di kelas. Hasil dari angket tersebut menyatakan bahwa sebanyak 60% siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran matematika khususnya materi benda di sekitarku.



Gambar 1. Hasil Angket Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Benda di sekitarku

Pada tahap pra siklus, peneliti juga melaksanakan pretest dalam materi yang diujikan adalah mengklasifikasi benda dan non benda serta mengelompokkan benda berdasarkan sifat fisiknya. Berdasarkan hasil pretest dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (yakni 75) sebanyak 7 orang. Adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 36,88 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13% yang tergolong dalam kategori kurang (Yanti dan Abdullah, 2017:1015).

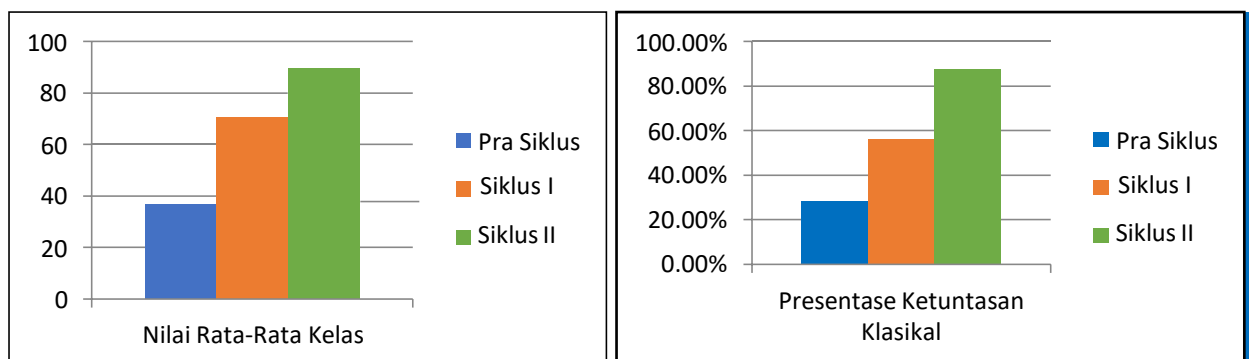
Setelah siklus I dilaksanakan dengan menerapkan video pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Dimana siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (yakni 75) menjadi 11 orang. Adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 70,63 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56,25% yang tergolong dalam kategori cukup (Yanti dan Abdullah, 2017:1015). Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I ini dirasa belum maksimal. Peneliti pun melanjutkan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (yakni 75) sebanyak 21 orang. Adapun nilai rata-rata kelasnya meningkat menjadi 89,38 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5% yang tergolong dalam kategori sangat baik (Yanti dan Abdullah, 2017:1015). Siswa juga sudah semakin mahir dalam mengakses video pembelajaran interaktif melalui G-Drive yang dibagikan dan *Youtube*.

Untuk lebih jelasnya, berikut gambaran perbandingan tabel dan diagram sebelum dan sesudah diterapkannya media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika materi benda di sekitarku di kelas III SDN 001 Melak Ilir, Kab. Kutai Barat.

Tabel 2

Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan			
Perlakuan	Kriteria	Nilai Rata-Rata Kelas	Presentase Ketuntasan Klasikal
Pra Siklus	Kurang	36,88	28,13%
Siklus I	Cukup	70,63	56,25%
Siklus II	Sangat Baik	89,38	87,5%



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Benda di Sekitarku

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SDN 001 Melak Ilir, Kab. Kutai Barat dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II adalah adanya peningkatan hasil belajar matematika materi benda disekitarku yang dilihat dari nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan klasikal. Dengan rincian nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus sebesar 36,88 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 28,13% masuk dalam kategori kurang. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan taraf ketuntasan klasikal yaitu sebesar 56,25% masuk dalam kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil yang diperoleh selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh kelompok dari Arif Rahman Hakim dan Husen Windayana tentang "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD" yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDIT Qordova Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, penelitian akan dilaksanakan dengan membandingkan hasil belajar di dua kelas yang berbeda

dimana kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan multimedia interaktif. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh data bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 7,833 sedangkan nilai rata-rata di kelas konvensional sebesar 6,333. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hakim dan Windayana, 2016).

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanty Albaniyah pada tahun 2014 tentang “Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh” menyatakan bahwa terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dimana data yang diperlukan diambil melalui kuesioner (Albaniyah, 2014).

Selain itu hasil yang diperoleh juga relevan dengan penelitian kelompok yang dilakukan oleh Feryana Nesita Miftahul Janah, Bambang Suteng Sulasmono, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas pada tahun 2019 tentang “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Video Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media video dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 4 di SDN Batu 2 Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Demak semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan pada tiap siklus. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dapat terlihat dari sebelum dilakukannya tindakan yaitu pada pra siklus yaitu hanya 9 siswa atau 43% siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika pada materi benda di sekitarku dapat meningkat melalui penggunaan video pembelajaran interaktif. Hasil refleksi pada pra-tindakan, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya upaya guru dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Oleh sebab itu, penelitian ini juga memiliki kontribusi pada penelitian selanjutnya agar penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran matematika di kelas awal di SD.

DAFTAR PUSTAKA

Abroto, Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632–1638.

- Albaniah, T. (2014). Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh. Artikel Ilmiah, 1–7. http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1D109136.pdf.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book pada Materi Rangkaian Induktor terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21-28. DOI : <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1795>.
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–172.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar*. Kampus Cibiru, 4(2). DOI : <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51.
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 121-129.
- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–73. DOI : <https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158-166. DOI : <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung

- Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76. DOI : <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. DOI : <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>.
- Parahita, I. N., Santiyadnya, N., & Sutaya, I. W. (2019). Learning Community untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan PC. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(3), 118–127.
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The Effectiveness of Video as a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject. *Akademika*, 9(02), 73–80. DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1088>.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. DOI : <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Supriyadi, & Wiliyanto, D. A. (2021). Analisis Kebutuhan dan Masalah Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1667–1672.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. DOI : <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Yanti, E. R. W., & Abdullah, M. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1010–1020.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.