

Peningkatan Hasil Belajar Melalui Video Kontekstual Pada Peserta Didik Kelas 5 SD

Diterima:
19 September 2023
Revisi:
29 Oktober 2023
Terbit:
21 November 2023

^{1*}Lisa Husnul Khotimah, ²Juliana S, ³Sri Indrawati
¹⁻³Universitas Sriwijaya

Abstrak— Adapun masalah yang ditemukan peneliti ketika di lapangan berdasarkan observasi langsung yaitu peserta didik kurang fokus dalam belajar, motivasi belajar mereka masih kurang, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga dilakukan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dengan video pembelajaran berbasis kontekstual. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam tiga siklus, yang mana tiap siklus memiliki tahapan yang sama berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data yang diperoleh dalam bentuk analisis deskriptif presentase. Penelitian ini dikatakan berhasil bila hasil belajar peserta didik mencapai 80% secara keseluruhan. Adapun Pada siklus pertama diperoleh data 66% anak atau sekitar 16 anak yang memperoleh ketuntasan naik 16% dari sebelumnya. Terakhir disiklus kedua ada sekitar 83% anak atau 20 anak telah memperoleh ketuntasan belajar diatas KKM.

Kata Kunci— Hasil Belajar; Pendekatan Kotekstual; Video Pembelajaran

Abstract— *The problems found by researchers when in the field based on direct observation were that students lacked focus in learning, their learning motivation was lacking, and there was a lack of interesting learning media to create an enjoyable learning atmosphere. So this research was carried out with the aim of improving student learning outcomes in Indonesian and Civics content with contextual-based learning videos. This Classroom Action Research was conducted in three cycles, in which each cycle has the same stages of planning, implementing, observing, and reflecting. The data obtained is in the form of percentage descriptive analysis. This research is said to be successful if the learning outcomes of students reach 80% overall. As for the first cycle, data obtained from 66% of children or around 16 children who obtained mastery increased by 16% from the previous. At the end of the second cycle, there were around 83% of the children or 20 children who had completed their studies above the KKM.*

Keywords— *Improvement; Learning Outcomes; Contextual Approaches; Learning Videos*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Lisa Husnul Khotimah,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Sriwijaya,
Email: lisa.husnulhotimah02@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Guru bertanggung jawab dalam mengajari, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk dapat memahami materi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kemampuan dan

tingkat profesionalitas dari seorang guru harusnya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ini pemilihan dan penggunaan model, metode, dan media/alat peraga serta sumber belajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikannya. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran harus sesuai dengan komponen pembelajaran agar fungsinya optimal dalam kegiatan pembelajaran (Batubara & Ariani, 2015; Isdayanti, 2020; Umbara, Sujana, & Negara, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar guru dapat menyampaikan materi lebih jelas, mudah dipahami, serta dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak sehingga siswa lebih mudah menerima materi dengan baik (Khofiyah, Santoso, & Akbar, 2019; Muna, Nizaruddin, & Murtianto, 2017). Media akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Asnur & Ambiyar, 2018; Mediatati & Suryaningsih, 2017).

Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada media pembelajaran bisa dibidang tidak bisa lepas, karena mereka saling keterkaitan. Penerapan IPTEK dalam pendidikan, tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009) ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yaitu : (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik (3) metode mengajar akan lebih bervariasi (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dari hasil awal analisis awal melalui observasi kepada peserta didik kelas 5 SD, didapati tingkat pemahaman materi akan mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun PPKn yang relatif rendah. Hal ini didasari karena rendahnya literasi terhadap teks-teks yang memuat materi pelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan menciptakan pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual dengan media video. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Latief, 2014; Purwanto & Rizki, 2015). Selain itu, pendekatan kontekstual berangkat dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Antara & Aditya, 2019; Astika et al., 2020). Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan tertanam erat dalam ingatan peserta didik sertatidak akan mudah terlupakan.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang bermakna tersebut pendekatan kontekstual ini dipadukan dengan media pembelajaran berbasis audio visual atau video pembelajaran. Karena menurut hasil analisis awal saat melakukan observasi, peserta didik cenderung lebih antusias dengan adanya gambar dan suara dari video kontekstual yang disajikan. Menggunakan media video dalam pembelajaran cenderung membuat siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera (Purwanti, 2015; Utari, 2016). Sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata. Video pembelajaran sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran secara massal, individual, maupun berkelompok (Tegeh, Simamora, & Dwipayana, 2019; Yildiz & Ersan, 2011). Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya; video dapat menjadi pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Halim, 2017; Taqiya, Nuroso, & Reffiane, 2019).

