

## Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK

Riana T. Mangesa<sup>1</sup>, Alimuddin S.Miru<sup>2</sup>, Kholik Prasajo<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Makasar  
Email: rianamangesa@yahoo.com

### Abstrak

Media merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Media Pembelajaran menjadi perantara antara pendidik dan peserta didik dalam penyampaian materi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menitikberatkan pada perbaikan praktik pembelajaran yang kurang efektif dengan menerapkan Media Video Tutorial pada materi pokok Desain Grafis Dasar. Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Makassar dengan jumlah siswa 34 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan indikator yang telah ditentukan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikatakan baik apabila prosentase reliabilitas yang dicapai adalah 75%, dalam penelitian ini dari siklus I ke siklus II meningkat dan berhasil mencapai 85,62%. pada siklus II. Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media video tutorial efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa, memudahkan guru dalam mengajarkan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

**Kata Kunci:** Media Video Tutorial, Aktivitas, Hasil Belajar, Efektif, SMK

### Abstract

The media is one of important factors in learning activities. Learning Media is an intermediary between educators and students in delivering material. This research is a Classroom Action Research (CAR) that focuses on improving learning practices that are less effective by applying Video Tutorial Media on the subject matter of Basic Graphic Design. This research was conducted at SMKN 2 Makassar with 34 students. Data was collected through observation, and student learning outcomes tests. Based on the indicators that have been determined that student activity in the learning process is said to be good if the percentage of reliability achieved is 75%, in this study from cycle I to cycle II it increased and managed to reach 85.62%. in cycle II. So that this research can be concluded that the video tutorial media is effectively used to increase student activity and student learning outcomes, make it easier for teachers to teach the material and make it easier for students to understand the material.

**Keywords:** Media Video Tutorials, Activities, Learning Outcomes, Effective, SMK

### PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan dapat tercapai dari sistem pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif sangat ditentukan oleh metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Didukung Arikunto S. (2015) efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Kedua aspek ini saling berkaitan, salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada Siswa. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas.

Sering kali terjadi banyaknya siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang

disampaikan guru karena ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih fresh dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi, memberikan instruksi, media juga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Pembelajaran merupakan proses belajar antara pendidik dan siswa, hubungan interaksi antara keduanya dapat terlihat jelas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan pembelajaran akan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik dan sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Perubahan tingkah laku akan terjadi apabila dalam proses pembelajaran melakukan aktivitas, dan dari aktivitas inilah peningkatan kualitas pendidikan dapat diukur, Abdullah, R. (2017).

Amanat undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 ayat 1 dan 2, yang berhubungan dengan kompetensi guru dalam peraturan pemerintah PP No 74 Tahun 2008 mengamanatkan bahwa setiap guru dituntut untuk mampu merencanakan pembelajaran dan mampu, mengevaluasi hasil belajar, menggunakan teknologi komunikasi dan informasi pada semua domain kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan professional.

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Setiap guru diharapkan mampu menguasai dasar-dasar komputer, internet dan mampu berkreasi mengembangkan pembelajaran berbasis komputer untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Beberapa pendapat tentang fungsi media, Suprihatiningrum (2016), fungsi media pembelajaran adalah; (1) menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu dari media tersebut (fungsi atensi); (2) menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar (fungsi motivasi); (3) menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain (fungsi afeksi); (4) mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal (fungsi kompensatori); (5) mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik (fungsi psikomotorik); (6) mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran (fungsi evaluasi). media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan (Yendrita, Y., & Syafitri, Y. 2019). Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Berdasarkan beberapa penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Media menjadi perantara antara pendidik dengan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran supaya berjalan dengan semestinya. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena adanya hal baru yang hadir pada kegiatan belajar mereka. Media juga dapat memberikan siswa rangsangan belajar sehingga adanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Oktavianoro, R. I., 2019).

Menurut Rusman (2017) tutorial adalah sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang berkualifikasi, menggunakan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Tutorial dengan metode alternatif diantaranya bacaan, demonstrasi, penemuan bacaan dan pengalaman yang membutuhkan respon secara verbal dan tulisan serta adanya ujian. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing dapat melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari media yang ada. Selanjutnya Tutorial (tutoring) dapat diartikan sebagai bantuan atau bimbingan belajar

yang bersifat akademik oleh tutor kepada siswa untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar (Darmadi, 2017).

Seiring perkembangan iptek yang begitu pesat banyak bahan belajar yang bermunculan untuk membantu pembelajar dalam membelajarkan siswanya. Bahan belajar tersebut berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, dengan bahan belajar para siswa dapat memperoleh informasi sebagai sumber belajar penunjang dalam proses pembelajaran di kelas yang nantinya dapat didiskusikan bersama. Salah satu sumber belajar tersebut adalah program video, secara umum bahan belajar video adalah bahan belajar yang dalam penyampaiannya terdapat gambar dan suara. Bahan belajar video dapat juga disebut bahan belajar audiovisual, penggabungan dari gambar dan suara dalam penggunaannya (Wisada, P. D., & Sudarma, I. K., 2019).

Pemanfaatan media tutorial dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari, didukung Nomleni (2018), pemanfaatan media tutorial harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan.

Pemilihan video sebagai media penyebarluasan informasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan music (Erniwati, 2015). Peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh siswa.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Media video dapat menunjukkan secara nyata sesuatu yang tidak dapat dijangkau dengan penglihatan siswa pada saat proses pembelajaran (Ting, D. S. W., dkk., 2019). Salah satu cara untuk membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang baik yang dapat mengarahkan dan menumbuhkan rasa keingintahuan lebih dalam dirinya. Keaktifan siswa dapat diciptakan dengan menggunakan media video tutorial untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan mengamati dan mendengar yang lebih memicu kegiatan belajar. Menurut Aunurrahman (2016) keaktifan siswa merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami dan dikembangkan setiap guru dalam pembelajaran.

