

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>
- Adiga, U., & Adiga, S. (2015). REVIEW ARTICLE *PROBLEM BASED LEARNING. *International Journal of Current Research*, 7(06), 17181–17187.
- Afrizon, R., Ratnawulan, & Fauzi, A. (2012). PENINGKATAN PERILAKU BERKARAKTER DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IX MTsN MODEL PADANG PADA MATA PELAJARAN IPA-FISIKA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED INSTRUCTION Renol Afrizon, 1(22), 1–16. Retrieved from http://www.undana.ac.id/jsmallfib_top/JURNAL/PENDIDIKAN/PENDIDIKAN_2012/PENINGKATAN_PERILAKU_BERKARAKTER_DAN_KETERAMPILAN_BERPIKIR.pdf
- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Belajar.
- Ahmad, A. (2013). Effects of Self-Efficacy on Students' Academic Performance. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 2(1), 22–29. <https://doi.org/10.12928/jehcp.v2i1.3740>
- Alexander, C. (2019). Using gamification strategies to cultivate and measure professional educator dispositions. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(1), 15–29. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019010102>
- Allsop, Y., & Jesse, J. (2015). Teachers' experience and reflections on game-based learning in the primary classroom: Views from England and Italy. *International Journal of Game-Based Learning*, 5(1), 1–17. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2015010101>
- Alt, D., & Raichel, N. (2020). Enhancing perceived digital literacy skills and creative self-concept through gamified learning environments: Insights from a longitudinal study. *International Journal of Educational Research*, 101(March), 101561. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101561>
- Amala, F. (2013). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Cut Nya'Dien Semarang*.
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168

- Anggia Dewi, T. (2016). Penerapan Model Problem Based Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ekonomi Pembangunan. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(1), 35–45. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i1.474>
- Aprilianti, Y., Lestari, U., & Iswahyudi, C. (2013). Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Jurnal Script*, 1(1), 89–97.
- Argaheni, N. B. (2020). Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>
- Argaw, A. S., Haile, B. B., Ayalew, B. T., & Kuma, S. G. (2017). The effect of problem based learning (PBL) instruction on students' motivation and problem solving skills of physics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(3), 857–871. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00647a>
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 141–148.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A., & Company, W. H. F. and. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. Worth Publishers. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=eJ-PN9g_o-EC
- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3–12. <https://doi.org/10.1002/tl.37219966804>
- Barth, V. L., Piwowar, V., Kumschick, I. R., Ophardt, D., & Thiel, F. (2019). The impact of direct instruction in a problem-based learning setting. Effects of a video-based training program to foster preservice teachers' professional vision of critical incidents in the classroom. *International Journal of Educational Research*, 95(March 2018), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.03.002>
- Bawa, I. K. (2019). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan LKS untuk Meningkatkan Self-Efficacy dan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 90. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17264>
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Retrieved from https://scholar.google.co.id/citations?user=iyjII0UAAAAJ&hl=id#d=gs_md_cita-

d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Did%26user%3DiyjII0UAAAAJ%26citation_for_view%3DiyjII0UAAAAJ%3AHE397vMXClOC%26tzm%3D-420

- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). Game-based learning to engage students with physics and astronomy using a board game. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019010104>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen evaluasi media pembelajaran, (December), 1–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Cheppy, R. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Degeng, I. N. S., Nugroho, Y. S., & Sihkabuden. (2017). Video Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(3), 416–423.
- Dewi, D., Bektiarso, S., & subiki, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Disertai Metode Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 6(1), 48–55.
- Dobrescu, L. I., Greiner, B., & Motta, A. (2015). Learning economics concepts through game-play: An experiment. *International Journal of Educational Research*, 69, 23–37. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2014.08.005>
- Dwi, A., & Tri, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction Dengan Pendekatan Predict-Observe-Explain. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 7(2), 1189–1200.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Efendi, R. (2013). Self efficacy: studi idigenous pada guru bersuku jawa. *Journal of Social and Industrial Psychology*, Vol. 2(No. 2), 61–67. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sip/article/view/2595>
- Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150. Retrieved from <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/1430>
- Elvina. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Erawanto, U., & Santoso, E. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis

- Masalah Untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2(2), 427. <https://doi.org/10.22219/jinop.v2i2.2629>
- Erniasih, U., & Pramono, S. E. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Video Edukasi Dan Media Video Dokumenter Pada Pembelajaran Sejarah Di Sma N 12 Semarang Tahun Ajarah 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(2), 162–171.
- Fakhriyah, F. (2016). Pengaruh Model Problem Based Instruction dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, 2(1), 74–80.
- Fakhriyah, F., -, S., & Roysa, M. (2016). Pengaruh Model Problem Based Instruction Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1), 74–80. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.559>
- Filippou, K. (2019). Students' Academic Self-Efficacy in International Master's Degree Programs in Finnish Universities. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 31(1), 86–95. Retrieved from <http://www.isetl.org/ijtlhe/>
- Fredy, F., Prihandoko, L. A., & Anggawirya, A. M. (2020). The Effect of Learning Experience on the Information Literacy of Students in the Ri-Png Border During Covid-19 Period. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(10), 171. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i10.2067>
- Gebregergis, W. T., Mehari, D. T., Gebretinsae, D. Y., & Tesfamariam, A. H. (2020). The predicting effects of self-efficacy, self-esteem and prior travel experience on sociocultural adaptation among international students. *Journal of International Students*, 10(2), 339–357. <https://doi.org/10.32674/jis.v10i2.616>
- Geitz, G., Brinke, D. J. Ten, & Kirschner, P. A. (2016). Changing learning behaviour: Self-efficacy and goal orientation in PBL groups in higher education. *International Journal of Educational Research*, 75, 146–158. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2015.11.001>
- Griffin, P., & Care, E. (2015). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-017-9395-7>
- Gröschner, A., Schindler, A. K., Holzberger, D., Alles, M., & Seidel, T. (2018). How systematic video reflection in teacher professional development regarding classroom discourse contributes to teacher and student self-efficacy. *International Journal of Educational Research*, 90(February), 223–233. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2018.02.003>
- Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). 濟無No Title

- No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Harnani, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Bdkjakarta@kemenag.go.id*. Retrieved from <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Hikmawati, H., Kesipuddin, K., & Rahayu, S. (2014). Analisis Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Perkuliahan Strategi Pembelajaran Fisika Berpola Lesson Study. *Lensa : Jurnal Kependidikan Fisika*, 2(1), 179. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v2i1.308>
- Ibnu Fridyatama, Ta'jillah, M. A. (2015). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI GO GREEN “ Mr . Trashman ” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH. *Universitas Kanjuruhan Malang*, 1–8.
- Irsa, D., Wiryasaputra, R., & Primaini, S. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Istiningsih, G., L.A, E. M., & Prihalina, E. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran “Promister” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Wayang Pandhawa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, II(2), 94–103. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/2637/2788>
- Junaida, J., & Supriadi, B. (2017). ... Based Instruction Pada Pembelajaran Fisika di SMAN Tamanan Bondowoso (Studi Eksperimen Pada Keterampilan Pemecahan Masalah dan Aktivitas Belajar Siswa *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 211–217. Retrieved from <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/4062>
- Khairani Miftahul, Sutisna, S. S. (2019). Jurnal Biolokus Vol: 2 No.1 Januari – Juni 2019. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 5. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/292801-studi-meta-analisis-pengaruh-video-pembe-7bf17271.pdf>
- Khanafiyah, S., & Yulianti, D. (2013). Model Problem Based Instruction Pada Mengembangkan Sikap Kepedulian Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (Indonesian Journal of Physics Education)*, 9(1), pp 35–42.
- Kustandi, C., Sucipto, B., & Sikumbang, R. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving online video lectures: learning challenges created by media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00190-6>

