



Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Muhammad Kristiawan^{1✉}, Nur Aminudin², Fahlul Rizki³

Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu⁽¹⁾

Teknik Informatika, Universitas Aisyah Pringsewu^(2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v5i2.942](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.942)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 berbasis aplikasi online antara lain Bandicam, YouTube, dan Google Classroom. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, di mana peneliti melakukan upaya eksplorasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi online dan kemudian melihat tanggapan untuk melihat efektifitasnya dengan aplikasi google form kepada para mahasiswa atau calon guru PAUD sebagai pengguna aplikasi ini saat melakukan pembelajaran dengan peneliti. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa aplikasi online yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengoptimalkan pembelajaran di masa pandemi Covid 19 bagi anak-anak usia dini. Penelitian ini memberi kontribusi bagi lembaga Pendidikan Anak Usia Dini maupun lembaga pendidikan lain sebuah alternatif pilihan pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 yang menurut peneliti belum ada penelitian sebelumnya yang membahas sesuai dengan topik penelitian ini.

Kata Kunci: *pembelajaran daring; aplikasi online; guru; pendidikan anak usia dini*

Abstract

This research was conducted in order to optimize online learning during the Covid-19 pandemic based on online application such Bandicam, YouTube, and Google Classroom. This study used a qualitative approach with a descriptive method, in which we make an exploration of online learning using the online applications and then looks at responses to see their effectiveness with the google form application to students as teacher of Early Childhood Education users of this application when learning. This study has orientation to the achievement of each phase carried out, including seeing the work of teachers made using bandicam. The results of this study indicate that Bandicam can optimize learning during the Covid 19 pandemic for early childhood children. This research contributes to early childhood education institutions and other educational institutions as an alternative online learning option during the Covid-19 pandemic or online which never done before on previous research.

Keywords: *online learning; application; teacher; early childhood education*

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) telah menyebar di setiap negara di dunia sejak pertama kali muncul di China, Wuhan Provinsi Hubei yang kemudian menyebar dengan cepat ke lebih dari 190 negara. Wabah ini diberi nama corona virus disease 2019 (COVID-19) yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2) (Susilo et al., 2020; Yuliana, 2020; Putri & Purwanto, 2020; Rahmawati, 2020). Pandemi Covid-19 memaksa orang untuk berdiam di rumah sehingga tidak dapat lagi melakukan aktivitas seperti biasanya, termasuk menuntut ilmu ke sekolah bagi para murid. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa harus dilakukan dengan cara online. Pembelajaran online merupakan hal baru dan menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian besar murid, guru maupun orang tua (Chaterine, 2020).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memberikan tujuh tips bagi guru maupun orang tua dalam menghadapi kondisi pandemi ini. Pertama jangan stres, kedua guru membagi kelas menjadi kelompok yang lebih kecil. Ketiga, guru bisa mencoba *project based learning*. Keempat, alokasikan waktu yang lebih bagi murid yang tertinggal. Kelima guru harus fokus pada apa yang terpenting. Keenam yaitu sering 'menyontek' antar guru dan jangan ragu untuk meminta pertolongan dari guru lain, jangan ragu untuk meminta *best practice* dari guru lain. Terakhir, adalah *have fun* bagi para pengajar untuk mendengarkan insting sebagai guru dan orang tua bukan mengikuti proses seadanya (Tempoco, 2020).

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 berbasis aplikasi online yaitu Bandicam, YouTube, dan Google Classroom. Dalam penelitian ini, peneliti mengujicobakan aplikasi Bandicam dan YouTube dalam proses pembelajaran daring dan melihat efektivitasnya melalui tanggapan dari mahasiswa atau calon guru sebagai pengguna dengan menggunakan google form. Penelitian ini penting dilakukan karena di berbagai Negara sedang memperbincangkan dampak Covid-19 terhadap proses pendidikan. Pertama Jegede (2020) menyebutkan bahwa *Covid-19 pandemic affects the academic calendar of higher institutions and online education is the alternative measures for conversional in class teaching and learning for future occurrences of any pandemic*. Kedua, Ogunode (2020) menyebutkan bahwa *Covid-19 Schools close down would affect the academic programme of Senior Secondary Schools and the government should provide all infrastructural facilities that will support online education in all the senior secondary schools*. Ketiga Jacob et al. (2020) dampak Covid-19 terhadap pendidikan tinggi adalah *reduction of international education, disruption of academic calendar of higher institutions, cancellation of local and international conferences, creating teaching and learning gap, loss of man power in the educational institutions, and cut in budget of higher education. The government should take the following measure; increase the funding of higher institutions to enable the institutions manage the damages caused by the Covid-19 pandemic school close down*.