Adanya video berbasis kontekstual ini sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas 5 SD, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mereka dan menambah motivasi belajar mereka. Kurangnya fokus pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung dapat perlahan-lahan memudar dengan hadirnya video pembelajaran berbasis kontekstual ini. Karena akan menyuguhkan visualisasi yang menarik, serta audio yang ceria untuk mampu mengajak peserta didik larut dalam materi yang diajarkan. Video yang berbasis kontekstual sendiri sejatinya akan menampilkan sesuatu yang akrab bagi mereka sehingga merespon rangsangan belajar dalam diri mereka untuk dapat menikmati sesuatu yang mereka ketahui. Selain itu juga memberikan gambaran secara nyata mampu membuat kegiatan pembelajaran jadi lebih bermakna sehingga terciptalah sesuatu yang berkesan bagi mereka dan meningkatkan daya ingat mereka akan materi. Oleh karenanya dirancanglah video berbasis kontekstual tersebut atas dasar hasil observasi peserta didik yang telah peneliti lakukan.

II. METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi dasar dalam penelitian ini. Adapun penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang terdiri dari pra siklus dan 2 siklus. Tiap siklus mencakup 4 tahapan kegiatan penelitian sebagai berikut:

Pertama, Tahap Perencanaan Tindakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu: (1) Merancang perangkat pembelajaran tematik dalam hal ini Bahasa Indonesia dan PPKn dengan menerapkan media video pembelajaran kontekstual; (2) Menyiapkan media dan alat-alat pendukung proses pembelajaran seperti proyektor, Laptop, dan Speaker; dan (3) Menyusun

instrumen penelitian berupa penilaian dalam hal ini tes tertulis evaluasi pembelajaran. Kedua, Tahap Pelaksanaan Tindakan. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru bertindak sebagai pengamat. Adapun langkah-langkah pembelajaran dilakukan adalah: (1) Guru menampilkan video pembelajaran berbasis kontekstual kepada peserta didik; (2) guru membimbing peserta didik untuk membuat kelompok secara heterogen; (3) Guru memberikan tugas berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); (4) Setiap kelompok berdiskusi untuk dapat menyelesaikan LKPD; (5) Beberapa kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka; (6) Guru dan peserta didik bersama-sama mengkonfirmasi jawaban terhadap hasil kerja mereka.

Ketiga, Tahap Pengamatan. Selama tahap pengamatan dilakukan observasi terhadap segala hal yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Selanjutnya, dilakukan evaluasi di akhir pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan menentukan tingkat keberhasilan tindakan selama proses pembelajaran. Hasil kegiatan observasi dan evaluasi ini dicatat dalam catatan harian dan dijadikan bahan refleksi serta bahan pertimbangan untuk memperbaiki proses tindakan pada siklus berikutnya. Keempat, Tahap Refleksi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis, memaknai, menjelaskan, dan menyimpulkan data yang diperoleh. Selain itu tindakan yang dilakukan dalam tahap ini adalah mengkaji kelebihan, kekurangan, dan hambatan yang dialami untuk dijadikan sebagai pertimbangan dalam merancang dan melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Model penelitian tindakan kelas yang diterapkan ialah model yang dikemukakan oleh Arikunto (2014:17) yaitu sebuah siklus dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan dari tindakan, observasi atau pengamatan dan terakhir refleksi yang selanjutnya bisa diikuti dengan siklus lanjutan terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2014)

