

ANALISIS VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA DARING UNTUK MENCAPAI *STUDENTS' WELL-BEING* SISWA SMA

Dewi Yuni Marfiah*, Hepsi Nindiasari, Sukirwan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*dewiimrfh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan video pembelajaran matematika daring yang dibuat oleh guru matematika yang ditinjau dari indikator *students' well-being*. Indikator *students' well-being* yang dianalisis sebanyak 5 indikator, yaitu indikator enjoy, indikator mandiri, indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah, indikator prestasi belajar, dan indikator motivasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan subjek sebanyak 3 guru matematika SMA di Kabupaten Tangerang. Data yang diperoleh didapat dari dokumentasi video pembelajaran serta rubrik penilaian untuk menganalisis tiap indikator di dalam video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator enjoy berkategori Baik, indikator mandiri berkategori Baik, indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah berkategori Baik, indikator prestasi belajar berkategori Sangat Baik, dan indikator motivasi berkategori Kurang Baik. Selanjutnya, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa video subjek GR2 berkategori Cukup Baik, video subjek GR3 berkategori Baik, dan video GR4 berkategori Baik.

Kata kunci: *Students' Well-Being*, Video Pembelajaran, Matematika Daring

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe online mathematics learning videos made by mathematics teachers in terms of students' well-being indicators. There were 5 indicators of students' well-being analyzed, namely enjoy indicators, independent indicators, critical thinking and problem solving indicators, learning achievement indicators, and motivation indicators. The type of research used is descriptive qualitative research using the subject as many as 3 high school mathematics teachers in Tangerang Regency. The data obtained were obtained from the documentation of the learning video and the assessment rubric to analyze each indicator in the learning video. The results showed that the enjoy indicators were in the Good category, the independent indicators were in the Good category, the critical thinking and problem solving indicators were in the Good category, the learning achievement indicators were in the Very Good category, and the motivation indicators were in the Poor category. Furthermore, overall it can be concluded that the subject video for GR2 is in the Pretty Good category, the subject video for GR3 is in the Good category, and the video for GR4 is in the Good category.

Keywords: Students' Well-Being, Learning Videos, Online Mathematics

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu tentang penalaran mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berkaitan satu sama lain (Suherman, 2003) dan menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting yang wajib dipelajari di sekolah dalam pelaksanaan pendidikan sejak taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Meskipun begitu, matematika bagi sebagian peserta didik masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, jenuh dan membosankan. Selain itu, dalam pembelajaran matematika yang sering terjadi adalah peserta didik kurang aktif, kurang berpartisipasi dan terkesan tidak memiliki motivasi selama pembelajaran berlangsung.

Dalam hal ini, guru tentunya dituntut untuk benar-benar kreatif dan inovatif dalam menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi. Terutama pada saat sekarang ini, di mana sedang terjadinya wabah pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia.

Pandemi ini mengakibatkan pemerintah mengeluarkan imbauan agar semua lembaga pendidikan harus melakukan proses belajar mengajar secara tidak langsung atau jarak jauh melalui tatap maya dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer atau *smartphone* dan media berbasis internet (Solehah *et al.*, 2020). Media yang digunakan juga variatif yaitu melalui video, audio, gambar, komunikasi teks dengan dukungan jaringan internet.

Perubahan pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring tentunya ada kendala yang dialami baik sekolah, guru, maupun peserta didik. Kendala yang paling bisa dilihat berada di peserta didik, dimana selama pembelajaran daring terlihat kurangnya kenyamanan, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, prestasi belajar, serta motivasi dalam belajar. Kendala-kendala tersebut berimbas kepada peserta didik yang sulit dalam memahami materi (Junaedi, 2022).

Kondisi dalam pembelajaran daring juga menyebabkan guru kesulitan untuk mengontrol dan menjaga suasana belajar yang dapat menyebabkan motivasi belajar peserta didik menurun bahkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Cahyani *et al.* (2020) bahwa motivasi belajar peserta didik menurun selama pembelajaran daring dikarenakan tidak adanya kegiatan tatap muka.

