

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MYOB
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *INTERACTIVE* BERBASIS
VIDEO TUTORIAL PADA PESERTA DIDIK KELAS
XII AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA
SMK PGRI 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN
PELAJARAN 2023/2024**

Muhammad Rizki Aulia¹, Nurdin Hidayat², Vetri Yanti Zainal³

¹²³STKIPPGRIBandarLampung

mr5715041@gmail.com¹, nurdinstkippgribl@gmail.com², zainalzainalvetrivetri@gmail.com³

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Penggunaan model pembelajaran konvensional bukanlah sesuatu yang buruk akan tetapi hal tersebut di rasa kurang efektif karena peserta didik tidak dapat mewujudkan keaktifannya dalam proses pembelajaran. (2) Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. (3) Rendahnya hasil belajar Myob. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Interactive berbasis Video Tutorial* pada kelas XII Akuntansi semester ganjil SMK PGRI 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadakan di SMK PGRI 2 Bandar Lampung pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Myob kelas XII Akuntansi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas XII Akuntansi, objek penilaian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar Myob melalui penerapan media pembelajaran *Interactive berbasis Video Tutorial* pada peserta didik kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran Myob menggunakan media pembelajaran *Interactive berbasis Video Tutorial* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas belajar yang diperoleh peserta didik. Peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan yakni 74,23 (Cukup Aktif) pada siklus 1 dan meningkat menjadi 81,64 (Sangat Aktif) pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I sampai siklus II sebesar 7,41. Sedangkan hasil belajar myob peserta didik dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilannya itu sebesar 80%. Pada siklus 1 terdapat persentase ketuntasan belajar sebanyak 6 peserta didik dengan rata-rata nilai sebesar 72,64 (35,3%) dan pada siklus II menjadi 14 peserta didik dengan rata-rata nilai 79,41 (82,3%) peserta didik yang tuntas dari total 17 peserta didik, sehingga terdapat peningkatan sebesar 47%.

Kata Kunci: Myob, Media Pembelajaran *Interactive*, Video Tutorial

Abstract: The problems in this research are: (1) The use of conventional learning models is not something bad, but it is felt to be less effective because students cannot realize their activeness in the learning process. (2) Students are less active in the learning process. (3) Low Myob learning outcomes. This research aims to analyze the increase in activity and learning outcomes of students using interactive learning media based on Video Tutorials in class XII Accounting in the odd semester of SMK PGRI 2 Bandar Lampung for the 2023/2024 academic year. This research is Classroom Action Research (PTK) which was held at SMK PGRI 2 Bandar Lampung in the odd semester of the 2023/2024 academic year in collaboration with the Myob class XII Accounting subject teacher. The subjects of this classroom action research are students of class Based on the research results, Myob learning using interactive learning media based on video tutorials can improve the activities and learning outcomes of class XII Accounting students at SMK PGRI 2 Bandar Lampung. This is proven by the learning activities obtained by students. The percentage increase in overall student learning activity was 74.23 (Quite Active) in cycle 1 and increased to 81.64 (Very Active) in cycle II, there was an increase in student activity from cycle I to cycle II of 7.41. Meanwhile, the student's myob learning results from cycle I to cycle II have increased and

have shown the goal of the success indicator being 80%. In cycle 1 there was a percentage of learning completeness of 6 students with an average score of 72.64 (35.3%) and in cycle II there were 14 students with an average score of 79.41 (82.3%) students. which was completed by a total of 17 students, so there was an increase of 47%.

Keywords: Myob, Interactive Learning Media, Video Tutorial

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses untuk membantu seorang manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga manusia tersebut dapat menghadapi semua perubahan yang ada didalam kehidupan. Pendidikan juga merupakan kebutuhan bagi manusia karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh kesejahteraan hidupnya dan dapat mengembangkan potensi dirinya.

Situasi kegiatan belajar mempengaruhi hasil belajar. Situasi akan didukung jika ditunjang dengan strategi pembelajaran model dan pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi peserta didik, penggunaan model pembelajaran konvensional bukanlah sesuatu yang buruk akan tetapi hal tersebut di rasa kurang efektif karena peserta didik tidak dapat mewujudkan keaktifannya termasuk dalam pembelajaran MYOB.

