



Influence of using animated video media in online learning at junior high school

Risma Rizqiana Haq¹, Lies Diana Dwi Irawati²
^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
rismarizq@upi.edu¹, liesdiana@upi.edu²

ABSTRACT

Learning is an activity that combines various things, namely humans, facilities, and procedures so that all parties are related to one another to achieve a goal. The facilities include learning media, including animated video media used in online learning during the COVID-19 pandemic. This research aims to see the influence and effectiveness of animated video media in online learning. This research uses a quantitative approach with descriptive methods. The study results show that animated videos can improve the quality of the learning process; the material presented using animated media becomes more straightforward and more accurate, so students understand the material more easily. The obstacle is online access to watch or download animated videos. Therefore, it can be concluded that animated video media is effectively used as a learning medium for distance or online learning.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 1 Feb 2022
Revised: 22 Mar 2022
Accepted: 14 Apr 2022
Available online: 19 May 2022
Publish: 3 Jun 2022

Keyword:

Animation; curriculum implementation; learning media; online learning

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dikombinasikan dari berbagai hal yaitu manusia, sarana, dan prosedur yang semua pihak saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Aspek sarana yang di dalamnya berupa penggunaan media pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media video animasi yang digunakan pada pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat pengaruh dan efektivitas media video animasi dapat dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan kualitas proses belajar, materi yang disajikan menggunakan media animasi menjadi lebih jelas dan nyata sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Adapun kendala yang dihadapi adalah perlunya akses secara online untuk menonton, ataupun mengunduh video animasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau daring.

Kata Kunci: Animasi; implementasi kurikulum; media pembelajaran; pembelajaran daring

How to cite (APA 7)

Haq, R. R., & Irawati, L. D. D. (2022). Influence of using animated video media in online learning at junior high school. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 51-60

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2022, Risma Rizqiana Haq, Lies Diana Dwi Irawati. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.

*Corresponding author: rimarizq@upi.edu

INTRODUCTION

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu tingkat pendidikan formal yang berperan dalam kemajuan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama ini lebih menekankan kepada penguatan fondasi dalam menyiapkan generasi muda agar menjadi manusia yang mampu menghadapi era yang semakin berat (Ferreira *et al.*, 2020; Laurie *et al.*, 2016; Weinberg & Flinders, 2018). Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 pun telah menjelaskan bahwa definisi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Mengenai hal tersebut tentu perkembangan teknologi pada masa ini tidak boleh diabaikan perkembangannya, khususnya dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini memiliki potensi di banyak industri, khususnya pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk menanggapi secara positif dan beradaptasi untuk menghadapi isu-isu sulit di abad ke-21. Keberadaan teknologi bagi dunia pendidikan merupakan sarana yang dapat dipakai sebagai media penyampaian program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif (Dwaik *et al.*, 2016; Fung, 2020; Purnamasari *et al.*, 2020), penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi isu yang sangat penting dan sering dibicarakan dalam berbagai kegiatan, salah satunya adalah proses belajar yang tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas tertentu. Penggunaan teknologi telah memungkinkan munculnya pembelajaran jarak jauh dan mendorong inovasi yang lebih besar dalam menciptakan metode pengajaran di dalam dan di luar kelas (Almeida & Simoes, 2019; Carrillo & Flores, 2020; Oliveira *et al.*, 2021).

Adanya pembelajaran daring menjadikan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut Sepita & Suryanti (2020) bahwa pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pengajaran di mana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pembelajaran daring diselenggarakan melalui jejaring internet dan web 2.0 (Anshari *et al.*, 2016; Vandeyar, 2020), artinya bahwa penggunaan pembelajaran daring melibatkan unsur teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai sistem sehingga memungkinkan untuk mengembangkan lingkungan belajar secara virtual (Laeq & Memon, 2018). Pembelajaran daring memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Dangwal, 2017; Leontyeva, 2018), bahkan hal di atas dipandang sebagai suatu yang efektif untuk diterapkan khususnya dalam tingkat SMP, akan tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa tidak semua pembelajaran dapat dipindahkan ke dalam lingkungan pembelajaran secara *online* (Heng & Sol, 2021; Herrador-Alcaide *et al.*, 2019). Ditambah dengan hal tersebut pada masa ini pandemi COVID-19 menjadi persoalan multidimensi yang dihadapi dunia, hal tersebut juga dirasakan dampaknya dalam sektor pendidikan yang menyebabkan penurunan kualitas belajar pada peserta didik, keadaan darurat pandemi ini mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung (Alchamdani *et al.*, 2020; Fauzi & Khusuma, 2020), hal ini jelas mengubah pola pembelajaran yang mengharuskan pendidik

dan pengembang pendidikan untuk menyediakan bahan pembelajaran dan mengajar peserta didik secara langsung melalui alat digital jarak jauh.