Munculnya kendala dan permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang diterapkan selama ini masih belum efektif dan belum ideal, di mana peserta didik belum merasa termotivasi, senang, dan nyaman dalam belajar yang tentunya dapat mempengaruhi prestasinya. Kenyamanan dan motivasi peserta didik ini berkaitan dengan *well-being* dalam proses pembelajaran.

Well-being dalam hal ini lebih terkait dengan kesejahteraan siswa atau disebut dengan *students' well-being* secara psikologis, sosial dan kognitif di sekolah. Menurut Noble & McGrath (2016), *students' well-being* merupakan keadaan emosional berkelanjutan yang menunjukkan karakteristik adanya *positivity* berupa mood atau suasana hati dan perilaku yang positif, serta hubungan positif dengan teman sebaya maupun guru. *Students' well-being* tentu harus

ada dan diterapkan selama proses pembelajaran, utamanya pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang selama ini diterapkan, menunjukkan bahwa belum adanya *students' well-being* selama proses pembelajaran. Maka dari itu, ada yang harus dibenahi, salah satunya yaitu perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran daring tersebut harus mampu mengembangkan atau mencapai *students' well-being*.

Perangkat pembelajaran merupakan segala satuan yang dirancang oleh guru dengan tujuan untuk dapat memungkinkan guru dan peserta didik melakukan proses pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku (Syahrir, 2016). Perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video. Video pembelajaran adalah media-audio visual yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran serta berisi suatu topik pembelajaran yang digunakan untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditentukan (Nuzuliana *et al.*, 2015). Video pembelajaran juga memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

Video pembelajaran yang dibuat, nantinya akan dianalisis berdasarkan indikator *students' well-being*. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 indikator, diantaranya: (1) Indikator Enjoy, (2) Indikator Mandiri, (3) Indikator Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah, (4) Indikator Prestasi Belajar, dan (5) Indikator Motivasi.

Pada indikator enjoy, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan menghadirkan suasana rileks, bebas dari kecemasan, dan rasa tidak aman. Dalam penelitian

ini, indikator enjoy dilihat dari aspek kemenarikan pengemasan media video. Kemudian dijabarkan melalui kriteria penilaian, jika pengemasan video yang disajikan dengan menarik menggunakan animasi, serta teks terlihat jelas.

Pada indikator mandiri, peserta didik tidak lagi tergantung pada penjelasan detail guru dalam setiap materi, namun diharapkan peserta didik dapat menciptakan kegiatan belajarnya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, indikator mandiri dilihat dari aspek kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan sebagai alat bantu mengajar bagi guru. Kemudian dijabarkan melalui kriteria penilaian, jika memuat materi dan kegiatan siswa yang telah mencakup keseluruhan KI dan KD.

Pada indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah, dimana pemecahan masalah tidak dapat dilepaskan dari aspek keterampilan berpikir kritis karena keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang paling dasar dalam memecahkan masalah. Dalam penelitian ini, indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah dilihat dari Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah. Kemudian dijabarkan melalui kriteria penilaian, jika memuat permasalahan atau kasus dalam kehidupan sehari-hari yang mengasah kemampuan HOTS.

Pada indikator prestasi belajar, merupakan suatu aktivitas mental atau psikis dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan ilmu pelajaran yang dimiliki oleh peserta didik dan dijabarkan dalam bentuk indikator berupa nilai rapor (Aryati, 2015). Dalam penelitian ini, indikator prestasi belajar dilihat dari aspek ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan

kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan. Kemudian dijabarkan melalui kriteria penilaian, konten memuat konsep-konsep dasar materi dan penambahan penyelesaian masalah HOTS, penyampaian dilakukan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh siswa.

Pada indikator motivasi, motivasi didasarkan pada pengembangan minat peserta didik, menjaga keterlibatan mereka dan mendorong rasa percaya diri dan kemampuan mereka untuk melakukan tugas tertentu. Dalam penelitian ini, indikator motivasi dilihat dari aspek tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun berkelompok. Kemudian dijabarkan melalui kriteria penilaian, jika memuat kalimat yang dapat memuji siswa saat ia dapat belajar dengan baik dalam materi tersebut dan mengucapkan sampai jumpa di pertemuan selanjutnya.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana video pembelajaran matematika daring tingkat SMA yang sudah sejalan dengan *students' well-being*. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan video pembelajaran matematika daring yang sudah sejalan dengan *students' well-being*. Masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan memfokuskan pada video pembelajaran yang dibuat oleh guru matematika dari SMA di Kabupaten Tangerang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian non-eksperimen dimana akan dikaji lebih mendalam melalui analisis dengan mendeskripsikan tentang indikator *students' well-being* di dalam video pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 guru matematika SMA dari 3 sekolah berbeda, yaitu SMAN 3 Kabupaten Tangerang, dan SMAN 19 Kabupaten Tangerang.

Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan prosedur yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap pra lapangan (persiapan), tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data (akhir). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian video pembelajaran serta dokumentasi video pembelajaran. Data yang sudah didapat selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Pada tahap reduksi data, akan dilakukan analisis indikator *students' well-being* pada video pembelajaran yang dibuat oleh guru matematika. Selanjutnya adalah tahap penyajian data, akan disajikan hasil analisis yang didapat secara deskriptif mengenai kriteria yang terdapat di dalam video pembelajaran. Terakhir adalah tahap menarik kesimpulan, akan dilakukan penarikan kesimpulan atas hasil analisis data deskriptif yang didapat sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan dari video pembelajaran yang dibuat oleh ketiga subjek guru matematika SMA di Kabupaten Tangerang. Secara keseluruhan, diperoleh data bahwa video yang dibuat oleh subjek GR2 termasuk ke dalam kategori Cukup Baik, video yang dibuat oleh GR3 termasuk ke dalam kategori Baik, dan video yang dibuat oleh GR4 termasuk ke dalam kategori Baik. Adapun kategori tersebut diklasifikasikan menjadi beberapa kriteria dalam bentuk presentase seperti pada Tabel 1 di bawah ini:

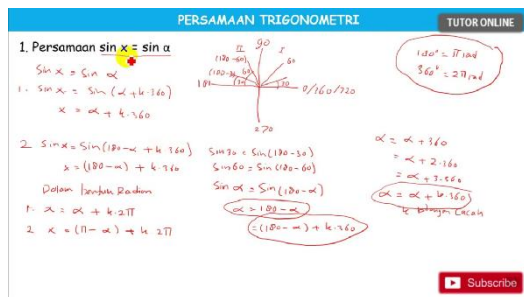
Tabel 1. Kualifikasi Hasil Analisis Video Pembelajaran

No.	Skor	Kategori
1.	$X \geq 93\%$	Sangat Baik
2.	$68\% \leq X < 93\%$	Baik
3.	$54\% \leq X < 67\%$	Cukup Baik
4.	$34\% \leq X < 53\%$	Kurang Baik
5.	$X < 33\%$	Sangat Kurang Baik

Selanjutnya video pembelajaran tersebut akan diuraikan dan dideskripsikan sesuai dengan indikator *students' well-being*, yaitu indikator enjoy, indikator mandiri, indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah, indikator prestasi belajar, dan indikator motivasi.

Indikator Enjoy

Kriteria penilaian dalam analisis video pembelajaran pada indikator enjoy adalah kemenarikan pengemasan media video. Penjabaran hasil analisis video yang dibuat oleh setiap subjek dapat dilihat pada deskripsi di bawah ini.



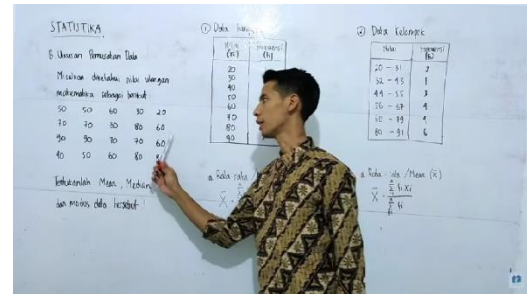
Gambar 1. Video GR2 bagian 1

Pada Gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR2 disajikan dengan teks yang terlihat jelas.



Gambar 2. Video GR3 bagian 1

Pada Gambar 2 di atas, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR3 disajikan dengan menarik menggunakan animasi. Teks dalam video pembelajaran terlihat jelas.



Gambar 3. Video GR4 bagian 1

Pada Gambar 3 di atas, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR3 disajikan dengan teks yang terlihat jelas.