MYOB merupakan singkatan dari *Mind Your Own Business* atau jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah “pikirkan bisnis Anda sendiri”. Maksudnya adalah dalam mengatur bisnis, terkadang seorang akuntan kesulitan dalam mengatur keuangan, pembukuan arus kas, jual beli, dan lainnya sehingga hadirnya aplikasi MYOB.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar MYOB yang berasal dari dalam dan luar peserta didik, faktor dari dalam diri peserta didik misalnya motivasi belajar serta minat belajar yang kurang. Sedangkan faktor

dari luar misalnya kemampuan guru dalam mengelola proses belajar, sarana prasarana belajar, lingkungan belajar.

Peneliti sudah melakukan observasi serta wawancara singkat baik dengan guru ataupun peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Hasil dari pra penelitian ini diperoleh fakta dan informasi yaitu bahwa hasil belajar ulangan harian MYOB peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga bisa dikatakan kurang optimal dan harus ditingkatkan.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian diketahui bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 4 orang (22,3%) dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 14 orang (77,7%) dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pihak sekolah pada mata pelajaran MYOB kelas XI adalah 75. Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar MYOB pada peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung belum tergolong optimal dan harus ditingkatkan.

Proses belajar di SMK PGRI 2 Bandar Lampung sudah banyak variasi baik dari model, metode serta strategi pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan belajar. Namun pengamatan yang penulis lakukan di sekolah menunjukkan kurangnya antusiasme para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran MYOB sehingga berdampak pada pemahaman materi yang

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Myob Melalui Media Pembelajaran Interactive Berbasis Video Tutorial Pada Peserta Didik Kelas XII Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung

kurang maksimal dan mempengaruhi hasil belajar tersebut.

Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Implementasi dari pengertian diatas adalah pendidikan bertujuan untuk mengembangkan atau mengubah tingkah laku peserta didik. (Jihad dan Haris, 2012:1-2).

Menurut Chotimah (2018: 15) belajar merupakan konsep yang tidak dapat dihilangkan dalam proses belajar dan pembelajaran. Belajar menunjukkan apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (peserta didik).

Pendapat lain Khairani (2014: 5) belajar adalah suatu kegiatan interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya yang bersifat konstan.

Sedangkan Menurut Ihsana (2017:4) Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.

Menurut Corey (Sagala, 2011: 61) Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh

pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2012: 28). Sedangkan Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Menurut Schramm (1997) Mengatakan bahwa, pengertian media pembelajaran adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut Romiszowski (2001) Pengertian media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002:36).

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media

pita atau disk (Arsyad, 2004:36 dalam Rusman dkk 2011:218).

Menurut Cheppy Riyana (2007). untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran interaktif harus memperhatikan beberapa karakteristik berikut: 1) *Clarity of Massage* (kejelasan pesan). 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri). 3) *User Friendly* (bersahabat /akrab dengan pemakainya). 4) Representasi Isi. 5) Visualisasi dengan Media. 6) Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi.

Berikut adalah kelebihan dari media pembelajaran *Interactive Video* Menurut Daryanto (2011:79): 1) Video menambah suatu dimensi baru didalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya. 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Berikut adalah kekurangan dari media pembelajaran *Interactive Video* menurut Daryanto (2011:79): 1) Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar. 2) Media pembelajaran video memerlukan biaya dan waktu yang banyak dalam pembuatan. 3) Memerlukan berbagai macam peralatan tambahan untuk menampilkannya.

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor sebagai hasil belajar dari siswa (Susanto (2013: 5).

Sedangkan menurut Suprijono, (2015: 6 – 7) menyatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Menurut Purwanto (2014, hlm. 23) hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku yang diinginkan oleh penyelenggara pendidikan atau dalam konteks tertentu adalah dari keinginan peserta didik itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadakan di SMK PGRI 2 Bandar Lampung pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran MYOB kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas XI Akuntansi

