



Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Terintegrasi Mata Pelajaran

Adi Suseno^{1✉}, Ishartiwi², Rendy Roos Handoyo³, Nur Azizah⁴
Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3,4}
E-mail : masadisuseno@uny.ac.id¹

Abstrak

Pengabdian ini didasari hasil penelitian tahun 2020 tentang teknologi asistif bagi anak berkebutuhan khusus, 2021 penelitian tentang pembelajaran moral pada anak hambatan intelektual dan program *matching fund* terkait produktivitas alat permainan edukatif. Tujuan pengabdian untuk meningkatkan kemampuan guru SLB merancang alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kerjasama pengabdian dengan SLB di Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki anak hambatan penglihatan, anak hambatan pendengaran, anak hambatan intelektual dan menerapkan kurikulum merdeka. Metode kegiatan melalui pelatihan dan pendampingan kepada 20 guru SLB. Bentuk kegiatan workshop pemahaman materi penyusunan alat permainan edukatif, materi Profil Pelajar Pancasila, praktik mandiri terbimbing, dan uji kepraktisan prototype produk yang dihasilkan guru dalam pembelajaran. Strategi pelatihan dengan teknik partisipasi aktif dilaksanakan melalui luring. Evaluasi dilakukan dalam tiga tahap: awal sebelum kegiatan menggunakan angket gambaran kemampuan dasar guru, proses selama kegiatan menggunakan jurnal harian, dan evaluasi akhir berupa karya guru, berupa produk alat permainan edukatif. Pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilaksanakan secara offline dan online. Pada kegiatan workshop APE dilakukan secara luring yang berlokasi di Universitas Negeri Yogyakarta dengan penyampaian materi APE dan pemanfaatannya dalam proyek penguatan pelajar Pancasila yang terintegrasi di mata pelajaran. Selanjutnya, pelaksanaan online meliputi Pemetaan APE untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Merancang penyusunan storyboard APE, pembuatan rancangan APE, Pembuatan Prototipe APE, dan Ujicoba APE dalam pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh 20 guru SLB di D.I. Yogyakarta.

Kata Kunci: anak berkebutuhan khusus, alat permainan edukatif, Profil Pancasila.

Abstract

This community service is based on the results of a 2020 study on assistive technology for children with special needs, a 2021 study on moral learning in children with intellectual disabilities and a matching fund program related to the productivity of educational game tools. The purpose of the community service is to improve the ability of SLB teachers to design educational game tools that can be used in learning as a reinforcement of the Profil Pelajar Pancasila. Community service is done collaboratively with SLB in Yogyakarta which has children with visual impairments, children with hearing impairments, children with intellectual disabilities and implementing the independent curriculum. The activity method is through training and mentoring for 20 SLB teachers. The form of the workshop activity is understanding the material for compiling educational game tools, Profil Pelajar Pancasila material, guided independent practice, and testing the practicality of product prototypes produced by teachers in learning. The training strategy with active participation techniques is implemented offline. The evaluation is carried out in three stages: the beginning before the activity using a questionnaire describing the teacher's basic abilities, the process during the activity using a daily journal, and the final evaluation in the form of teacher work, in the form of educational game tool products. Community service is carried out offline and online. The APE workshop was carried out offline at Yogyakarta State University with the delivery of APE material and its use in the Pancasila student strengthening project integrated into the subjects. Furthermore, the online implementation includes APE Mapping for Strengthening the Profil Pelajar Pancasila Designing the preparation of the APE storyboard, making the APE design, Making the APE Prototype, and Testing the APE in learning. This activity was attended by 20 SLB teachers in D.I. Yogyakarta.

Keywords: children with special needs, educational game tools, Profil Pelajar Pancasila.

