



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DARING

Diska Ayu Zunaida*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: disca.caca7@gmail.com

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran secara mandiri disituasi pandemi Covid-19 ini menjadi dasar rendahnya minat belajar siswa. Penggunaan media yang terlalu sederhana cenderung menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan video animasi interaktif pembelajaran Matematika untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi 2 kelas yakni kelas II-A sebagai kelas control dan kelas IIB sebagai kelas eksperimen yang masing-masing kelas terdiri atas 20 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket atau kuesioner, serta soal pre-test dan post-test. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dalam penelitian ini memiliki nilai signifikansi $0.000 < 0,05$ yang mana H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi interaktif yang diterapkan memiliki pengaruh terhadap minat belajar dalam pembelajaran Matematika di kelas II Sekolah Dasar. Implikasi penelitian ini yaitu video animasi interaktif ini memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran Matematika.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi Interaktif, Minat Belajar.

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yg krusial pada pembangnan suatu Negara (Rachmadtullah et al, 2020). Pendidikan yg berkualitas diperlukan sanggup membentuk generasi-generasi penerus yg sanggup bersaing pada kancah pergaulan internasional. Beragam upaya yg dilakukan demi adanya peningkatan kualitas pendidikan pada Indonesia nir akan tanggal berdasarkan pemberdayaan faktor-faktor pendukung keberhasilan pendidikan yg senantiasa berkembang dan berkesinambungan (Rasmitadila et al, 2021abcd; Aliyyah et al 2020). Pendidikan adalah

komponen yg paling krusial yg bisa memajukan suatu bangsa, melalui pendidikan suatu bangsa akan mengalami perkembangan yg cantik terutama pada bidang ilmu pengetahuan yg diberikan maka akan berakibat suatu masyarakat Negara sanggup berkembang kearah kemajuan.

Kurikulum 2013 bersifat tematik integratif yang mengambil pokok bahasan pelajaran berdasarkan tema dengan menggabungkan beberapa pelajaran menjadi satu tanpa memberitahu siswa. Pada kurikulum 2013 pembelajaran di sekolah dasar tidak berdiri sendiri lagi melainkan menjadi pembelajaran tematik yang memuat semua mata pelajaran termasuk pembelajaran Matematika (Astiningtyas, 2018). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar untuk mempelajari ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Tujuan Pembelajaran Matematika ditekankan pada kemampuan berpikir kritis yang memberikan pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengingat, mengidentifikasi, serta menerapkan pengetahuannya secara ilmiah (Permana & Nourmavita, 2017; Taiyeb & Nurul, 2015). Pada hakikatnya, pembelajaran Matematika memiliki tujuan merangsang pertumbuhan intelektual dan perkembangan siswa, mendorong terbentuknya sikap berpikir kritis dan rasional agar siswa memiliki konsep-konsep Matematika dan keterkaitanya dalam kehidupan sehari-hari (Pambudi et al, 2019).

Pentingnya pembelajaran Matematika tentu guru perlu merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa. Apalagi dengan kondisi pandemi covid-19 saat ini yang menjadikan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar mulai dari buku, gambar, video dan audio (Dewi, 2020; Herliandry, Enjelina, & Kuswanto, 2020). Dengan kondisi pandemi covid-19 saat ini, guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dalam mengemas pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring (Baber, 2021; U. Rosmiati & Lestari, 2021). Selain itu guru juga dituntut untuk mampu merancang pembelajaran sesuai dengan kondisi saat ini dan dapat memfasilitasi belajar siswa dengan membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif sehingga dan memudahkan materi untuk dipahami serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Handarini 2020). Kenyataannya saat ini menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media untuk pembelajaran (Hanida, Iriani, & Arthur, 2015; Kuswanto & Walusfa, 2017). Hal ini berdampak pada berkurangnya minat dan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar menjadi jenuh. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 601 Menanggal Surabaya ditemukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran belum maksimal, media yang digunakan hanya media sederhana dan media penunjang lainnya berupa buku paket walaupun fasilitas pembelajaran seperti LCD sebenarnya sudah disediakan oleh sekolah. Hal ini dapat terungkap bahwa hal ini

