

Research Article



Pengembangan Media Video Fenomena Predasi Insektivora dalam Pembelajaran Biologi Secara Daring di SMA PGRI 2 Kota Jambi

(Development Of Video Media For Insectivorous Predation Phenomena In Online Biology Learning At SMA PGRI 2 Jambi City)

Risma Hesy Amrulia*, Asni Johari, Pinta Murni

Universitas Jambi

Jl. Lintas Jambi-Ma.Bulian KM 15, Mendalo Indah, Muaro Jambi, Jambi

*Corresponding Author: amruliarisma@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Submit: 19 – 11 – 2021 Diterima: 10 – 02 – 2022 Dipublikasikan: 29 – 03 – 2022</p>	<p><i>Learning media in the form of video is a medium that can be used by teachers to be used in learning. Video media contains learning materials that are equipped with pictures and videos that make it easier to understand the material. This study aims to develop learning media in the form of videos, determine the feasibility, responses of teachers, students, and the effectiveness of video media that have been developed to improve learning outcomes. Video media development uses the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Video media products are validated by media experts and material experts with excellent results. The results of the biology teacher's response as well as small group and large group trials obtained very good results. The results of the effectiveness test using the paired-sample t test showed that there was an effect on the use of video media on the insectivorous predation phenomenon in improving student learning outcomes. Based on the results obtained, it is concluded that the media developed is suitable for use in learning.</i></p> <p>Key words: Video Media, Online Learning, Insectivorous Predation Phenomenon</p>
Penerbit	ABSTRAK
<p>Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia</p>	<p>Media pembelajaran berupa video merupakan media yang bisa dipakai oleh guru untuk digunakan dalam pembelajaran. Media Video memuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar serta video yang memudahkan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video, mengetahui kelayakan, respon guru, peserta didik, serta efektivitas media video yang telah dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar. Pengembangan media video menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation dan evaluation. Produk media video divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan perolehan hasil sangat baik. Hasil respon guru biologi serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh hasil sangat baik. Hasil uji efektivitas menggunakan uji paired sample t test menunjukkan terdapat pengaruh pada penggunaan media video pada materi fenomena predasi insektivora dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>Kata kunci: Media Video, Pembelajaran Daring, Fenomena Predasi Insektivora</p>



This BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan bangsa dan mempunyai manfaat besar dalam mencetak generasi muda yang berpengetahuan, berakhlak, serta berkompotensi. Menurut Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018) Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas merupakan suatu proses interaksi antara guru dan murid, dan tentunya tidak terlepas dari berbagai permasalahan. Pada hakekatnya permasalahan yang terjadi di dalam proses belajar mengajar di dalam kelas berasal dari dua sumber yaitu guru dan murid, dimana yang menjadi prinsip permasalahannya adalah karena guru dalam praktek pengajarannya belum dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik. Kreativitas guru merupakan salah satu faktor yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran, sehingga menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar. (Agustianingsih, 2015:57)

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, adapula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran (Pane, A., & Dasopang, M. D : 2017).

Masa pandemic membuat pembelajaran dilakukan secara daring semua kegiatan dilakukan secara daring untuk mencegah penularan dari virus covid 19. Pembelajaran tatap muka ditiadakan digantikan menggunakan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring menuntut siswa untuk lebih mandiri lagi dalam belajar karena tidak bisa diawasi secara langsung oleh guru. Menurut Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dan terjadi interaksi antara guru dan murid. Penggunaan pembelajaran online sebagai media pembelajaran sistem baru, mendorong pelaksanaan pembelajaran lebih efektif. Dengan media pembelajaran online dimungkinkan banyak pembelajaran yang diperoleh sehingga memberikan pelayanan kepada siswa lebih memuaskan. Idealnya pengajar dan pembelajar senantiasa mengakses berbagai informasi dengan cepat, bertanggung jawab dan sesuai harapan (Putranti; 2016)

Menurut Arsyad, A. (2011) Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Simulasi Digital karena, topik pembelajaran lebih menonjolkan unsur dinamika, unsur dinamika itu sendiri yaitu suatu proses berkelanjutan atau bisa juga dikatakan sebagai susunan pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar (Wisada, P. D., & Sudarma, I. K, 2019). Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan (Ekayani, P:2017).