Copyright (c) 2024 Adi Suseno, Ishartiwi, Rendy Roos Handoyo, Nur Azizah

✉ Corresponding author

Address : Jl.Colombo No.1 Sleman, D.I.Yogyakarta

Email : masadisuseno@uny.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.966>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK), dalam proses pembelajaran sangat memerlukan aktivitas perbuatan (*motor skills activities*), untuk membantu kerja pikir atau proses pemahaman obyek yang dipelajari (*mental activities*) (Prasetyaningrum & Faradila, 2019). Selain itu ABK menggunakan modalitas belajar yang masih berfungsi, dari jenis modalitas belajar, yaitu: modalitas visual, auditori, dan kinestetik, ABK akan dominan sesuai kondisinya hambatannya. Contoh anak hambatan penglihatan cenderung menggunakan modalitas auditori, anak hambatan pendengaran cenderung menggunakan modalitas visual, anak hambatan mental cenderung menggunakan modalitas visual dan kinestetik (DiLorenzo & Schell, 2018). Pengaktifan berbagai modalitas belajar dan aktivitas belajar tersebut memerlukan stimulan obyek, yang dapat diraba, didengar dan dilihat.

Di sisi lain daya tahan ABK dalam belajar sangat terbatas, hal ini karena karakteristik ABK, cenderung perhatian mudah teralihkan, kurang konsentrasi, kurang berinteraksi dan juga kelelahan fisik (William L.Heward, Sheila R. Alber-Morgan, 2017). Fakta di sekolah luar biasa (SLB) dan sekolah inklusif dalam kurun tiga tahun terakhir, berdasarkan hasil analisis data dari responden insidental peserta Program Profesi Guru Dalam Jabatan bidang studi Pendidikan Khusus (PPG-PKh), menunjukkan bahwa guru kesulitan menciptakan belajar ABK aktif, dalam pembelajaran siswa cenderung mendengarkan, dan mengerjakan LKPD, tidak ada bahan dan media selama belajar. Media cenderung hanya digunakan oleh guru, hal ini dideteksi saat bimbingan praktik

pengalaman lapangan (PPL), dan cenderung menggunakan media terbatas gambar, kartu, dan power point. Selama proses belajar guru hanya menunjukkan, tidak mengajak anak untuk menggunakan media. Mengantisipasi kondisi ABK tersebut pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan aktif dan permainan, dapat menghasilkan proses dan hasil belajar efektif (Dubnewick et al., 2018).

Salah satu jenis permainan yang telah dikembangkan oleh tim peneliti melalui program matching fund (MF), dari Ditjen Dikti Ristek Kemdikbud (Ishartiwi, dkk: 2022), menghasilkan alat permainan edukatif (APE) bagi disabilitas, untuk beberapa aspek perkembangan ABK, salah satunya APE untuk pengembangan Profil Pelajar Pancasila (PPP), dalam konteks merdeka belajar. Tindak lanjut dari hasil produk ini perlu dilakukan penerapan (SLB). APE merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk dua dimensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran melalui kegiatan berpikir, perbuatan melakukan, dan berkonsentrasi. Juga ada unsur belajar sambil bermain. APE dapat dikembangkan berdasarkan suatu tema dan dapat disesuaikan dengan kondisi siswa dan topik yang dipelajari. Kelebihan APE, antara lain (Hurlock, 2015); (Batubara, 2020).

Terkait dengan permasalahan tersebut di atas, maka kegiatan dosen Pendidikan luar biasa (PLB-UNY) di luar kampus melalui program pengabdian masyarakat (PKm) tahun 2023, menerapkan hasil MF bagi guru-guru SLB, terutama dalam pemanfaatan APE dalam pengembangan PPP yang terintegrasi dalam mata pelajaran. Topik ini dipilih dengan pertimbangan

sebagian besar guru (90%) sumber dari data insidental guru SLB peserta PPG masih kebingungan menerapkan capaian pembelajaran PPP, baik dalam merancang pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Guru cenderung menulis dalam capaian pembelajaran, tetapi tidak tampak diam penerapan dan evaluasi. PKM ini dengan sasaran guru SLB di Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya untuk guru dengan siswa hambatan penglihatan, hambatan pendengaran, dan hambatan intelektual. Kegiatan mencakup persamaan persepsi melalui workshop, pendampingan pengadaan duplikasi dan adaptasi APE (dari APE hasil MF Tim Dosen PLB UNY, 2022), pendampingan penerapan APE di sekolah dan evaluasi serta tindak lanjut.