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Myob Melalui Media Pembelajaran Interactive Berbasis Video Tutorial Pada Peserta Didik Kelas XII Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung

dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung yang berjumlah 18 orang peserta didik yang akan menjadi objek penilaian ini adalah peningkatan hasil belajar MYOB melalui penerapan media pembelajaran *Interactive Berbasis Video Tutorial* pada peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahapan ini dilakukan dalam setiap siklus I dan siklus II, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yakni: observasi, tes, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024 dengan menerapkan media pembelajaran *Interactive Video Tutorial*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh ketidakmaksimalan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai aktivitas belajar peserta didik selama penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan media pembelajaran *Interactive Video Tutorial*. Adapun peningkatan aktivitas belajar peserta didik kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung Sebagai Berikut:

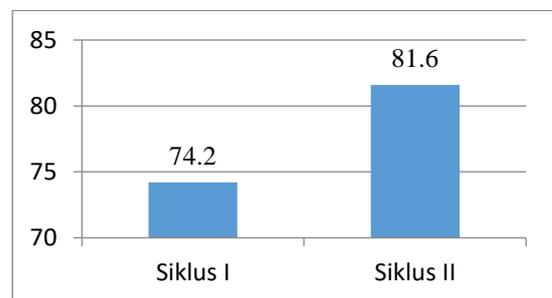
Tabel 1.
Perbandingan Rata-Rata Persentase Aktivitas Peserta Didik Kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung

Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata
74,23	81,64	7,41

Sumber: Pengolahan Data

Dari tabel diatas dapat diamati peningkatan rata-rata aktivitas yang terjadi dari siklus I sampai siklus II yakni pada siklus I rata-rata aktivitasnya 74,23 atau kriteria aktif, sedangkan pada siklus II rata-rata aktivitasnya 81,64 mengalami peningkatan dengan kriteria sangat aktif di bandingkan siklus I.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1.
Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siklus 1 dan Siklus II Kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024

Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Interactive Video Tutorial* terjadi peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai hasil tes peserta didik pada nilai pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II yang dijelaskan dalam table berikut.

Tabel 2.
Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra
Siklus, Siklus 1 Dan Siklus II
Kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar
Lampung
Tahun Pelajaran 2023/2024

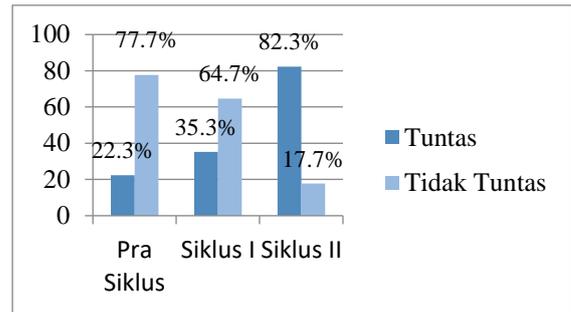
Hasil Belajar	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2		Ket
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	
Tuntas	4	22,3%	6	35,3%	14	82,3%	Meningkat
Belum tuntas	14	77,7%	11	64,7%	3	17,7%	Menurun
Jumlah	18	100%	17	100%	17	100%	

Sumber : pengolahan data

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dari nilai pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut:

- Dari nilai pra siklus terdapat 4 peserta didik (22,3%) yang tergolong hasil belajarnya tuntas dari jumlah peserta didik yakni 18 peserta didik.
- Dari nilai siklus 1 terdapat 6 peserta didik (35,3%) yang tergolong hasil belajarnya tuntas dari jumlah peserta didik yakni 17 peserta didik.
- Dari nilai siklus II terdapat 14 peserta didik (82,3%) yang tergolong hasil belajarnya tuntas dari jumlah peserta didik yakni 17 peserta didik.

Terjadinya peningkatan persentase nilai peserta didik setiap siklusnya dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2.
Diagram Persentase Hasil Belajar Peserta
Didik Pra Siklus,
Siklus 1 dan Siklus II

Adapun kesimpulan dari gambar diagram di atas adalah bahwa dalam pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan. Hasil belajar peserta didik pun meningkat dari tahap pra siklus, siklus 1 sampai siklus II, dan pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 80%. Untuk pelaksanaan perbaikan pembelajaran dihentikan di Siklus kedua karena telah mencapai indikator keberhasilan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran myob menggunakan media pembelajaran *Interactive Video Tutorial* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas belajar yang diperoleh peserta didik. Pada siklus I terdapat persentase ketuntasan belajar sebanyak 6 peserta didik dengan rata-rata nilai 72,64 (35,3%) dan pada siklus II menjadi 14 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata nilai 79,41 (82,3%) dari total 17 peserta didik, sehingga terdapat peningkatan sebesar 47%. Peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan yakni 74,23 (Cukup

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Myob Melalui Media Pembelajaran Interactive Berbasis Video Tutorial Pada Peserta Didik Kelas XII Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung

Aktif) pada siklus I dan meningkat menjadi 81,64 (Sangat Aktif) pada siklus II, terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I sampai siklus II sebesar 7,4. Sedangkan hasil belajar myob peserta didik dari siklus I ke siklus II juga terdapat peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilannya yaitu sebesar 80%.