- Manara. (2013). Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Resiliensi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Masri, M. F., Suyono, S., & Deniyanti, P. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Self-Efficacy Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1). <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2990>
- Mufidah, I., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Development of Learning Media for Video Audio-Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 449. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27357>
- Muizaddin, R., & Santoso, B. (2016). Model Pembelajaran Core Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 224. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3470>
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (1st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Murniningsih, R., Zuhriyah, E., Fitrilia, M., Ekonomi, F., Magelang, U. M., Ekonomi, F., ... Magelang, U. M. (2016). Faktor Psikologis Karyawan & Pengaruhnya Terhadap Kinerja Umkm. *The 4th University Research Coloquium 2016*, 227–236. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/7867>
- Nadz, T. F. (2013). Pembelajaran Melalui Metode Problem Based Instruction (Pbi) Dengan Metode Konvensional. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(September), 191–202. Retrieved from https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv2n3_5/212
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125–143. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>
- Nasution, E. Y. P., Gunawan, R. G., & Yulia, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 7, 163–176. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i1.8570>
- Nini, Y., Aunurrahman, & Fadillah. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 4(11), 832–840. Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/216359/pemanfaatan-multimedia-interaktif-pada-model-problem-based-learning-dalam-pembel>
- Nora Surmilasari, F. H. F. Y. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem

Based Intruction (PBI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Inovasi Matematika*, 1(2), 144–151. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.154>

Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Noviani, F. I., Disman, D., & Rasto, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Problem Based Instruction (Pbi) Dan Guided Inquiry (Gi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(2), 147. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11672>

Nur, M. (2011). Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah. Retrieved from https://scholar.google.com/citations?user=_NdDySQAAAAJ&hl=en#d=gs_md_cita-d&u=/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=_NdDySQAAAAJ&citation_for_view=_NdDySQAAAAJ:1wZ_wKGpLuwC&tzom=-420

Nurhadi. (2004). *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Grasindo.

Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *Journal of Vocational and Career Education*, 3(1), 66–72. <https://doi.org/10.15294/jvce.v3i1.15388>

Nurkholis, E., Miarsyah, M., & Indrayanti, R. (2018). The Influence of Self-Efficacy and Learning Independence Againsts The Outcomes of The Study Material on Ecosystem Biology High School Student of Grade X. *Indonesian Journal of Science and Education*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.31002/ijose.v2i1.597>

Oktalia, H., Sapri, J., & Turdjai. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN EFIKASI DIRI TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MA di Bengkulu Tengah). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2).

Oktasari, N. M., Budhyani, I. D. A. M., & Widiartini, N. K. (2019). Penerapan Media Macromedia Flash Terhadap Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Di Kelas X Tata Busana Smk Negeri 2 Singaraja. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v10i1.22124>

Panagiotakopoulos, C. T. (2011). Applying a Conceptual Mini Game for Supporting Simple Mathematical Calculation Skills: Students' Perceptions and Considerations. *World Journal of Education*, 1(1), 3–14. <https://doi.org/10.5430/wje.v1n1p3>

Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student

motivation. *Computers and Education*, 52(1), 1–12.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Retrieved from <http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud119-2014PJJ-Dikdasmen.pdf>

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1 (2005).

Permatasary, Y., Purwoko, A. A., & Muntari, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4(1).
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v4i1.104>

Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49–59.
<https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>

Pratiwi, I., & Dwijananti, P. (2017). Membangun Karakter Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantuan Lks Berpendekatan Scientific Materi Kalor Dan Perubahan Wujud. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(2), 64–73. <https://doi.org/10.15294/upej.v6i2.16077>

Priyaadharshini, M., NathaMayil, N., Dakshina, R., Sandhya, S., & Bettina Shirley, R. (2020). Learning analytics: Game-based Learning for Programming Course in Higher Education. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 468–472.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.143>

Putri, P., & Wibawa, I. (2016). Pengaruh Self-Efficacy Dan Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Pegawai Bagian Perlengkapan Sekretariat Kabupaten Klungkung. *None*, 5(11), 247297.

Qudsyi, H., & Putri, M. I. (2016). Self-efficacy and Anxiety of National Examination among High School Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 217, 268–275. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.082>

R. Gita Ardhy Nugraha. (2016). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswakelas 2 Sd. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Ratnasari, H., & Yusnita, N. (2018). Analisis hubungan Efikasi Diri dengan Kinerja Karyawan pada PT Metraplasa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Fakultas Ekonomi*,

4(1), 51–66. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>

Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala : Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 1(1), 134–145. Retrieved from doi: <http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v1i1.756>

Rossy, A., Erman, & Budiyanto, M. (2013). Penerapan Model Pembelajaran berdasarkan Masalah pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Korosi Besi untuk Sisw Kelas VII SMP Negeri 1 Bungah Gresik, 01, 66–70.

Rusman. (2010). *Model Desain Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.