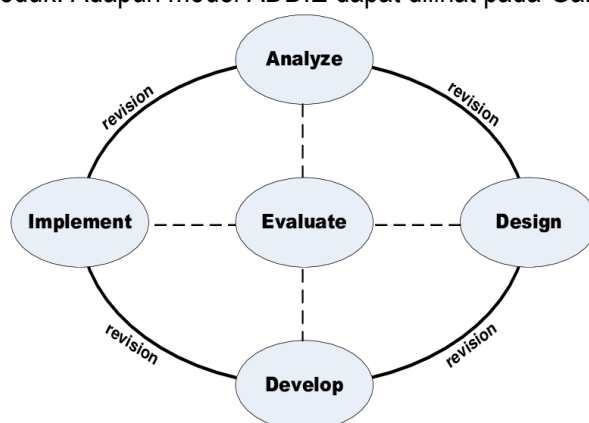
Menurut Fadhli, M. (2016) Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (live). Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru.

Media pembelajaran video tentang Predasi Insektivora ini menarik dapat dan digunakan dalam proses pembelajaran biologi, dikarenakan media pembelajaran khususnya pada materi predasi

insektivora sebelumnya jarang ada yang melakukan penelitian tersebut padahal materinya terdapat di buku pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara guru, di SMA PGRI 2 Kota Jambi selama ini siswa mendapat informasi dari buku paket dan juga LKS di sekolah juga terdapat sarana pendukung seperti *Wifi*, Komputer, *Infocus*, dan aliran listrik. Sehingga di perlukan inovasi sebuah media pembelajaran video untuk menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring seperti pada saat ini. Menurut Syarifudin, A. S. (2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan. Salah satu video yang di kembangkn adalah video predasi insektivora. Dalam video ini siswa dapat melihat bagaimana fenomena predasi insektivora yang dilengkapi dengan berbagai materi pendukung didalamnya. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengembangkan media video fenomena predasi insektivora dalam pembelajaran biologi secara daring di sma PGRI 2 kota Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguj keefektifan produk tersebut (Purwanti,2015) Model pengembangan digunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Impelementation and Evaluation*). Model ADDIE yang dipilih dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa alasan yakni model ini terdiri dari langkah-langkah yang berbentuk siklus, model ADDIE ini bersifat fleksibel karena tidak harus dimulai dari tahapan awal dan dapat dikembangkan dari hasil analisis masalah yang ditemukan, model ADDIE ini dapat menghasilkan produk. Adapun model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan model pengembangan ADDIE (Sari, 2017: 93).

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan pada pengembangan produk merupakan hal yang dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rusdi, 2019). Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru biologi serta analisis kebutuhan siswa melalui pengisian angket oleh siswa. Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan mewawancarai guru biologi di sekolah untuk melihat keadaan peserta didik agar menunjang keberhasilan pengembangan dan sesuai dengan keadaan pengguna. Analisis kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk menetapkan kompetensi dari bahan ajar yang akan dikembangkan

2. Tahap Desain

Tahap desain terdiri dari menentukan tim pengembang, menyusun jadwal pengembangan dan pengumpulan bahan-bahan yang dimasukkan seperti uraian materi, gambar, video, serta membuat

storyboard sebagai rancangan produk awal yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan media video materi fenomena predasi insektivora.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan media video pada materi predasi insektivora yang sudah dirancang untuk dikembangkan. Selanjutnya dilakukan validasi pada produk yang dikembangkan tersebut. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Suryani, dkk (2018) menjelaskan bahwa ahli media berperan dalam memberi saran dan kritik terhadap media yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan hasil validasi, kemudian dilakukan perbaikan terhadap video yang dikembangkan. Perbaikan atau revisi ini dilakukan hingga produk bahan ajar berupa video pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media untuk diimplementasikan. Menurut Fauzan dan Dwi (2017: 87) kelayakan media pembelajaran berbasis video diujikan pada tahap validasi ahli materi dan ahli media.