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Maitreyawira Kota Palembang tepatnya di kelas 5. Adapun subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik dengan 12 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Pemilihan subjek ini didasari pada hasil data awal observasi berupa kemampuan penguasaan materi terkait pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn yang relatif rendah. Sehingga

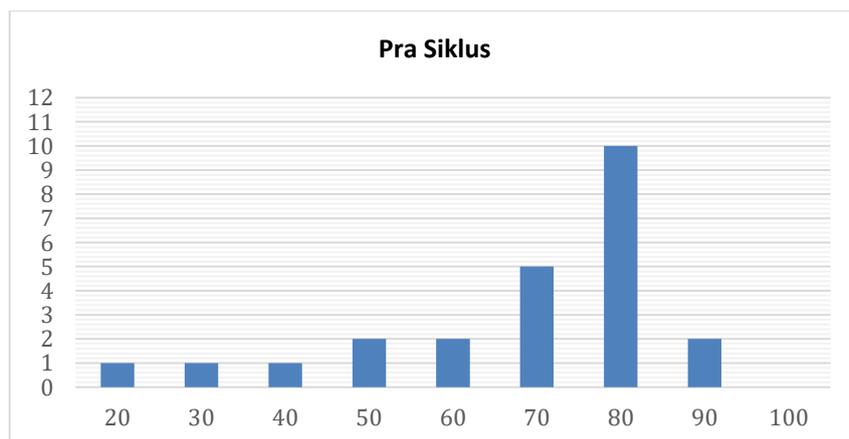
diperlukan suatu perlakuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Nilai KKM sekolah untuk nilai mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn adalah 75. Objek penelitian ini adalah penerapan media video pembelajaran kontekstual dan hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis data kualitatif dengan persentase dan analisis data kuantitatif dilakukan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak dilihat dari setiap tindakan yang dilakukan oleh anak. Analisis ini dihitung dengan menggunakan rumus rata – rata. Terkait dengan data kualitatif, analisis data dilakukan dengan cara menata secara sistematis sesuai hasil pengamatan dan tindakan kelas sehingga diperoleh deskripsi data utuh dan runtut. Penelitian dikatakan berhasil jika motivasi belajar siswa secara klasikal telah mencapai 80% atau berada pada kategori tinggi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus terdiri dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada pra siklus, pembelajaran dilaksanakan secara kooperatif dengan melibatkan peserta didik secara langsung untuk mengamati media video kontekstual yang disediakan guru. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran diketahui bahwa siswa terlihat antusias terhadap materi pembelajaran. Mereka kondusif menonton video kontekstual yang disajikan.

Sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran pada pra siklus ini diperoleh data hasil belajar. Data hasil belajar peserta didik ini dapat hitung dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Adapun grafik hasil belajar pra siklus pada gambar 2.



Gambar 2. Histogram hasil Pra Siklus

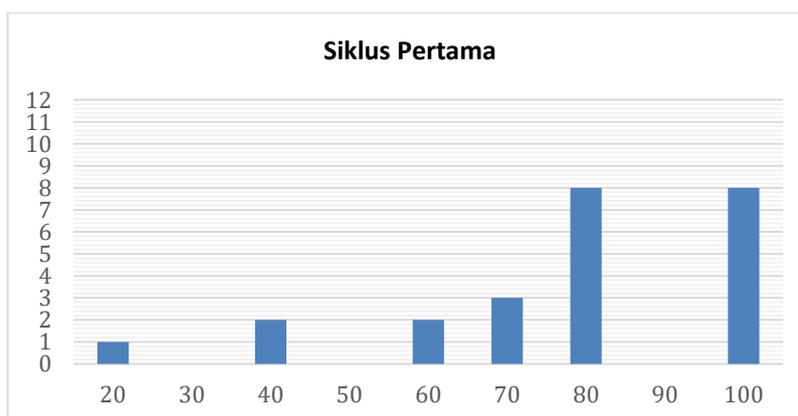
Berdasarkan data dari grafik di atas diperoleh nilai tertinggi peserta didik yaitu 90, sedangkan untuk nilai terendah adalah 20 dengan memiliki nilai rata-rata 68,33. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik baru mengalami peningkatan pada motivasi belajar mereka saja. Untuk secara memahami materi melalui soal-soal yang diberikan belum sepenuhnya bisa menguasai. Terlihat