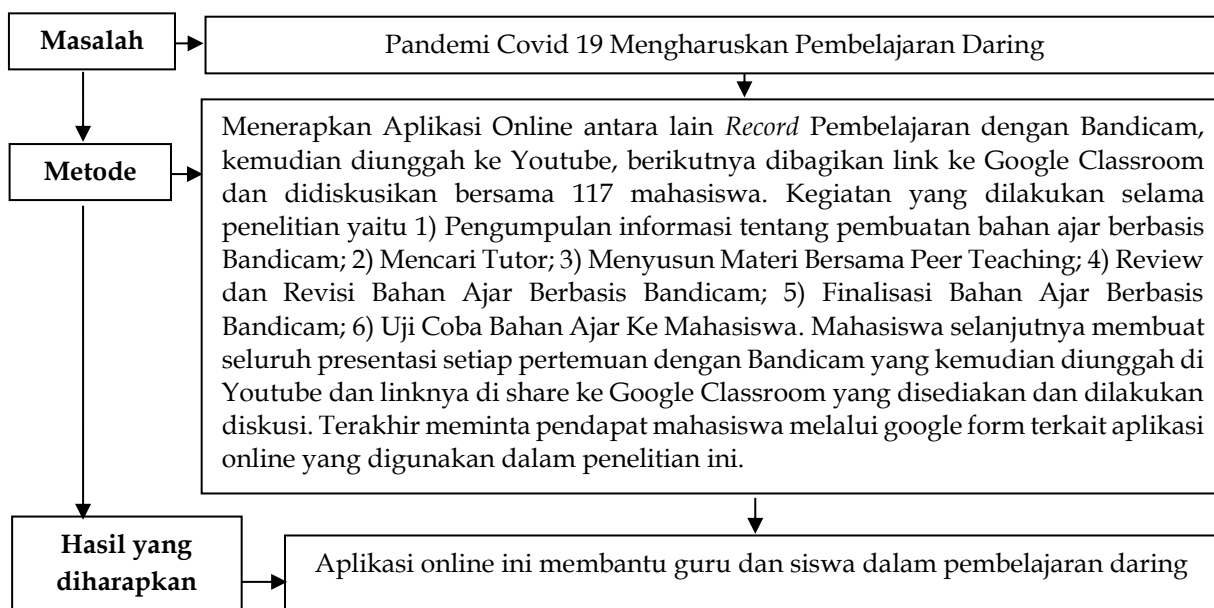
Pembelajaran berbantuan komputer seperti menggunakan aplikasi bandicam, youtube, google classroom dan lain sebagainya mempunyai kelebihan yang mengakomodasikan keragaman karakteristik siswa PAUD. Menurut Wena (2009) keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbantuan komputer, yaitu memberi kesempatan memecahkan masalah; presentasi menarik; pilihan isi pembelajaran beragam; memotivasi siswa; menstimulasi metode mengajar; meningkatkan pemahaman siswa; memberi umpan balik; dan mengontrol kecepatan belajar. Di samping itu menurut Wena (2009) pembelajaran komputer juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain hanya efektif jika digunakan oleh satu orang; jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang akan seperti pada buku teks biasa; dan guru yang tidak memahami komputer tidak dapat merancang. Mukhtar & Iskandar (2010) berpendapat sistem di sekolah harus memanfaatkan kemajuan internet dengan mengintegrasikan Portal Sekolah dengan Layanan Pembelajaran seperti *e-academic, e-learning, e-authoring dan learning, e-library, e-filling, e-finance, e-pegawai, e-perlengkapan*. Menurut Mukhtar & Iskandar (2010) dengan memanfaatkan teknologi komputer untuk mendukung kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan

masalah belajar yang dihadapi peserta didik. Komputer berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik (Mukhtar & Iskandar, 2010).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, di mana peneliti melakukan upaya eksplorasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi online antara lain Bandicam, YouTube dan Google Classroom dan kemudian melihat tanggapan dengan google form kepada para mahasiswa sebagai pengguna aplikasi ini saat melakukan pembelajaran dengan peneliti. Penelitian ini sifatnya eksplorasi, jadi tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau membuat suatu generalisasi. Elemen rancangan penelitian ini didasarkan pada fokus masalah yang diteliti, kesesuaian antara objek penelitian dengan acuan teori, informan, instrumen, prosedur pengumpulan data dan analisis data. Moleong (2017) berpendapat penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber. Danim (2002) menyebutkan penelitian kualitatif menuntut penelaahan secara mendalam, tidak hanya sekedar mendengar mengenai apa dan bagaimana penelitian kualitatif, namun memahami sepenuhnya sehingga proses kerja ilmiah dapat menghasilkan produk yang memenuhi kriteria objektif.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, maka yang digunakan adalah informan penelitian. Informan penelitian dalam penelitian ini adalah 117 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipan dengan lembar observasi dari aplikasi bandicam yang dibuat dan angket tanggapan yang pengguna melalui google form dengan tidak melakukan hitungan statistik. Angket google form digunakan untuk melihat efektivitas pembelajaran daring berbasis Bandicam, YouTube dan Google Classroom. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis dari Miles & Huberman (1992) yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian terdiri dari kegiatan reduksi data, data *display* dan kesimpulan atau verifikasi data. Kemudian menganalisis spreadsheet hasil isian angket dari google form yang diisi oleh pengguna. Secara rinci metode penelitian dalam penelitian ini pada gambar 1.



Gambar 1. Skema Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan kegiatan yang telah direncanakan, capaian setiap kegiatan diupayakan selesai 100% dan tepat pada waktunya. Adapun hasil persentase kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Capaian Kegiatan

No	Realisasi Rancangan Kegiatan	Hasil (%)
1	Pengumpulan informasi tentang pembuatan bahan ajar berbasis Bandicam	100%
2	Mencari Tutor	100%
3	Menyusun Materi Bersama Peer Teaching	100%
4	Review dan Revisi Bahan Ajar Berbasis Bandicam	100%
5	Finalisasi Bahan Ajar Berbasis Bandicam	100%
6	Uji Coba Bahan Ajar Ke Mahasiswa	100%

Capaian kegiatan penelitian yang dilakukan berbasis Bandicam, YouTube dan Google Classroom di FKIP Universitas Bengkulu antara lain 1) pengumpulan informasi tentang pembuatan bahan ajar berbasis Bandicam Deskripsi kegiatannya adalah a) menghubungi atasan langsung dan membuat janji untuk melakukan pertemuan; dan mengomunikasikan secara langsung rencana pembuatan bahan ajar berbasis Bandicam kepada mentor sekaligus atasan langsung yaitu Bapak Prof. Dr. Wachidi, M.Pd. Capaian kegiatan ini adalah persetujuan pelaksanaan rancangan aktualisasi; mendapatkan arahan dari mentor; dan RPS Untuk capaian pada kegiatan pertama bisa dilihat di laman <https://www.youtube.com/watch?v=9TD6DiqbcYk> dan <https://www.youtube.com/watch?v=HfrD7QoYWSU>

Berikutnya mencari tutor. Deskripsi kegiatannya adalah menghubungi Bapak Eko Risdianto, M.Sc. sebagai tutor pembuatan Bandicam. Capaian kegiatan ini adalah mendapatkan penjelasan tutor, menginstal Bandicam. Untuk capaian pada kegiatan kedua bisa dilihat di laman <https://www.youtube.com/watch?v=qRIQIBkKJYE> , <https://www.youtube.com/watch?v=anL753KBzP0> , <https://www.youtube.com/watch?v=qEpl9ExqZGE>.

Selanjutnya menyusun materi bersama *Peer Teaching*. Deskripsi kegiatannya adalah bersama Bapak Prof. Dr. Syukri Hamzah, M.Hum dan Prof. Dr. Badeni, M.A. sebagai *peer teaching* Mata Kuliah Publikasi Jurnal Internasional dan Pengembangan Kepemimpinan dan Pengambilan Keputusan menyusun bahan ajar yang akan disampaikan melalui Bandicam. Capaian kegiatan ini memperoleh pentingnya pengembangan aplikasi lain yaitu Sparkol Video Scribe untuk juga dapat dikaji.