4. Tahap Implementasi

Tahapan implementasi merupakan tahapan penerapan media video pada materi predasi insektivora yang telah dinyatakan layak oleh tim ahli. Produk tersebut diujicobakan pada 1 orang guru biologi, serta ujicoba pada peserta didik yang terdiri dari ujicoba kelompok kecil berjumlah 6 orang peserta didik dan ujicoba kelompok besar berjumlah 14 orang peserta didik untuk mendapatkan data guna mengetahui kelayakan penggunaan produk tersebut serta respon terhadap produk berdasarkan angket yang akan diisi oleh guru dan peserta didik sebagai subjek ujicoba. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas terhadap 20 orang peserta didik untuk melihat pengaruh produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan nilai sesuatu seperti ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek, dan yang lainnya (Mahirah. 2017:258). Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat dan mengukur ketercapaian bahan ajar berupa media video pada materi predasi insektivora yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan dengan dua tahap yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif, hasil penilaian dan saran yang diberikan tim ahli dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan evaluasi formatif. Pada evaluasi sumatif, hasil penilaian dari peserta didik terhadap produk yang digunakan, dijadikan sebagai bahan dalam melaksanakan evaluasi sumatif. Hasil dari evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media video yang telah dikembangkan layak dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi predasi insektivora

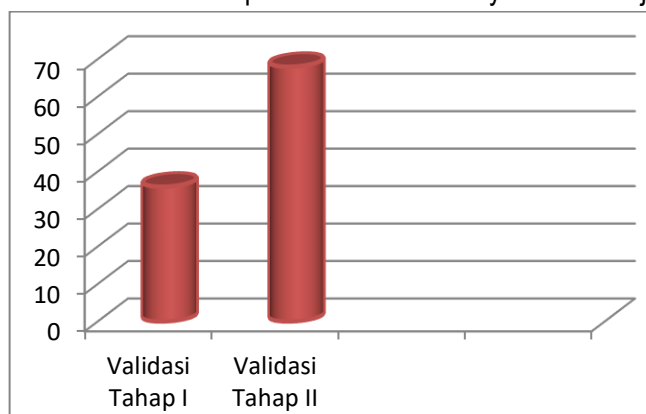
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk dinilai oleh validator ahli materi dan validator ahli media untuk menilai kelayakannya. Saran dan komentar dari validator dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi dan perbaikan terhadap media video materi predasi insektivora yang telah dikembangkan. Adapun tahapan validasi adalah sebagai berikut:

a. Validasi Materi Proses validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali

Berdasarkan gambar 2 terlihat bahwa hasil persentase validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor dari validasi pertama dan validasi kedua. Pada tahap validasi pertama diperoleh skor 36 dengan persentase 45% dengan kategori baik. Pada validasi tersebut terdapat beberapa saran dari validator yang perlu diperbaiki oleh penulis. Setelah diperbaiki, pada validasi kedua

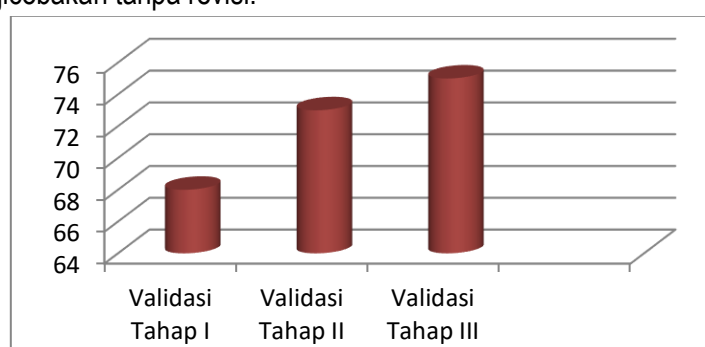
terjadi peningkatan skor menjadi 68 dengan persentase sebesar 85% kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media video materi sistem predasi insektivora layak untuk diujicobakan tanpa revisi.



Gambar 2. Penilaian media video oleh ahli materi

b. Validasi Media Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak tiga kali

Berdasarkan Gambar 3 hasil persentase validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor dari validasi pertama, validasi kedua dan validasi ketiga. Pada tahap validasi pertama diperoleh skor 68 dengan persentase 85% termasuk kategori sangat baik. Namun, pada validasi tersebut terdapat beberapa saran dari validator yang perlu diperbaiki oleh penulis. Setelah diperbaiki, pada validasi kedua terjadi peningkatan skor menjadi 73 dengan persentase sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat baik. Namun, pada validasi tersebut terdapat beberapa saran dari validator yang perlu diperbaiki oleh penulis. Setelah diperbaiki, pada validasi ketiga terjadi peningkatan skor menjadi 75 dengan persentase sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat baik. Produk media video yang dikembangkan dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi.