Berdasarkan hasil analisis kesesuaian video pembelajaran dengan indikator enjoy, menunjukkan bahwa video yang dibuat termasuk kedalam kategori Baik. Dimana kriteria penilaian sudah sesuai dengan isi di dalam video pembelajaran. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sugiman *et al.* (2020) bahwa tercipta suasana pembelajaran matematika yang *Joyful Learning* oleh guru yang memanfaatkan Video Dimensi Tiga sebagai alat peraga.

Indikator Mandiri

Kriteria penilaian dalam analisis video pembelajaran pada indikator mandiri adalah kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru. Penjabaran hasil analisis video yang dibuat oleh setiap subjek dapat dilihat pada deskripsi di bawah ini.

Pada Gambar 1, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR2 memuat materi yang telah mencakup keseluruhan KI dan KD.

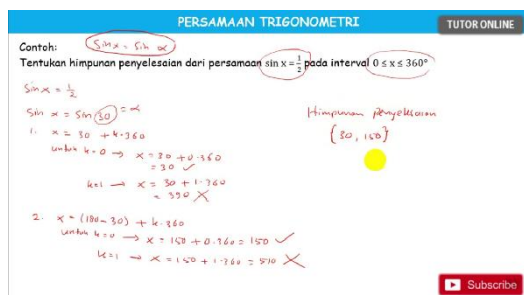
Pada Gambar 2 di atas, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR3 memuat materi dan kegiatan siswa yang telah mencakup keseluruhan KI dan KD.

Pada Gambar 3 di atas, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR4 memuat materi yang telah mencakup keseluruhan KI dan KD.

Berdasarkan hasil analisis kesesuaian video pembelajaran dengan indikator mandiri, menunjukkan bahwa video yang dibuat termasuk kedalam kategori Sangat Baik. Dimana kriteria penilaian sudah sangat sesuai dengan isi di dalam video pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuritha & Tsurayya (2021) bahwa video pembelajaran berbantuan geogebra mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam kategori tinggi.

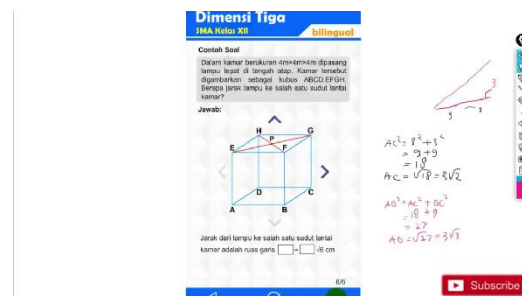
Indikator Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Kriteria penilaian dalam analisis video pembelajaran pada indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah adalah tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah. Penjabaran hasil analisis video yang dibuat oleh setiap subjek dapat dilihat pada deskripsi di bawah ini.



Gambar 4. Video GR2 bagian 2

Pada Gambar 4 di atas, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR2 tidak memuat permasalahan atau kasus dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 5. Video GR3 bagian 2

Pada Gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR3 memuat permasalahan atau kasus dalam kehidupan sehari-hari yang mengasah kemampuan HOTS.

Pada Gambar 3, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR4 memuat permasalahan atau kasus dalam kehidupan sehari-hari yang mengasah kemampuan HOTS.

Berdasarkan hasil analisis kesesuaian video pembelajaran dengan indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah, menunjukkan bahwa video yang dibuat termasuk kedalam kategori Baik. Dimana kriteria penilaian sudah sangat sesuai dengan isi di dalam video pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ghifari (2021) bahwa media video edukasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah dengan tujuan tertentu.

Indikator Prestasi Belajar

Kriteria penilaian dalam analisis video pembelajaran pada indikator prestasi belajar adalah ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan

materi, konsep atau keterampilan. Penjabaran hasil analisis video yang dibuat oleh setiap subjek dapat dilihat pada deskripsi di bawah ini.

Pada Gambar 1 dan 4, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR2 memuat konsep-konsep dasar materi dan penambahan penyelesaian masalah HOTS, penyampaian dilakukan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh siswa.

Pada Gambar 2 dan 5, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR3 memuat konsep-konsep dasar materi dan penambahan penyelesaian masalah HOTS, penyampaian dilakukan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh siswa.