disebabkan oleh kurangnya kemampuan serta keterampilan guru dalam memilih dan mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan siswa ditengah kondisi saat ini yang menuntut berjalannya proses pembelajaran melalui strategi daring. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bosan pada saat belajar karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa ditengah masa pandemi covid-19 ini yang diharapkan mampu menarik minat dan memotivasi belajar siswa. Apalagi ditengah masa pandemi covid-19 ini penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting bagi siswa terutama dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam mendukung terlaksananya pembelajaran jarak jauh dengan optimal maka diperlukan media pembelajaran. Media inovatif yang perlu dikembangkan yaitu video animasi. Media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar tersebut digerakan hingga menjadi sebuah video animasi (Kasih, 2017; Trianawati, 2019). Video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu (Antika, Priyanto, & Purnamasari, 2019; Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019). Melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang terpadu, maka video sangat tepat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (Diyana, Supriana, & Kusairi, 2020). Dalam video animasi, materi pembelajaran disampaikan melalui visualisasi dinamis sehingga hal ini dapat menghindari terjadinya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran (Maria, et al., 2019). Penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat (Novita & Novianty, 2020; M. Rosmiati, 2019). Kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian siswa dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran siswa yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya (Kurniawan et al., 2018). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa video animasi terbukti berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa (Antika et al., 2019; Awalia et al., 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa video animasi dapat memudahkan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rosmiati, 2019; Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020; Wuryanti, 2016). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran mandiri terlebih ditengah keterbatasan yang dihadapi disituasi pandemi covid-19 dirasa sangat penting untuk dikembangkan. Kelebihan media video animasi interaktif yang akan diterapkan yaitu media ini animasi sangat cocok untuk sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka gambar-gambar

dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi interaktif yang layak digunakan pada mata pelajaran Matematika. Diharapkan media ini dapat memfasilitasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Rancangan penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan variabel Media pembelajaran animasi (X) dan variabel minat belajar siswa (Y). Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental dilakukan dengan maksud untuk menilai akibat suatu perlakuan. Menurut Sukardi (2007:54), sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.

Dalam penelitian ini, menggunakan pengambilan sampel dengan cara purposive sampling yaitu penunjukkan dalam hal ini ditunjuk langsung sebagai sampel, adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas II-A dan II-B karena kelas tersebut yang dilihat masih sangat kurang minat belajarnya apalagi di mata pelajaran Matematika dibandingkan dengan kelas II-C. Kedua kelas tersebut akan dibagi atas kelas kontrol (II-A) dan kelas eksperimen (II-B) yakni kelas yang diberi perlakuan atau yang menggunakan media animasi dan kelas yang tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan media animasi.

Tabel 1. Keadaan Sampel.

| No. | Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah Siswa |
|--------|-------|---------------|-----------|--------------|
| | | Perempuan | Laki-Laki | |
| 1. | II-A | 10 siswa | 10 siswa | 20 siswa |
| 2. | II-B | 9 siswa | 11 siswa | 20 siswa |
| Jumlah | | | | 40 siswa |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas II dengan materi pokok pecahan mata uang. Rancangan media video animasi interatif ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama yaitu tahap analisis.

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa di SD Negeri Menanggal 601 Surabaya dengan melakukan wawancara, pencatatan dokumen dengan guru kelas II di SD Negeri Menanggal 601 Surabaya terkait masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini informasi yang didapatkan pada tahap analisis kebutuhan kemudian digunakan untuk memuat rancangan produk media dalam bentuk flowchart dan story board. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk sesuai dengan flowchart dan story board yang telah dibuat. Pembuatan video animasi ini menggunakan bantuan software Articulate Storyline dalam pembuatan animasi bergerak, powerpoint digunakan dalam pembuatan materi, camtasia digunakan untuk rekam layar (screen recorder), short cut digunakan untuk pengeditan dan penggabungan sehingga menghasilkan produk berupa video animasi. Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan review ahli terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Review ahli dan uji coba terdiri dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan video animasi yang telah dikembangkan. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan. Evaluasi formatif mencakup validitas oleh para ahli dan uji coba produk. Hasil validasi video animasi ditentukan berdasarkan hasil penilaian oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Adapun hasil uji-t dari pengembangan video animasi menurut para ahli dan uji coba produk dapat disajikan pada tabel.

Tabel 2. Uji-T Kelas Kontrol (II-A)

Paired Samples Statistics

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-----------------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 pre-test | 80.5000 | 20 | 10.99043 | 2.45753 |
| post-test | 82.5000 | 20 | 11.64158 | 2.60314 |

Tabel 3. Uji-T Kelas Kontrol (II-A)

Paired Samples Test

| | Paired Differences | t | df | Sig. |
|--|--------------------|---|----|------|
|--|--------------------|---|----|------|

| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | (2-tailed) |
|----------------------|-----------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| pre-test - post-test | - 2.00000 | 8.94427 | 2.00000 | - 6.18605 | 2.18605 | -1.000 | 19 | 330 |

Dalam penelitian ini nilai signifikannya adalah $0.330 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. H_0 menyatakan bahwa nilai rata-rata pada kelas kontrol II-A sebelum dan sesudah pembelajaran tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Tabel 4. Uji-T Kelas Eksperimen (II-B)

Paired Samples Statistics

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 PRETEST | 75.5000 | 20 | 14.68081 | 3.28273 |
| POSTEST | 97.0000 | 20 | 7.32695 | 1.63836 |

Tabel 5. Uji-T Kelas Eksperimen (II-B)

Paired Samples Test

| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|-----------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|---------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| PRETEST - | - 2.15000E1 | 12.68028 | 2.83540 | - 27.43455 | 15.56545 | - 7.583 | 19 | 000a |

| | | | | | | | | |
|---------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| POSTEST | | | | | | | | |
|---------|--|--|--|--|--|--|--|--|

Pada kelas eksperimen menunjukkan hasil signifikan pada angka 0,000. Yang berarti $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen II-B sebelum diberi perlakuan memiliki perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif.