sekali rentang nilai anak-anak yang masih dalam kategori belum tuntas. Mengingat bahwasanya kriteria ketuntasan belajar minimum pada nilai 75. Dan jika dihitung dalam presentase keberhasilan masih 50% dan ini belum mencapai target yang diinginkan.

Tahap pra siklus ini merupakan awal mula dari proses penelitian yang dilakukan. Sebab setelah peneliti melakukan kegiatan observasi kepada peserta didik maupun guru kelas akan muncul berbagai ide-ide baru atau solusi atas permasalahan yang ditemukan. Beberapa solusi yang menjadi acuan dimaksimalkan dengan keadaan dan kondisi kelas yang memungkinkan. Sehingga peneliti memilih media pembelajaran video kontekstual sebagai sarana untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bisa dikatakan ini adalah siklus uji coba untuk menemukan solusi terbaik dan yang dianggap paling tepat dan efisien.

Pada siklus pertama, kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan materi yang berbeda tetapi tetap pada satu tema yang sama. Materi pada siklus pertama ini tentang keberagaman sosial dalam masyarakat Indonesia, sebelumnya pada pra siklus tentang keberagaman budaya dalam masyarakat Indonesia. Siklus pertama ini peserta didik seperti biasa ditampilkan video kontekstual terkait materi. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi. Kondisi kelas sendiri sudah lebih kondusif dari sebelumnya. Kemudian mereka membuat kelompok belajar untuk menyelesaikan LKPD. Ada beberapa kelompok yang masih bertanya terkait cara menyelesaikan soal-soal yang ada dalam LKPD. Kemudian beberapa kelompok terpilih mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka. Selanjutnya guru dan peserta didik mengkonfirmasi jawabannya.

Sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ini diperoleh data hasil belajar. Data hasil belajar peserta didik pada siklus pertama dapat dilihat pada gambar 3.



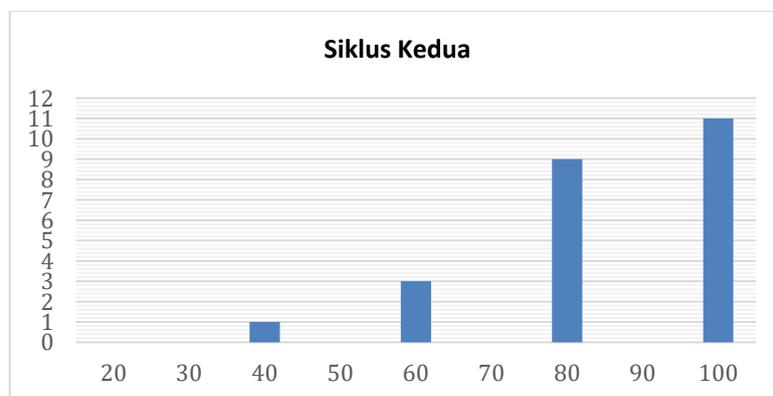
Gambar 3. Histogram Hasil Siklus Pertama

Berdasarkan data dari grafik di atas diperoleh nilai tertinggi peserta didik yaitu 100, sedangkan untuk nilai terendah adalah 20 dengan memiliki nilai rata-rata 77,5. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah sedikit banyak mengalami perubahan pada peningkatan motivasi belajar mereka. Terbukti dengan menghitung hasil evaluasi mereka yang pada pra siklus ada sebanyak

separuh kelas yaitu 12 anak yang belum tuntas menjadi hanya 8 anak saja. Hal ini menunjukkan bahwa objek penelitian yang dilakukan pada subjek terkait mengalami kemajuan dari segi hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari sebelumnya 68,33 menjadi 77,5. Jika dihitung ke dalam presentase keberhasilan baru mencapai 66% dan masih belum mencapai target.