Kesesuaian materi yang disampaikan dengan RPS

2 tanggapan



Gambar 2. Kesesuaian Materi yang Disampaikan dengan RPS

Kemudian Review dan Revisi Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Online. Deskripsi kegiatannya adalah membuat form review yang akan diberikan ke mentor dan peer teaching <http://gg.gg/reviewvideomuhammadkristiawan>, memberikan file bahan ajar Bandicam ke mentor dan peer teaching ; dan mengumpulkan form review yang telah diisi. Selengkapnta ditunjukkan pada gambar 2,3,4,5 dan 6.

Kesesuaian materi yang disampaikan kompetensi yang diharapkan

2 tanggapan



Gambar 3. Kesesuaian Materi yang Disampaikan dengan Kompetensi yang Diharapkan

Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang diajarkan

2 tanggapan



Gambar 4. Kesesuaian Gambar yang Ditampilkan dengan Materi yang Diajarkan

Kesesuaian musik dan suara penggiring yang ada pada video

2 tanggapan



Gambar 5. Kesesuaian Musik dan Suara Penggiring yang Ada Pada Video

Video yang dibuat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen di Era Digital dengan konsep E-Learning

2 tanggapan



Gambar 6. Video yang Dibuat Sesuai dengan Kebutuhan Mahasiswa dan Dosen era Digital dengan Konsep E-Learning

Terakhir, Finalisasi Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Online. Deskripsi kegiatannya adalah menyempurnakan Bahan Ajar Publikasi Jurnal Internasional sesuai masukkan dan siap pakai. Seluruh kegiatan baik pembelajaran maupun materi yang dibuat mahasiswa dibagikan melalui google classroom dengan alamat <https://classroom.google.com/c/MjM2NTg5ODkyNjU3>.

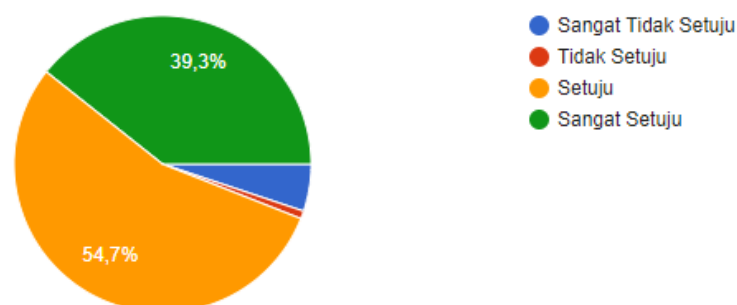
Capaian kegiatan ini adalah video siap diuji cobakan. Terlebih para mahasiswa juga mampu membuat bahan ajar mandiri menggunakan Bandicam.

<https://www.youtube.com/watch?v=LDCzt4R8GJo&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?v=7zRo337uTUA&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?v=HXnzqSnZQJI&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?v=8q8hinlBmIo&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?v=4QT-e8ToDrA&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?v=ele5oh2FxpM>
<https://www.youtube.com/watch?v=X4YEBISalcM>
<https://www.youtube.com/watch?v=diVVnHLWFzY>

Akhir dari optimalisasi pembelajaran berbasis Bandicam, Youtube dan Google Classroom yaitu melihat respon dari para responden yang menggunakan Bandicam dan Sparkol sebagai media pembelajaran. Hasil respon responden tersebut pada gambar 7, 8, 9, 10 dan 11.

Penggunaan Bandicam memudahkan sistem pembelajaran daring

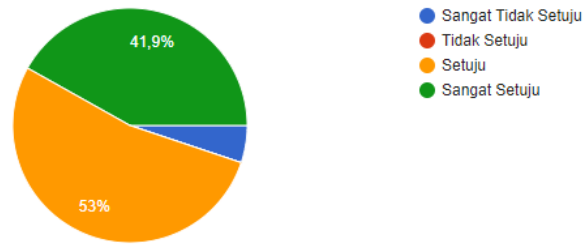
117 tanggapan



Gambar 7. Penggunaan Bandicam Memudahkan Sistem Pembelajaran Daring

Bandicam dapat membantu dosen, guru, mahasiswa, siswa memanfaatkan komputer dalam pembelajaran daring