Gambar 3. Penilaian media video oleh ahli media

Setelah media video materi predasi insektivora dinyatakan layak oleh ahli, maka dilakukan tahapan ujicoba untuk melihat respon guru dan peserta didik. Ujicoba produk pada guru dilakukan untuk melihat respon guru terhadap media video materi predasi insektivora yang dikembangkan. Pengambilan data dilakukan melalui 1 orang guru biologi dengan menggunakan angket. Pada hasil ujicoba produk pada 1 orang guru tersebut diperoleh jumlah skor sebesar 78 dengan persentase sebesar 97,5% dan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media video materi predasi insektivora digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran biologi. Ujicoba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 orang peserta didik. Ujicoba tersebut bertujuan untuk melihat respon peserta didik terhadap media video pada materi predasi insektivora yang dikembangkan. Dari hasil ujicoba kelompok kecil

diperoleh skor sebesar 285, apabila dipersentasekan sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Produk media video pada materi predasi insektivora yang telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, selanjutnya diimplementasikan pada kelompok besar berjumlah 14 orang peserta didik. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media video pada materi predasi insektivora sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran dengan perolehan skor sebesar 691, apabila dipersentasekan sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Menurut Mahnun (2012) Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Hal ini tentu saja membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi yang terdapat di dalam media video tersebut.

Analisis uji efektivitas penggunaan media video pada materi predasi insektivora dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Hasil analisis uji efektivitas melalui uji t berpasangan (t-test paired) dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Uji paired sample t-test hasil belajar

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-10.500	7.592	1.698	-14.053	-6.947	-6.185	19	.000

Bedasarkan pada tabel 1 terlihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 (kecil dari 0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest, artinya ada pengaruh penggunaan media video pada materi predasi insektivora dalam meningkatkan hasil belajar. Produk media video memuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, dan video yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan mendukung pemahaman peserta didik pada materi tersebut.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan pada media video, media video pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, hal ini terjadi karena media video tersebut telah melalui uji kelayakan dan diberikan penilaian oleh ahli materi, ahli media. Penilaian kelayakan oleh para ahli melalui validasi penilaian pembelajaran dengan diberikan 12 butir pertanyaan. Indikator pertanyaan antara lain: tujuan, ketepatangunaan, mutu teknis, tingkat kemampuan siswa dan manfaat (Efendi. 2018:44).

Penggunaan media video pembelajaran dapat membuat menjadi mengefektifitas waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat dan tepat. Video juga menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan yang tidak dapat ditemukan siswa secara langsung. Sehingga dengan adanya video pembelajaran ini dapat menjelaskan penjelasan yang abstrak dan sangat baik untuk menjelaskan suatu proses. Pesan yang disampaikan lebih menarik dalam pembelajaran dengan menggunakan video, hal tersebut mendorong dan meningkatkan motivasi peserta

didik sehingga peserta didik lebih ingat terhadap materi (Khairani, *et. al.* 2019: 160).

SIMPULAN

Produk media video pada materi predasi inktivora dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase 85% dengan kategori sangat baik dan hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 93% dengan kategori sangat baik. Hasil respon guru biologi diperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat baik, hasil ujicoba untuk melihat respon peserta didik pada ujicoba kelompok kecil diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat baik, dan ujicoba pada kelompok besar diperoleh persentase 98% dengan kategori sangat baik. Hasil uji efektivitas menggunakan uji paired sample t test menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media video pada materi predasi inktivora dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang mendalam peneliti haturkan kepada SMA PGRI 2 Kota Jambi yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada setiap pihak yang turut berkontribusi untuk menyukseskan penelitian ini.

RUJUKAN

- Agustianingsih. 2015. "Video" Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. 4(1). Alamsyah.M. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Indrapasta PGRI.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran
- Efendi, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*. Jurnal Teknik Bangunan: Universitas Negeri Semarang. 2(1).
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fauzan, M.A dan Dwi, R. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais*. Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin. 2(2).
- Khairani, M. Sutisna. Dan Slamet, S. 2019. *Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Biolokus. 2(1).
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.
- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55-61.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).

- Putranti, N. (2016). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2), 139-147.
- Rusdi, M. (2019). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.