Pembelajaran daring membuat peserta didik menjadi memiliki keleluasan untuk belajar di manapun dan kapanpun. Selain itu, peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik menggunakan beberapa aplikasi seperti *e-classroom*, video conference, telepon atau *live chat*, Zoom maupun melalui grup Whatsapp (Dhawan, 2020; Jain *et al.*, 2021; Maddumapatabandi & Gamage, 2020). Kegiatan pembelajaran tersebut menjadi sebuah inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran daring perlu didukung oleh media yang memadai.

Sedangkan media video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu maupun berkelompok. Video ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis, karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran (Agustin & Ayu, 2021; Kathirvel & Hashim, 2020; Pratama *et al.*, 2020). Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi sendiri merupakan media yang memberikan tampilan kumpulan gambar yang dapat bergerak dan suara dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana dalam penggunaannya peserta didik tersebut akan dibantu oleh pendidik.

Kelebihan menggunakan media audio visual yaitu dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model, serta media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. Pemakaian media ini tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti (Munir, 2016; Winarto *et al.*, 2020). Dengan menerapkan media video animasi ini diharapkan peserta didik akan dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga peserta didik akan lebih mudah mencerna pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan juga efisien.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penggunaan media video animasi dalam pembelajaran daring di Sekolah Menengah Pertama. Peneliti mencoba menguraikan efektivitas penggunaan media video animasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring.

LITERATURE REVIEW

Media pembelajaran perlu tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi supaya dunia pendidikan tidak tertinggal akan perkembangan zaman. Media audio visual menjadi salah satu pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring peserta didik SMP, salah satunya dalam bentuk video animasi. Pada penelitian kali ini peneliti tertarik untuk membahas mengenai media video animasi, di mana media video animasi merupakan

salah satu jenis media yang memadukan antara audio dan juga visulanya sekaligus dalam satu proses atau satu kegiatan. Kata dari media video animasi sendiri terdiri dari media video dan juga visual animasi.

Media berbasis visual animasi (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual animasi dapat membuat peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan dan juga dapat memperkuat ingatan peserta didik. Media visual animasi pula dapat menumbuhkan minat peserta didik serta dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan kejadian nyata dengan menciptakan efek gerak atau perubahan bentuk terhadap suatu gambar (Munandar *et al.*, 2018; Pujilestari & Susila, 2020). Jadi media animasi dapat diartikan juga sebagai kumpulan gambar yang memiliki efek gerak. Namun, jika dilihat dari segi efektifitas, penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan modernnya alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, melainkan kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan. Jadi jika dalam kaitannya dengan teknologi, Media pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol (Lawrence & Tar, 2018). Dari pernyataan-pernyataan di atas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang digunakan untuk mengefektifkan penyampaian suatu materi pada proses pembelajaran.

METHODS

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dari kegunaan tersebut. Fokus penelitian yang dilakukan penulis yaitu mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi dalam pembelajaran daring di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penggunaan media video animasi itu sendiri sudah mulai diterapkan akhir-akhir ini untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif.

RESULT AND DISCUSSION

Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

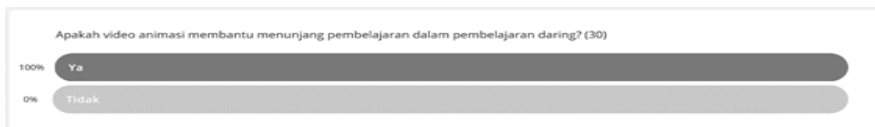
Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui Formapp. Aspek yang diujikan kepada responden dapat dilihat sebagai berikut (lihat **Tabel 1**):

Tabel 1. Aspek yang Diujikan Kepada Responden

Nomor	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
1	Aspek Media	Media menunjang pembelajaran daring	1
2	Aspek Media	Media video animasi menyenangkan	2
3	Aspek Media	Media dapat menumbuhkan motivasi	3
4	Aspek Media	Efektivitas media video animasi	6
5	Aspek Materi	Kemudahan Memahami Materi	4
6	Aspek Materi	Kemudahan dalam Menyimpulkan Materi	5

Sumber: Penelitian 2021

Hasil akhir pengisian form didapat berupa tiga puluh responden. Di bawah ini adalah tanggapan dari peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran daring (lihat **Gambar 1**):



Gambar 1. Persentase Tanggapan terkait Media Video Animasi dapat Menunjang Pembelajaran Daring
Sumber: Penelitian 2021