Pada siklus kedua sebagaimana lanjutan dari siklus yang telah dijalani. Siklus ini memengang peranan kunci untuk dapat melihat keberhasilan objek dalam penelitian yang dilakukan atas subjek. Sebagaimana langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan selalu diawali dengan menampilkan video kontekstual kali ini materi tentang iklan. Jadi ada banyak macam-macam jenis iklan yang ditampilkan. Kemudian peserta didik dibimbing untuk membentuk kelompok guna menyelesaikan LKPD yang diberikan guru. Dalam menyelesaikan LKPD kali ini peserta didik harus menonton video kembali dengan mengamati isi video maka mereka akan dapat menyelesaikan LKPD. Kali ini juga setiap kelompok mempresentasikan jawaban mereka dan bersama-sama dengan guru mengkonfirmasi jawaban yang benar.

Adapun di siklus kedua ini telah mencapai target perubahan yang diinginkan. Sehingga data yang diperlukan sudah dirasa cukup untuk dapat memenuhi target. Data ini sebagai bukti dari proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan. Sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini diperoleh data hasil belajar. Data hasil belajar peserta didik pada siklus kedua dapat dilihat pada gambar 4.

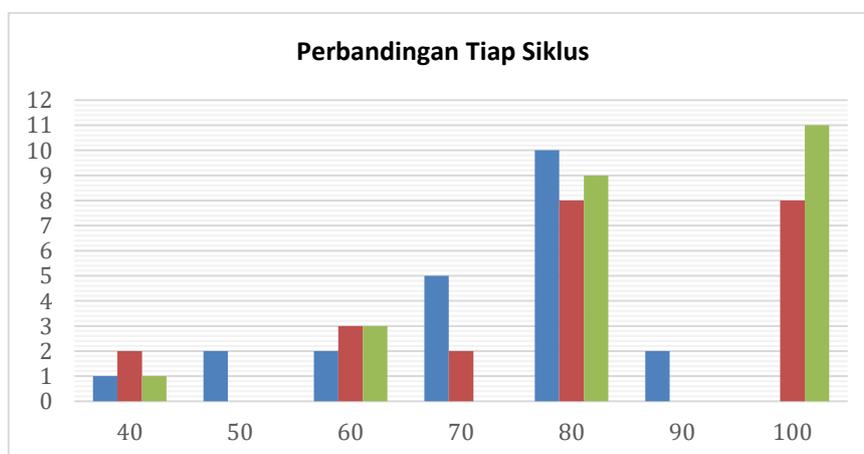


Gambar 4. Histogram Hasil Siklus Kedua

Berdasarkan data dari grafik di atas diperoleh nilai tertinggi peserta didik yaitu 100, sedangkan untuk nilai terendah adalah 40 dengan memiliki nilai rata-rata 83,33. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah banyak mengalami perubahan pada peningkatan motivasi belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa objek penelitian yang dilakukan pada subjek terkait mengalami yang bertahap dan sebagaimana target telah dicapai. Rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari sebelumnya 77,5 menjadi 83,33. Terbukti dengan menghitung hasil evaluasi mereka yang pada

dari siklus 1 terdapat 8 anak yang belum tuntas menyisakan hanya 4 anak saja. Jika dihitung dalam presentasi keberhasilan objek adalah 83%.