Rusmiyati, A., & Yulianto, A. (2009). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dengan Menerapkan Model Problem Based-Instruction. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5(2), 75–78. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v5i2.1013>

Sadiman, A. S. (1993). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Safitri, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol 6, No , 1–7. Retrieved from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/ptm/article/view/6967/4026>

Saputri, D. Y., Rukayah, R. R., & Indriayu, M. I. (2018). Integrating Game-based Interactive Media as Instructional Media: Students' Response. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 638. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.8290>

Sari, K., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 96–104.

Sari, R. N. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Kemampuan Penyelesaian Matematika Ditinjau dari Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 297–310.

Sari, Ria Puspita, Nabila Bunnanditya Tussyantari, dan M. S. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 11.

Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>

Septiana, D. (2018). The influence of emotional intelligence, self-efficacy, and altruism on teacher's competence in inclusion elementary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 147–156. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i2.14413>

- Setyaningrum, W., Pratama, L. D., & Ali, M. B. (2018). Game-Based Learning in Problem Solving Method: The Effects on Students' Achievement. *International Journal on Emerging Mathematics Education*, 2(2), 157. <https://doi.org/10.12928/ijeme.v2i2.10564>
- Setyorini. (2020). Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13 ? *Jiemar*, 01(Juni), 95–102.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sihaloho, L. (2018). Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri Se-Kota Bandung. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.5671>
- Siregar, S. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 003 Sihepeng. *Jurnal Sekolah (JS)*, 1(4), 107–113.
- Skaalvik, E. M., Federici, R. A., & Klassen, R. M. (2015). Mathematics achievement and self-efficacy: Relations with motivation for mathematics. *International Journal of Educational Research*, 72, 129–136. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2015.06.008>
- Suardika, I kadek, S.Pd., M. P. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berlandaskan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2, 93–101. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.ajodo.2017.09.016>
- Sudarman. (2000). Problem Based Learning : Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah, 68–73.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/979-8433-64-0>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, Y., & Rinabi, T. (2015). Rancangan Bangun Game Edukasi Bahasa Mandarin Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android, 53(9), 1689–1699.
- Suryani, L., Seto, S. B., & Bantas, M. G. D. (2020). Hubungan Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Berbasis E-Learning pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 275. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2609>

- Suryani, N. (2016). Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. *The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2(1), 131–144.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional : Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas di Era Globalisasi*. Jakarta: Esensi. Retrieved from <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/99321/menjadi-guru-profesional-strategi-meningkatkan-kualifikasi-dan-kualitas-di-era-globalisasi.html>
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pusaka.
- Tjiptabudi, F. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pengenalan Lingkungan dan Pembelajaran TIK Bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar Fransiskus Tjiptabudi. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 2(2), 162–172.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tripodi, N. (2018). First-year osteopathic students' use and perceptions of complementary video-based learning. *International Journal of Osteopathic Medicine*, 30, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.ijosm.2018.09.004>
- Tsai, M. J., & Tsai, C. C. (2003). Information searching strategies in Web-based science learning: The role of Internet self-efficacy. *Innovations in Education and Teaching International*, 40(1), 43–50. <https://doi.org/10.1080/1355800032000038822>
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Taman Vokasi*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2839>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.
- Wardoyo, T. C. T. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wilde, N., & Hsu, A. (2019). The influence of general self-efficacy on the interpretation of vicarious experience information within online learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0158-x>

- Wiratmaja, C., Sadia, M., & Suastra, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Self-Efficacy Dan Emotional Intelligence Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Yin, K. Y., Bing, K. W., Hadi, F. S. A., & Bakar, M. S. A. (2020). The effect of video-based collaborative learning among economics' undergraduates in Malaysia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 272–281.
- Yousef, A. M. F., Chatti, M. A., & Schroeder, U. (2014). The state of video-based learning: A review and future perspectives. *International Journal on Advances in Life Sciences*, 6(3-4), 122–135.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid-19. (*Kharisma Dan Denok, 2020*), 4(3), 51–58.
- Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>
- Yuliani, S. R., Indahsari, I. N., Puspita, T., Maesaroh, T., Retta, I., & Hidayat, W. (2018). Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Terhadap Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Kemampuan Diri (Self Efficacy) Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(6), 1845–1850.