Pada Gambar 3, menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh subjek GR4 memuat konsep-konsep dasar materi dan penambahan penyelesaian masalah HOTS, penyampaian dilakukan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis kesesuaian video pembelajaran dengan indikator prestasi belajar, menunjukkan bahwa video yang dibuat termasuk kedalam kategori Baik. Dimana kriteria penilaian sudah sangat sesuai dengan isi di dalam video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Baharuddin (2014) bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas XI 3 SMA Negeri 1 Bajo sesudah diberikan media video tutorial meningkat dan berada pada kategori sedang.

Indikator Motivasi

Kriteria penilaian dalam analisis video pembelajaran pada indikator motivasi adalah tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun berkelompok. Penjabaran hasil analisis video yang

dibuat oleh setiap subjek dapat dilihat pada deskripsi di bawah ini.

Dalam video yang dibuat oleh GR2, menunjukkan bahwa tidak terdapat kalimat yang dapat memuji siswa saat ia dapat belajar dengan baik dalam materi tersebut maupun mengucapkan sampai jumpa di pertemuan selanjutnya.

Dalam video yang dibuat oleh GR3, menunjukkan bahwa tidak terdapat kalimat yang dapat memuji siswa saat ia dapat belajar dengan baik dalam materi tersebut maupun mengucapkan sampai jumpa di pertemuan selanjutnya.

Dalam video yang dibuat oleh GR4, menunjukkan bahwa terdapat kalimat yang dapat memuji siswa saat ia dapat belajar dengan baik dalam materi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kesesuaian video pembelajaran dengan indikator motivasi, menunjukkan bahwa video yang dibuat termasuk kedalam kategori Kurang Baik. Dimana kriteria penilaian sudah sangat sesuai dengan isi di dalam video pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ammy & Wahyuni (2020) bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar mereka saat pembelajaran jarak jauh. Pemberian video pembelajaran dinilai cukup efektif dalam menyampaikan pembelajaran secara daring, serta dengan tambahan sentuhan animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan video pembelajaran yang dibuat oleh subjek GR2, subjek GR3, dan subjek GR4 sudah baik. Kemudian juga jika dilihat dari indikator *students' well-being* didalamnya, secara umum sudah baik. Meskipun ada satu indikator

yang harus diperbaiki karena tidak terdapat di dalam video, yaitu indikator motivasi dengan kriteria penilaian tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun berkelompok.

Saran yang dapat digunakan salah satunya adalah guru sebaiknya mulai membuat video pembelajaran seperti sedang mengajar di kelas. Dimana ada kalimat yang dapat memuji siswa saat ia dapat belajar dengan baik dalam materi tersebut dan mengucapkan sampai jumpa di pertemuan selanjutnya. Sehingga nantinya indikator motivasi dapat diterapkan dengan baik di dalam video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, and L. (2020).], “,” vol. 3, no. 01, pp. 123–140, 2020.demi Covid-19. *Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*, 3(01), 123–140.
- Ammy, P. M., & Wahyuni, S. (2020). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ). *Jurnal Mathematics Pedagogic*, 5(1), 27–35.
- Aryati, F. S. (2015). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSI DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP N 1 SAMBONG KABUPATEN BLORA. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.
- Baharuddin, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2), 247–255.
- Ghifari, M. T. (2021). PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN VIDEO EDUKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA SMP DI MASA PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE 19 (COVID-19). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Junaedi, Y., Maryam, S., & Lutfi, M. K. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa SMP Pada Pembelajaran Daring. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 49-56.
- Noble, T., & McGrath, H. (2016). *The Prosper School Pathways for Student Wellbeing Policy and Practices*. Springer.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Nuzuliana, A. H., Bakri, F., & Budi, E. (2015). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Fluida Statis di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Jorunal)*, 4(28).
- Solehah, A., Nindiasari, H., & Setiani, Y. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Menggunakan Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 37–47.
- Sugiman, S., Pujiastuti, E., & Suyitno, A. (2020). Pemanfaatan media video

- dimensi tiga untuk menciptakan joyful learning di SLB Salatiga sebagai produk PKM Jurusan Matematika UNNES. *PRISMA, Prosiding Seminar ...*, 3, 482–488. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/37615>
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. JICA.
- Syahrir. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 2(1).