Terkait tentang ini maka Menurut (Arsyad 2014: 50-51) video interaktif dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Icha Biassari (2021) yang berjudul. Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Hasil penelitian ini adalah: 1) Rata-rata nilai kelas pada tahap pra siklus adalah sebesar 36,88 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13%; 2) Rata-rata nilai kelas pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56,25%; dan 3) Rata-rata nilai kelas pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Endang Sri Mureiningsih (2013) yang berjudul Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari rendah menjadi agak tinggi, dan peningkatan hasil belajar sebesar 47,43% dari rata-rata hasil tes pra

siklus 66,05 ketuntasan 47,37%, siklus I meningkat menjadi 72,36 dengan ketuntasan 78,95% sedangkan tes siklus II rata-rata 81,08 ketuntasan 94,74%.

Dari data di atas jelas terlihat bahwa ada peningkatan antara aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Interactive Video Tutorial* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bagi peserta didik terhadap myob.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada BAB IV, pembelajaran myob menggunakan media pembelajaran *Interactive Video Tutorial* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XII Akuntansi SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas belajar yang diperoleh peserta didik. Peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik dari kriteria (Cukup Aktif) pada siklus 1 dan meningkat menjadi (Sangat Aktif) pada siklus II.

Media pembelajaran *Interactive Video Tutorial* dapat meningkatkan hasil belajar myob peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar myob peserta didik dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilannya yaitu sebesar 80%.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. (2002). *Pengertian Media Pembelajaran Interactive*. Tersedia. [Online]. Diakses dari:

- <https://text-id.123dok.com/document/lzggx682z-pengertian-media-media-interaktif-menurut-seels-dan-glasgow-dalam-arsyad-2006-36-mengemukakan.html>, diunduh pada 7 Februari 2023.
- Biassari, I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri: Laporan Penelitian Tindakan Kelas. *Thesis*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Chotimah, C., dan Fathurrohman. (2018). *Paradigma Baru System Pembelajaran: dari teori, metode, model, media hingga evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- C, Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. (2011). *Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video*. Tersedia. [Online]. <https://eprints.uny.ac.id/9809/3/BAB%20%20-08108244022.pdf>, diunduh pada 7 Februari 2023.
- E, S, Mureiningsih. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniyah Edisi VII Agustus 2014*. 2086 – 3462. DOI: <https://media.neliti.com/media/publications/195116-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- Hernawan, (2013). *Pengertian Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ihsana. (2017). *Pengertian Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad dan Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khairani. (2014b). *Pengertian Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar* Pustaka Belajar, 2009.
- Romiszowski. (2001). *Pengertian Media Pembelajaran*. Tersedia. [Online]. Diakses dari: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. Diunduh pada 7 Februari 2023.
- Rusman. (2011). *Model–Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala. (2011). *Pengertian Pembelajaran*. Tersedia. [Online]. Diakses dari: <https://eprints.uny.ac.id/8597/3/ab%20%20-%2008108249131.pdf>, diunduh pada 7 Februari 2023.
- Schramm. (1997). *Pengertian Media Pembelajaran*. Tersedia. [Online]. Diakses dari: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. Diunduh pada 7 Februari 2023.
- Sudjana. (2012). *Pengertian Pembelajaran*. Tersedia. [Online]. Diakses dari: <http://eprints.umg.ac.id/3059/3/BAB%20II.pdf#:~:text=Pembelajaran%20merupakan%20komunikasi%20dua%20arah.%20Mengajar%20dilakukan%20oleh,yang%20dapat%20menyebabkan%20peserta%20didik%20melakukan%20kegiatan%20belajar>, diunduh pada 7 Februari 2023
- Suprijono. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.