Dalam penelitian ini, hasil menunjukkan bahwa seluruh responden, mencapai 100%, memberikan tanggapan positif dengan memilih opsi "Ya". Hal ini mengindikasikan bahwa dari total 30 responden yang terlibat, semuanya sepakat bahwa penggunaan video animasi memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pembelajaran daring selama periode pandemi COVID-19 (lihat **Gambar 2**):



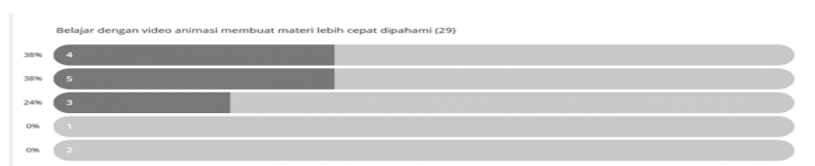
Gambar 2. Persentase Tanggapan terkait Media Video Animasi Menyenangkan
Sumber: Penelitian 2021

Dalam analisis data, terlihat bahwa sebanyak 97% dari responden memilih opsi "Ya" sebagai jawaban mereka. Sebaliknya, hanya 3% dari responden yang memilih opsi "Tidak" (lihat **Gambar 3**):



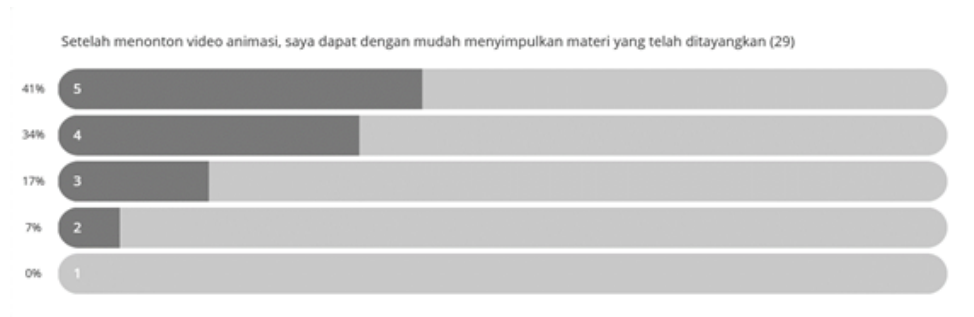
Gambar 3. Persentase Tanggapan terkait Media Video Animasi dapat Memotivasi Peserta Didik
Sumber: Penelitian 2021

Dari hasil analisis data, terungkap bahwa sekitar 93% dari total responden memberikan tanggapan positif dengan memilih opsi "Ya". Namun, sekitar 7% dari responden memilih opsi "Tidak" (lihat **Gambar 4**):



Gambar 4. Persentase Tanggapan terkait Media Video Animasi dapat Lebih Cepat Dipahami
Sumber: Penelitian 2021

Hasil analisis data menunjukkan distribusi tanggapan responden terhadap skala penilaian, di mana sekitar 38% dari responden memilih skala 5, jumlah yang sama, yaitu 38%, juga memilih skala 4, dan sekitar 24% responden memilih skala 3 (lihat **Gambar 5**):



Gambar 5. Persentase Tanggapan terkait Media Video Animasi dapat Memudahkan Pengambilan Kesimpulan
Sumber: Penelitian 2021

Dalam analisis data, terlihat bahwa sekitar 41% dari responden memilih skala 5 sebagai penilaiannya, diikuti oleh 34% responden yang memilih skala 4. Selanjutnya, sekitar 17% responden memilih skala 3, dan persentase 7% responden memilih skala 2. Terdapat juga pertanyaan yang bersifat menjawab mandiri sebagai berikut (lihat **Tabel 2**):

Tabel 2. Pertanyaan Untuk Responden

Nomor	Aspek Penelitian	Pertanyaan	Nomor Butir
1	Aspek Media	Apakah menurut anda, pembelajaran menggunakan media video animasi lebih efektif? Alasannya?	6

Sumber: Penelitian 2021

Pada **Tabel 2**, dapat dilihat persentase responden yang menjawab "Setuju" sebanyak 90% responden dengan alasan media video animasi lebih menyenangkan, mudah dipahami, lebih dapat memberikan gambaran mengenai materi yang disampaikan serta dapat memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran. Sedangkan persentase yang menjawab "Tidak Setuju" sebanyak 10% responden dengan alasan peserta didik lebih fokus dengan gambar saja bukan materi yang disampaikan, selain itu juga durasi video yang lama membuat beberapa peserta didik merasa bosan. Artinya, tidak semua responden setuju bahwa video animasi efektif untuk dilakukan dalam pembelajaran daring.