Identifikasi masalah berdasarkan analisis situasi di atas terkait dengan pengembangan media pembelajaran dalam menunjang implementasi kurikulum merdeka bagi anak disabilitas, yaitu: 1) media pembelajaran APE untuk kurikulum merdeka bagi siswa disabilitas belum banyak tersedia secara umum, 2) guru SLB mengalami kesulitan menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan siswa untuk belajar, 3) kompetensi guru SLB masih kurang dalam pengembangan media pembelajaran APE, 4) kondisi pandemi seperti saat ini, bahkan kondisi wilayah Indonesia yang rawan bencana tentu akan berdampak pada pembelajaran alternatif, namun belum dikembangkan bahan ajar yang mendukung. Penetapan masalah-masalah tersebut dengan pertimbangan bahwa sekolah harus inovatif menyiapkan berbagai variasi bahan ajar alternatif yang memfasilitasi belajar dengan sedikit bantuan. Sekolah harus bergerak tidak

hanya tergantung bahan ajar dalam bentuk “buku paket” dan memerlukan guru untuk menyajikan.

Selain itu sebagian besar SLB dan keluarga siswa disabilitas di DIY memiliki fasilitas untuk mengembangkan bahan ajar, namun kemampuan guru yang perlu ditingkatkan. Media pembelajaran APE menjadi pilihan bagi guru SLB DIY, karena untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka dan perlunya penyesuaian bagi siswa disabilitas yang memuat suara, gerak dan gambar, dan fleksibel bagi siswa yang belum dapat membaca.

Solusi permasalahan tersebut di atas yaitu tim melakukan pelatihan dan pendampingan guru SLB tentang media pembelajaran APE untuk penguatan profil pelajar Pancasila dalam implementasi kurikulum merdeka bagi siswa distabilitas, mencakup: 1) bagaimana pemahaman guru tentang pembelajaran bagi ABK di kurikulum merdeka, 2) bagaimana guru memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran APE dalam penguatan profil pelajar Pancasila, dan 3) bagaimana guru SLB dapat mengembangkan media pembelajaran APE tersebut.

Adapun solusi permasalahan yang dilakukan TIM PkM, yaitu kegiatan *workshop* dan pelatihan (in) dan kegiatan penugasan melalui bimbingan dan pendampingan (on). *Workshop* dan pelatihan berupa kegiatan langsung tentang pemahaman guru mengenai kurikulum merdeka, komponen pembelajarannya, pengembangan APE dalam penguatan profil pelajar Pancasila dan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Sedangkan bimbingan dan pendampingan pembuatan APE dan proses pembelajaran di kelas berupa kegiatan mandiri.

Operasional pelaksanaan kegiatan menyesuaikan dengan kondisi pasca pandemi, jika tidak memungkinkan secara tatap muka langsung akan dilakukan melalui zoom. Sedangkan pembimbingan secara individual dilakukan melalui berbagai media sosial untuk berdiskusi.

Tujuan kegiatan PkM yaitu 1) Melakukan kegiatan workshop dan pelatihan tentang penerapan alat permainan edukatif (APE) untuk pengembangan profil pelajar Pancasila yang terintegrasi di mata pelajaran, sehingga guru memiliki pemahaman dan keterampilan dasar dalam memanfaatkan APE di pembelajaran. 2) Membimbing dan mendampingi guru dalam mengembangkan APE sesuai situasi dan kondisi peserta didik di kelas serta dapat mengimplementasikan APE dalam pembelajaran.