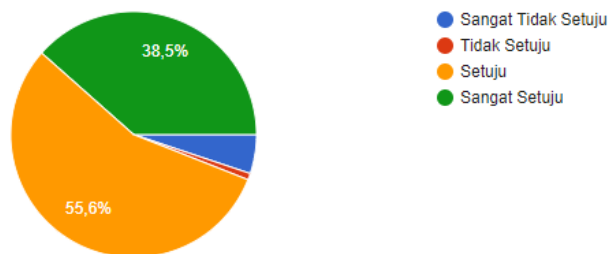
117 tanggapan



Gambar 8. Bandicam Dapat Membantu Dosen, Guru dan Mahasiswa dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring

Bandicam dapat membuat tampilan presentasi lebih menarik dan jelas

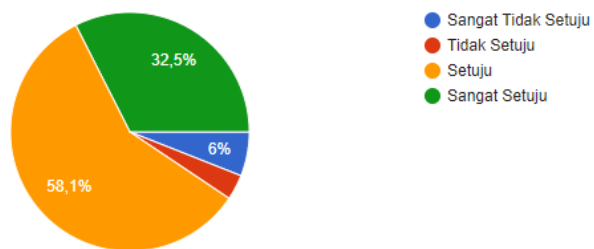
117 tanggapan



Gambar 9. Bandicam Dapat Membuat Tampilan Presentasi Lebih Menarik

Penggunaan Bandicam dapat membangkitkan motivasi dalam pembelajaran

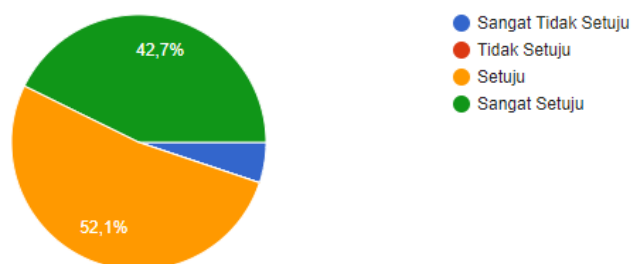
117 tanggapan



Gambar 10. Bandicam Dapat Membangkitkan Motivasi dalam Pembelajaran

Penggunaan Bandicam mendukung kebijakan pemerintah terkait literasi teknologi

117 tanggapan



Gambar 11. Penggunaan Bandicam Kebijakan Pemerintah Terkait Literasi Teknologi

Hasil penelitian ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu antara lain Herayanti & Safitri (2019); Wulandari et al. (2020); Panggabean (2020) yang menyebutkan bahwa ternyata Bandicam menjadikan pembelajaran daring lebih efektif. Cahyono (2021) juga mengungkapkan dalam hasil penelitiannya bahwa materi teori graf ternyata lebih efektif ketika diajarkan menggunakan aplikasi Bandicam. Menurut Herayanti & Safitri (2019) teknologi video memberi kemudahan dalam pembelajaran. Teknologi video memberi kesempatan kepada guru dan siswa untuk belajar melalui *audio* dan *visual* secara simultan. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara realistik dan konkrit, yang tidak mungkin disampaikan melalui media cetak. Salah satu upaya peningkatan hasil belajar di masa pandemi adalah dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi online contohnya dengan mempresentasikan media video dalam penyajian materi pembelajaran. Media video seperti bandicam dan sebagainya mempunyai kemampuan yang lebih baik.

Selain Bandicam, ternyata aplikasi lain seperti Sparkol Videoscribe juga efektif seperti yang diungkapkan oleh Wulandari Dyah (2016); Nurrohmah et al. (2018); Pamungkas et al. (2018); Sunarni (2016) bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi seperti sparkol videoscribe dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media aplikasi online seperti video pembelajaran berbasis zenius.net ternyata juga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman pembelajaran bagi siswa (Safitri & Harun, 2020). Selain materi teori graf, hasil belajar siswa dalam pembelajaran Kognitif IPS juga meningkat Indari (2020).