Discussion

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video animasi, di mana media video animasi dimanfaatkan dengan memperhatikan kriteria pada saat pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media merupakan apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi.

Media video animasi itu sendiri juga dapat diartikan sebagai media yang menampilkan materi pembelajaran berupa video yang dibuat dengan beberapa gambar diam dengan sedikit perubahan dari satu ke berikutnya yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan diproyeksikan sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak yang disertai dengan pemunculan audio.

Dalam penelitian yang penulis lakukan keefektifan dari media animasi dinilai dari hasil kuesioner yang diisi dengan peserta didik. Pada aspek media dan materi, media video animasi dinilai dapat menyajikan materi dengan jelas dan mudah dipahami, sehingga pendidik dapat memanfaatkan media video animasi ini sebagai alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan menggunakan media video animasi juga proses pembelajaran daring menjadi lebih nyata karena visual yang ditampilkan tidak hanya teks saja tetapi disisipkan juga gambar-gambar menarik yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Kemampuan mengombinasikan teks, gambar dan juga elemen lainnya yang membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk tetap fokus memperhatikan penyampaian materi selama proses pembelajaran daring berlangsung.

Kemudian penggunaan media video animasi ini dapat dibidang bersifat fleksibel, sehingga peserta didik dapat melihat video animasi tanpa terkendala adanya batasan ruang dan waktu. Sifat fleksibel pada media video animasi inilah yang menjadi salah satu faktor meningkatnya kualitas proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Selain itu, Pembelajaran dengan media video animasi ini dapat melibatkan pengalaman emosional peserta didik sehingga diharapkan akan terinternalisasi dalam afeksi serta psikomotor peserta didik yang merupakan bagian dari kepribadian peserta didik. Dengan demikian selain dapat memotivasi peserta didik secara tidak langsung, media video pembelajaran diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik (Le-Roux & Nagel, 2018). Tanggung jawab belajar memiliki kekuatan untuk membentuk karakter dan perilaku seseorang. Dengan adanya tanggung jawab belajar, peserta didik akan termotivasi menjadi pembelajar yang aktif dalam pembelajaran daring seperti saat ini.

Penerapan media video animasi pada peserta didik tidak terlepas dari kendala-kendala teknis yang terjadi. Adapun problematika dalam menerapkan media video animasi secara daring yaitu peserta didik perlu akses secara *online* untuk menonton, ataupun mengunduh video animasi yang telah ada (Achmad *et al.*, 2021). Akses *online* ini tidak terlepas dari sarana teknologi seperti internet sehingga membuat peserta didik harus mengeluarkan biaya lebih banyak untuk memberi paket internet atau berlangganan wi-fi.

Jika dilihat dari segi pendidik, durasi video animasi menjadi salah satu kendala. Di mana durasi video animasi yang hanya berkisar 10 menit membuat pendidik merasa tidak efektif dalam menyampaikan materi karena pendidik harus menjelaskan materi yang kompleks. Selain itu juga, tidak semua pendidik sudah sadar dan terampil akan teknologi. Maka dari itu dibutuhkan bimbingan kepada tenaga pengajar tentang media-media teknologi yang dapat dijadikan sarana bahan ajar selama pembelajaran daring ini.

CONCLUSION

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar bergerak). Sebagai media pembelajaran, video animasi berperan sebagai pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik. Kemudahan untuk mengulang video (*replay*) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah konsep materi pelajaran. Selain itu, video animasi juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif digunakan di dalam kelas, khususnya untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang membutuhkan banyak dukungan motivasi dari luar. Video animasi memiliki pengaruh terhadap pembelajaran jarak jauh yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif. Efektivitas dari video animasi dapat dilihat dari bahan ajar yang dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran yang masih abstrak dengan bantuan animasi. Selain itu, media video animasi dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik yang berupa motivasi untuk mengikuti pembelajaran, bertambahnya perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran, dan berkurangnya rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran secara daring.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi COVID-19. *JCommsci-Journal of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67.
- Agustin, R. W., & Ayu, M. (2021). The impact of using Instagram for increasing vocabulary and listening skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 1–7.
- Alchamdani, A., Fatmasari, F., Anugrah, E. R., Sari, N. P., Putri, F., & Astina, A. (2020). The impact of COVID-19 pandemic on online learning process in the college at Southeast Sulawesi. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 12(1), 129–136.
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136.
- Anshari, M., Alas, Y., & Guan, L. S. (2016). Developing online learning resources: big data, social networks, and cloud computing to support pervasive knowledge. *Education and Information Technologies*, 21, 1663–1677.
- Carrillo, C., & Flores, M. A. (2020). COVID-19 and teacher education: a literature review of online teaching and learning practices. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 466–487.
- Dangwal, K. L. (2017). Blended learning: an innovative approach. *Universal Journal of Educational Research*, 5(1), 129–136.