METODE

Metode kegiatan melalui *workshop* dan pendampingan individual, dengan menerapkan strategi *participatory active*. Artinya setiap peserta berperan aktif melalui diskusi dengan instruktur (dosen PLB), melakukan praktik dan membuat laporan hasil praktik untuk diseminarkan dalam tahap akhir kegiatan PPM. Tahap akhir kegiatan peserta membuat laporan praktik dan pemaparan hasil implementasi melalui pendampingan instruktur. Hasil akhir dari latihan guru ini didokumentasikan untuk contoh modul penerapan alat permainan edukatif dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di FIPP UNY dan Sekolah Luar Biasa wilayah DIY. Jumlah guru SLB yang terlibat sebanyak 20 guru.

Peserta dalam PKM ini perwakilan dari sekolah setiap dengan kriteria: 1) guru yang mengajar sebagai guru kelas atau guru mata pelajaran di sekolahnya, dan 2) guru berminat dan bersedia mengikuti seluruh kegiatan pelatihan. Penetapan guru sebagai peserta melalui koordinasi dengan kepala sekolah, juga penjangkaran kesediaan guru melalui format isian sebagai bentuk komitmen.

Tahapan dalam pelaksanaan pendampingan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan *Workshop*

Keterangan pelaksanaan setiap tahapan:

1. Pelaksanaan tahap pemahaman individual dilakukan melalui pemberian materi terkait Alat Permainan Edukatif dan Profil Pelajar Pancasila. Kegiatan dilakukan dalam bentuk diskusi selama 10 jam. Pada tahap pemahaman individual dilaksanakan pula diskusi kasus tentang penggunaan alat permainan edukatif, cara pembuatan alat permainan edukatif dan tantangan peserta dalam pembelajaran Profil Pelajar Pancasila untuk setiap tipe peserta didik berkebutuhan khusus.

2. Pelaksanaan pendampingan dilakukan melalui dua aktivitas yaitu pembuatan produk alat permainan edukatif dan ujicoba praktik pembelajaran. Pembuatan produk alat permainan edukatif didasari dari hasil diskusi kasus pada tahap pemahaman individual. Alat permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan

karakteristik, kebutuhan belajar dan materi esensial bagi peserta didik berkebutuhan khusus. aktivitas kedua yaitu ujicoba praktik pembelajaran selama 4 kali. Peserta menentukan waktu pembelajaran dan menuliskan pada jurnal mengajar harian untuk setiap praktik yang dilakukan.

3. Pelaksanaan *Focus Group Discussion* bersama peserta untuk membahas alat permainan edukatif yang dihasilkan dari sudut pandang kelayakan media, keberfungsian, keterpakaian, kemudahan dan keamanan bagi peserta didik berkebutuhan khusus. FGD juga dilakukan untuk menyampaikan kendala, tantangan dan kelebihan penggunaan alat permainan edukatif selama pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dosen berkegiatan di luar kampus dilaksanakan selama 6 bulan mulai dari Maret hingga September 2023. Hasil pelaksanaan dapat dilihat pada tabel berikut:

1. *Workshop APE*.

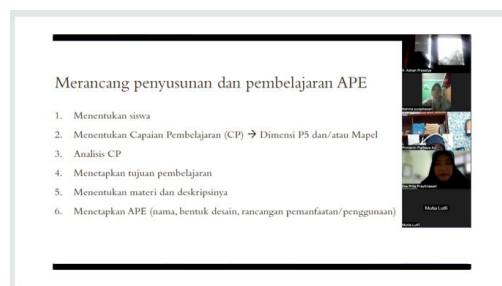
Pada kegiatan *workshop APE* dilakukan secara luring yang berlokasi di Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan diisi dengan penyampaian materi tentang: Pemahaman APE dalam Pembelajaran oleh Dr. Ishartiwi, M.Pd., Contoh APE IPAS (IPA) untuk ABK oleh Nur Azizah, Ph.D, Contoh APE IPAS (IPA) untuk ABK oleh Adi Suseno, M.S., dan Contoh APE PKn untuk ABK oleh Rendy Roos Handoyo, M.Pd. Pelaksanaan kegiatan dimulai pukul 08.00 sampai 14.00 WIB dengan jumlah

peserta 20 guru. Target pertemuan yaitu identifikasi kebutuhan APE dalam pembelajaran. Acara diakhiri dengan penandatanganan naskah kerjasama antara Universitas Negeri Yogyakarta dengan perwakilan peserta dari SLB Wiyata Dharma 2 Sleman, D.I Yogyakarta.