Situasi pandemi covid 19, revolusi industri 4.0, society 5.0 dan beralihnya model belajar terkini dari offline ke online mensyaratkan kepada seluruh pendidik untuk berinovasi menciptakan berbagai macam media dan aplikasi pembelajaran yang memudahkan siswa belajar (Riyana, 2019). Penggunaan teknologi di Indonesia hari ini memasuki tahap mempelajari berbagai kemungkinan untuk mengembangkan dan menerapkan teknologi di bidang pendidikan. Seluruh sistem sekolah harus segera moderat dan familiar dengan teknologi yang memungkinkan siswa belajar lebih cepat, lebih baik, dan juga lebih pintar. Teknologi merupakan kunci untuk model sekolah masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu seluruh pendidik di Indonesia dalam hal menyampaikan proses pendidikan dengan diharuskan menggunakan teknologi terkini (Lestari, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap hasil penelitian dan respon responden terhadap pembelajaran daring berbasis Bandicam, Youtube dan Google Classroom ternyata Bandicam menjadikan pembelajaran daring optimal, efektif dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Pembelajaran daring yang dikaji dalam penelitian ini belum pernah dikaji pada penelitian sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Bengkulu, Dekan FKIP Universitas Bengkulu, Koordinator Program Studi Doktor Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu, Rektor Universitas Aisyah Pringsewu dan Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Aisyah Pringsewu atas bantuannya memberi dana demi terlaksananya penelitian ini. Kemudian peneliti juga berterimakasih kepada seluruh responden yang telah bersedia bekerjasama untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyono. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Bandicam pada Mata Kuliah Teori Graf Untuk Meningkatkan Kemampuan Abstraksi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Modern*.

- Chaterine, R. N. (2020). *Pandemi Corona, Kemendikbud Siapkan Skenario Belajar hingga Akhir Tahun*. <https://news.detik.com/berita/d-4993293/pandemi-corona-kemendikbud-siapkan-skenario-belajar-hingga-akhir-tahun>
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Pustaka Setia.
- Herayanti, L., & Safitri, B. R. A. (2019). Pembelajaran Mendesain Rumah Menggunakan Media Audio Visual Dengan Memanfaatkan Bandicam. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 5(2), 305. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1429>
- Indari, P. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Penerapan Video Bandicam Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nolobangsari. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan*, 209–218.
- Jacob, O. N., Abigeal, I., & Lydia, A. E. (2020). Impact of COVID-19 on the Higher Institutions Development in Nigeria. *Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(ue II).
- Jegade, D. (2020). Perception of Undergraduate Students on the Impact of COVID-19 Pandemic on Higher Institutions Development in Federal Capital Territory Abuja, Nigeria. *Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(ue II).
- Lestari, Y. P. (2020). *Dampak Positif Pembelajaran Online dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19*. Adalah. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif jakarta: Universitas Indonesia*. UI press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. In PT. Remaja Rosda Karya.
- Mukhtar, & Iskandar. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Sebuah Orientasi Baru)*. Gedung Persada Press.
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Vedio Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3). <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2613>
- Ogunode, N. J. (2020). Effects of COVID-19 Schools Close Down on Academic Programme of Senior Secondary Schools in Abaji Area Council of Federal Capital Territory Abuja, Nigeria. *Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(ue II).
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Panggabean, M. C. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Dengan Aplikasi Bandicam Screen Recorder Terhadap Keaktifan Siswa Kelas XI DPIB Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan*.
- Putri, R. S., & Purwanto, D. (2020). Impact of the COVID-19 pandemic on online home learning: An explorative study of primary schools in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 4809–4818.
- Rahmawati, Y. (2020). Dari China, Begini Awal Penyebaran Virus Corona ke Seluruh Dunia. In *Diakses pada URL: https://www.suara.com/health/2020/04/04/183648/dari-china-begini-cara-penyebaran-virus-corona-ke-seluruh-dunia?page=all* Sabtu.
- Riyana, C. (2019). Pembelajaran Online. In *Universitas Terbuka Tangerang Selatan*. Universitas Terbuka.
- Safitri, H. I., & Harun, H. (2020). Membiasakan Pola Hidup Sehat dan Bersih pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.542>
- Sunarni, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jppi*, 10(3), 363–372.

- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Tempoco. (2020). *Belajar Saat Pandemi Covid-19, Tujuh Tips Mendikbud bagi Para Pengajar*. <https://nasional.tempo.co/read/1338312/belajar-saat-pandemi-covid-19-tujuh-tips-mendikbud-bagi-para-pengajar>
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.
- Wulandari Dyah, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015 2016. In *Unnes* (hal. 1–207).
- Wulandari, N. P. R., Dantes, N., & Antara, P. A. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25103>
- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazines*, 2(1).