- Dhawan, S. (2020). Online learning: a panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.
- Dwaik, R., Jweiless, A., & Shrouf, S. (2016). Using blended learning to enhance student learning in American literature courses. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 15(2), 126–137.
- Fauzi, I., & Khusuma, I. H. S. (2020). Teachers' elementary school in online learning of COVID-19 pandemic conditions. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58–70.
- Ferreira, M., Martinsone, B., & Talić, S. (2020). Promoting sustainable social emotional learning at school through relationship-centered learning environment, teaching methods and formative assessment. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 21–36.
- Fung, C.-H. (2020). How does flipping classroom foster the STEM education: a case study of the FPD model. *Technology, Knowledge and Learning*, 25(3), 479–507.
- Heng, K., & Sol, K. (2021). Online learning during COVID-19: key challenges and suggestions to enhance effectiveness. *Cambodian Journal of Educational Research*, 1(1), 3–16.
- Herrador-Alcaide, T. C., Hernández-Solís, M., & Sanguino Galván, R. (2019). Feelings of satisfaction in mature students of financial accounting in a virtual learning environment: an experience of measurement in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1–19.
- Jain, S., Lall, M., & Singh, A. (2021). Teachers' voices on the impact of COVID-19 on school education: are ed-tech companies really the panacea?. *Contemporary Education Dialogue*, 18(1), 58–89.
- Kathirvel, K., & Hashim, H. (2020). The use of audio-visual materials as strategies to enhance speaking skills among ESL young learners. *Creative Education*, 11(12), 2599–2608.
- Laeq, K., & Memon, Z. A. (2018). An integrated model to enhance virtual learning environments with current social networking perspective. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)*, 13(9), 252.
- Laurie, R., Nonoyama-Tarumi, Y., Mckeown, R., & Hopkins, C. (2016). Contributions of Education for Sustainable Development (ESD) to quality education: a synthesis of research. *Journal of Education for Sustainable Development*, 10(2), 226–242.
- Lawrence, J. E., & Tar, U. A. (2018). Factors that influence teachers' adoption and integration of ICT in teaching/learning process. *Educational Media International*, 55(1), 79–105.
- Le-Roux, I., & Nagel, L. (2018). Seeking the best blend for deep learning in a flipped classroom—viewing student perceptions through the community of inquiry lens. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–28.
- Leontyeva, I. A. (2018). Modern distance learning technologies in higher education: introduction problems. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(10), 1–8.
- Maddumapatabandi, T. D., & Gamage, K. A. (2020). Novel coronavirus (COVID-2019) pandemic: common challenges and response from higher education providers. *Journal of Applied Learning and Teaching*, 3(2), 1–11.
- Munandar, H., Sutrio, S., & Taufik, M. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil

- belajar fisika siswa SMAN 5 Mataram tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 4(1), 111–120.
- Munir, F. (2016). The effectiveness of teaching vocabulary by using cartoon film toward vocabulary mastery of EFL students. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 1(1), 13–37.
- Oliveira, G., Grenha Teixeira, J., Torres, A., & Morais, C. (2021). An exploratory study on the emergency remote education experience of higher education students and teachers during the COVID-19 pandemic. *British Journal of Educational Technology*, 52(4), 1357–1376.
- Pratama, S. H. H., Arifin, R. A., & Widianingsih, A. W. S. (2020). The use of YouTube as a learning tool in teaching listening skill. *International Journal of Global Operations Research*, 1(3), 123–129.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47.
- Purnamasari, N., Siswanto, S., & Malik, S. (2020). E-module as an emergency-innovated learning source during the COVID-19 outbreak. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 3(1), 1–8.
- Sepita, S. F., & Suryanti, S. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa pada mata kuliah limnologi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 2(2), 102–102.
- Tay, L. Y., Lim, C. P., Lye, S. Y., Ng, K. J., & Lim, S. K. (2016). Open-source learning management system and web 2.0 online social software applications as learning platforms for an elementary school in Singapore. In *Learning Platforms and Learning Outcomes* (pp. 20–36). Routledge.
- Vandeyar, T. (2020). The academic turn: social media in higher education. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5617–5635.
- Weinberg, J., & Flinders, M. (2018). Learning for democracy: the politics and practice of citizenship education. *British Educational Research Journal*, 44(4), 573–592.
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the use of audio visual media in teaching islamic religious education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107.