Gambar 2. *Workshop APE*

2. Pendampingan Pemetaan APE untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila (*online*)
- Pada kegiatan ini dilakukan secara online melalui zoom. Kegiatan diisi dengan penyampaian pengantar dalam merancang penyusunan dan pembelajaran APE serta memetakan kebutuhan APE di sekolah masing-masing.



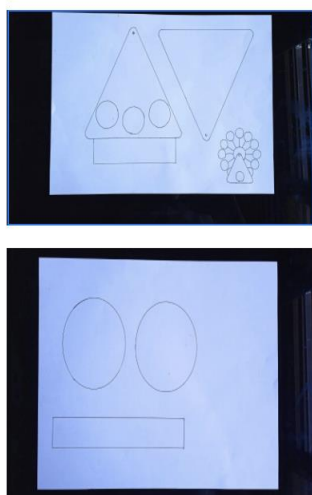
Gambar 3. Pendampingan Pemetaan APE secara *online* (zoom)

3. Pendampingan Pembuatan Rancangan APE (asinkron)

Pada kegiatan ini dilakukan secara asinkron. Guru melakukan penetapan topik, menentukan peserta didik, menentukan Capaian Pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan materi dan deskripsinya, dan menetapkan APE sesuai format storyboard yang disediakan. Kemudian guru menentukan nama, bentuk desain, dan rancangan pemanfaatan/ penggunaan.

B. Desain APE

1. Silakan Bapak/ Ibu menggambar dengan pensil/ spidol/ dengan aplikasi desain APE yang akan dibuat.



Gambar 4. Contoh design dan penggunaan APE

4. Pembuatan Prototipe APE (asinkron)

Pada kegiatan ini dilakukan secara asinkron. Aktivitas yang dilakukan oleh guru yaitu membuat prototipe APE sesuai rancangan dengan alat dan bahan yang difasilitasi oleh tim PkM.



Gambar 5. Contoh prototipe APE

5. Ujicoba APE dalam pembelajaran (asinkron)

Pada kegiatan ini dilakukan secara asinkron. Aktivitas yang dilakukan oleh guru yaitu melakukan ujicoba prototipe APE dalam pembelajaran di kelas masing-masing. Pelaporan hasil kegiatan diunggah melalui google drive dan peserta mendapat sertifikat di akhir kegiatan.



Gambar 6. Uji coba APE dalam pembelajaran di kelas

Dengan adanya kegiatan PkM ini dapat memberikan kebermanfaatan bagi guru SLB di D.I. Yogyakarta. Guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkini dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran melalui pemanfaatan APE yang dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi siswa berkebutuhan

husus serta disesuaikan dengan capaian pembelajaran profil pemuda Pancasila yang terintegrasi di mata pelajaran. Hal ini sesuai dengan studi (Mashoedah, 2015) bahwa pelatihan guru dan pendamping anak berkebutuhan khusus sebagai sebuah program yang bertujuan meningkatkan kompetensi harus dijalankan secara berkelanjutan, dan dikembangkan untuk mendapatkan model-model pelatihan yang dapat mengajak dan menginspirasi guna meningkatkan kompetensi mereka secara mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Negeri Yogyakarta dalam mendukung pengabdian masyarakat dari segi finansial, SLB se-Yogyakarta yang telah berpartisipasi secara maksimal, dan pihak terkait lainnya.

SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilaksanakan secara offline dan online. Pada kegiatan workshop APE dilakukan secara luring yang berlokasi di Universitas Negeri Yogyakarta dengan penyampaian materi APE dan pemanfaatannya dalam proyek penguatan pelajar Pancasila yang terintegrasi di mata pelajaran. Selanjutnya, pelaksanaan online meliputi Pemetaan APE untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Merancang penyusunan storyboard APE, pembuatan rancangan APE, Pembuatan Prototipe APE, dan Ujicoba APE dalam pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh 20 guru SLB di D.I. Yogyakarta.

Saran terhadap pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) yaitu adanya tindak lanjut komunitas belajar bagi guru SLB yang berminat dalam memanfaatkan APE atau media pembelajaran sejenisnya dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, serta adanya pendampingan secara berkala kepada guru di SLB sehingga pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan APE dalam terus dilakukan di kelas masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D., Thohari, S., Rahajeng, U W., Firmanda, T.H., Mahalli., Samedhi. B. P (2020) Akomodasi Yang Layak Bagi Siswa Dengan Disabilitas Di Masa Pandemi: Pengalaman Mengajar Guru Belajar Dari Rumah. Australia-Indonesia Disability Research And Advocacy Network.
- Aryani, D (2021) Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Slb Negeri 01 Jakarta Pada Mata Pelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19. Skripsi: Uin Syarif Hidayatullah Jakarta
- Afudaniati, A. R., Hidayatullah, M. F., Andayani, T. R (2021) Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Di Slb. Conference On Management, Business, Innovation, Education And Social Science, 1 (1). Pp 258-263.
- Gargiulo, R. M. (2012). Special Education In Contemporary Society, An Intriduction To Exceptionality. Usa: Sage Publisher.
- Ishartiwi; Handoyo, R.R; Damayanto, R. (2021). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Cetak Untuk Pembelajaran Intelektual Bagi Guru Sekolah Luar Biasa Diusulkan Oleh Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2021 I Halaman Pengesahan Slb Tunas Bhakti Pleret Kauman , Rt . 05 / 22 , Kauman , Pleret , Bantul , 55791.

- 389 *Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Terintegrasi Mata Pelajaran – Adi Suseno, Ishartiwi , Rendy Roos Handoyo, Nur Azizah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.966>
- Lestari, Y (2019). Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Membuat Video Pembelajaran Inovatif Melalui Kegiatan Workshop Di Sdn 1 Pajukungan Semester Ii Tahun Ajaran 2018-2019. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial* 6 (1) Pp 37-40
- Mandalika, M., & Syahril, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85-92. <https://doi.org/10.24036/invotek.V20i1.725>
- Mashoedah. (2015). Kajian Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Electronics, Informatics Dan Vocational Education (Elinvo)*. Vol 1 No 1, November 2015.
- Mulyadi, Dkk (2022). Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Surya Abdimas* 6 (1) Pp 174-181
- Rahmawati, F., & Saputra, B (2021) Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Konten Online Learning Guru Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Sumbangsih*, 2 Pp 118-125
- Ridha, M., Firman & Desyandri (2021) Iefektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1) Pp 154-162
- Riyana, C. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3ai Upi , 2654-2552
- Salahuddin, M., & Yamin, M. (2021). Efektifitas Media Video Pembelajaran Matematika Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Daring) Di Masa Pandemi Di Stkip Harapan Bima . *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)* 7 (4) Pp 241-245.
- Sudjana & Rivai. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Saputri, F. V. (2018) Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Oleh Guru Pendidikan Khusus Dalam Pembelajaran Di Slb Wilayah Klaten Selatan Jawa Tengah. *Widya Orthodidaktika*. 7(6). Pp 601-612.
- Sustiyono, A. (2021). Effectiveness Difference Of Lecture Method And Video Use In Increasing Knowledge Of Nursing Practice Learning. *Faletehan Health Journal*, 8(02), 71-76.
<https://doi.org/10.33746/Fhj.V8i02.241>
- Waluyo, S.J., & Solikah, S. N. (2021) Efektifitas Pembelajaran Skills Lab Dengan Media Video Pembelajaran Daring Terhadap Modul Praktikum Skills Lab. *Jurnal Online Keperawatan Indonesia* 4 (1)