Kemajuan bertahap tiap siklus yang dijalani ini telah menjadi bukti bahwasanya objek berupa video kontekstual yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan berhasil dan mencapai data yang diinginkan. Adapun untuk mengukur keberhasilan harus harus mencapai tingkatan 80% baru bisa dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil pelaksanaan ketiga siklus di atas, dapat peneliti tulis kesimpulan bahwa video pembelajaran berbasis kontesktual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata yang dicapai oleh peserta didik dalam setiap tindakan. Hasil gambaran perbandingan setiap siklus yang dilakukan pada gambar 5.



Gambar 5. Histogram Hasil Perbandingan Tiap Siklus

Berdasarkan data dari grafik di atas terdapat perbandingan keberhasilan belajar peserta didik ditiap siklusnya. Untuk warna biru merupakan pencapaian hasil belajar peserta didik di pra siklus. Adapun dalam garis hizontal adalah nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Kemudian untuk grafik pada garis vertikal adalah banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai tersebut. Dalam tahap pra siklus ini tingkatan pencapaian keberhasilan hanya 50%. Untuk warna orange adalah nilai peserta didik pada siklus pertama. Pada siklus pertama ini presentase keberhasilannya mencapai 63%. Untuk yang warna abu-abu adalah nilai peserta didik pada siklus 2. Yang memperoleh tingkat keberhasilan mencapai 83%.

Media video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman Peserta didik dalam belajar. Dengan adanya video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn ini, dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar serta memahami materi dengan baik karena adanya gambar, teks, dan audio yang mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Isi dari video kontekstual yang ditampilkan kepada peserta didik tentu saja sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan kepada siswa relevan dengan kebutuhannya sekaligus telah tersampaikan sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan menyatakan bahwasanya video berbasis kontekstual pada pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena dengan tampilan media pembelajaran berupa audio visual atau video pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga dalam pelaksanaannya peserta didik menjadi lebih fokus dan kelas menjadi kondusif dengan mereka mengamati isi dari video yang disajikan. Pernyataan ini didukung oleh data yang diambil tiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Adapun pada pra siklus hanya 50% anak atau sekitar 12 anak yang mampu mencapai nilai ketuntasan diatas KKM 75. Pada siklus pertama diperoleh data 66% anak atau sekitar 16 anak yang memperoleh ketuntasan naik 16% dari sebelumnya. Terakhir disiklus kedua ada sekitar 83% anak atau 20 anak telah memperoleh ketuntasan belajar diatas KKM 75.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua saya yang selama ini memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial kepada saya. Kemudian guru pamong saya Ibu Juliana yang selama ini memberikan arahan serta solusi dalam kendala yang saya hadapi. Berikutnya Ibu Sri Indrawati selaku dosen pembimbing saya yang banyak memberikan masukan terhadap proses penelitian saya ini. Tidak lupa rekan-rekan seperjuangan saya selama menempuh pendidikan yang memberikan dukungan serta semangat untuk mampu menyelesaikan tugas dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, & Aditya, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>
- Astika, R. T., Astra, I. M., Makmuri, Sumarni, S., Andika, W. D., & Wahyudi, A. (2020). Video Pembelajaran Kontekstual Mendukung Hasil Tes Matematika Siswa Sekolah Dasar. 127–136.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2015). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di

- Sekolah dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Halim, D. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Isdayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(2), 390–406. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>
- Khofiyah, H. N., Santoso, A., & Akbar, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11857>
- Latief, H. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII DI SMPN 4 Padalarang. *Jurnal Geografi*, 14(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/gea.v14i2.3395>
- Mediatati, N., & Suryaningsih, I. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v1i2.10146>
- Muna, H., Nizaruddin, & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI. *Aksioma*, 8(2), 9–18. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1686>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19492>
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Umbara, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.2515>
- Utari, R. (2016). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas 1 Teknik Audio Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Pkdle Di Smk N 1 Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(oktober 2016), 108–114. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2877>
- Yildiz, S., & Ersan, Y. (2011). A study on pc - video games in terms of the space awareness from childhood to youth. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.145>