KESIMPULAN

Video animasi yang diterapkan mendapatkan respon yang baik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif yang diterapkan layak digunakan dalam pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan video animasi interaktif dalam proses pembelajaran agar memudahkan siswa dalam belajar khususnya pada pelajaran Matematika sehingga berdampak pada minat belajar siswa yang meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada pihak guru di SD Negeri Menanggal 601 Surabaya yang telah membantu saya untuk melancarkan proses penelitian yang telah saya selenggarakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>.

- Anwariningsih, & Ernawati. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 121-128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.11591/edulearn.v7i2.226>.
- Astiningtyas, A. (2018). Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5340>.
- Awalia, I., Pamungkas, & Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>. Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *The International Journal of Management Education*, 19(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Diani, R., & Niken, S. H. (2018). Flipbook Berbasis Literasi Islam : Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan 3d Pageflip Professional Flipbook Based On Islamic Literacy : The Development Of Physics Learning Media Using 3d Pageflip Professional." 4(2):234-44. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>.
- Divayana, Hendra, D. G., Suyasa, W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149-157. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171-182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>.
- Dwipayana, I. K. (2013). Kemampuan Siswa Dalam Pelajaran Biologi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v1i1.360>.
- Feny Rita Fiantika, dan, Matematika, P., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2017). Sebuah Rekam Jejak Proses Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Portofolio. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 8(76), 1-4.

- Fitrianti, I., Handayani, & Suyitno. (2020). Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 323– 329. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v8i2.26677>.
- Handarini, O. I. (2020). Daring to draw causal claims from non-randomized studies of primary care interventions. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3), 496–503.
- Rasmitadila, R., Widyasari, W., Humaira, M., Tambunan, A., Rachmadtullah, R., & Samsudin, A. (2020). Using blended learning approach (BLA) in inclusive education course: A study investigating teacher students' perception. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(2), 72-85.
- Rasmitadila, R., Tambunan, A. R. S., Nuraeni, Y., Samsudin, A., & Nurtanto, M. (2020). Teachers' Instructional Interaction in an Inclusive Classroom: Interaction Between General Teacher and Special Assistant Teacher. *International Journal of Special Education (IJSE)*, 35(1), 19-28.
- Aliyyah, R. R., Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Mujahidin, E., Suryadi, S., Widyasari, W., & Rachmadtullah, R. (2020). Are the Assessment Criteria and the Role of Educational Stakeholders Able to Make Outstanding Teacher. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*.
- Kania, V. I., Samsudin, A., Purwanto, A. H. A., Rasmitadila, R. R., Jermisittiparsert, K., & Nurtanto, M. (2020). Multitier of greenhouse effect (Moge) instrument development to identify middle school students' mental model in Thailand with rasch analysis,". *Int. J. Adv. Sci. Technol.*, 29(7), 3223-3237.
- Rachmadtullah, R., Syofyan, H., & Rasmitadila, (2020). The Role of Civic Education Teachers in Implementing Multicultural Education in Elementary School Students. *Universal Journal of Educational Research*. 8(2). 540 – 546
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Student teachers' perceptions of the collaborative relationships form between universities and inclusive elementary schools in Indonesia. *F1000Research*, 10(1289), 1289.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., & Aliyyah, R. R. (2021). Perceptions of Student Teachers on Collaborative Relationships Between University and Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(10).
- Rasmitadila, R., Widyasari, W., Teguh, P., Reza, R., Achmad, S., & Rusi Rusmiati, A. (2021). General Teachers' Experience of The Brain's Natural Learning Systems Based Instructional Approach in Inclusive Classroom. *International Journal of Instruction*, 14(3), 95-116.

Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., Sesrita, A., Laeli, S., Muhdiyati, I., & Firmansyah, W. (2021). Teacher Perceptions of University Mentoring Programs Planning for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Special Education (IJSE)*, 36(2).

Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Teachers' Perceptions of the Role of Universities in Mentoring Programs for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(3), 333-339.

Rasmitadila, R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Tambunan, A., Khairas, E., & Nurtanto, M. (2020). The Benefits of Implementation of an Instructional Strategy Model Based on the Brain's Natural Learning Systems in Inclusive Classrooms in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(18), 53-72.