Hasil belajar sangat berkaitan dengan keaktifan siswa. Hasil belajar akan maksimal ketika proses pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa dapat dikatakan sudah mencapai hasil belajar ketika telah terjadi perubahan perilaku melalui proses pembelajaran. Perubahan perilaku diperoleh jika sudah menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Aktivitas belajar akan terjadi apabila terdapat interaksi antara situasi stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya situasi stimulus tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggabungkan beberapa tindakan disipliner penyelidikan, untuk memahami apa yang terjadi, saat terlibat dalam proses perbaikan dan perubahan. Prosedur penelitian PTK mengikuti tahapan *Classrom Action Research (CAR)* yang meliputi empat tahapan dalam setiap siklus yaitu

perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto S, 2015). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X berjumlah 34 orang.

Pengumpulan data yang digunakan, dokumentasi, instrumen observasi aktivitas siswa dan tes. Teknik dokumentasi digunakan untuk menyediakan dokumen-dokumen/data sebagai bukti akurat yang mendukung peneliti meliputi data siswa dan dokumen lainnya. Lembar observasi diisi oleh 2 orang observer, untuk melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar siswa pada setiap tahapan pembelajaran. Demikian juga dengan Tes yang dipergunakan untuk menilai perkembangan hasil belajar siswa, dilakukan pada setiap siklus pembelajaran sebelum dan sesudah tindakan, menggunakan Tes pilihan ganda.

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif (penilaian hasil belajar) dan Kualitatif (penilaian proses). Sebelum pengambilan data, instrumen telah divalidasi oleh 2 orang ahli yang masing-masing pakar dibidangnya, untuk mengukur kualitas kelayakan setiap instrumen, dengan menggunakan Skala Likert. Pengkategorian hasil analisis kevalidan instrumen mengacu kriteria yang diadaptasi dari Azwar S. (2014), dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Kategori Pemberian Skor**

Skor	Kategori
$3,4 \leq M \leq 4,0$	Sangat Valid
$2,6 \leq M < 3,4$	Valid
$1,8 \leq M < 2,6$	Cukup Valid
$1,0 \leq M < 1,8$	Tidak Valid

Keterangan M = Rerata Skor

Selanjutnya untuk menghitung nilai yang diperoleh siswa digunakan persamaan (1) menurut Arikunto S. (2015), yaitu;

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor mentah}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Kriteria:

- $\geq 80$  = Sangat Baik
- $66 - 79$  = Baik
- $51 - 65$  = Cukup
- $\leq 50$  = Kurang

Selanjutnya untuk menganalisis hasil lembar observasi yang difokuskan pada skor rata-rata keaktifan memecahan masalah sesuai indikator materi yang ditetapkan dan diberi skor (skala 100), yang selanjutnya dianalisis menurut Ningrum Epon (2014);

$$P = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (2)$$

- P = Persentase penguasaan indikator.
- S = Jumlah skor perolehan.
- N = Jumlah skor total.

Peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus gain rata-rata ternormalisasi menurut Archambault (2008). Gain rata aktual (siklus I ke siklus II) adalah selisih skor rata siklus II terhadap skor rata-rata siklus I.

$$I_g = \frac{(S\text{-Siklus II}) - (S\text{-Siklus I})}{(S\text{Maks}) - (S\text{-Siklus I})}$$

Indeks gain dihitung dengan klasifikasi pada Tabel 2 berikut;

**Tabel 2. Klasifikasi Data Indeks Gain**

Indeks gain	Klasifikasi
$0.7 > \text{indeks gain}$	Tinggi
$0.3 < \text{indeks gain} \leq 0.7$	Cukup
$\text{Indeks gain} \leq 0.3$	Rendah

Archambault (2008)

### HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan rata-rata keaktifan siswa pada siklus I yaitu 71,34% dan meningkat pada siklus II sebesar 85,62 yang termasuk kriteria sangat baik, lihat Tabel 3 berikut ini;

**Tabel 3 Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa**

Tahap	Aspek	Rata Siklus I (%)	Rata Siklus II (%)
I	Siswa mengidentifikasi permasalahan	72,52	79,53
	Siswa aktif bertanya	50,52	75,29
II	Siswa belajar mengamati & menyelidikan	78,53	85,36
	Siswa mengemukakan pendapat/ide	75,86	98,34
V	Siswa mampu memecahkan masalah	79,27	89,58
	<b>Rata-Rata Keaktifan</b>	<b>71,34</b>	<b>85,62</b>

Berdasarkan indikator yang ditetapkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikatakan baik jika persentase reliabilitas yang dicapai 75 %, dalam penelitian ini mulai dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan dan mencapai 85,62% pada siklus II.

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari 34 siswa, maka pada awal siklus I dilakukan *pre-test* dan akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. Karena rata nilai yang dicapai siswa pada tindakan siklus I belum tuntas, maka dilanjutkan pada siklus II dengan merencanakan ulang materi, dan melakukan *pre-test* dan diakhir *posttes* pada siklus II. Hasil proses tersebut dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5 berikut ini:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Posttest**

Skor	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
$\geq 80$	Sangat Baik	0	0	23	67,6
66 – 79	Baik	7	20,5 9	11	32,4
51 – 65	Cukup	12	35,3	0	0

≤ 50	Kurang	15	44,1 1	0	0
Total		34	100	34	100

**Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

No	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		Pretest	Post test	Pretest	Post Test
1	Nilai tertinggi	67	75	69	100
2	Nilai terendah	35	51	47	75
3	Rata-rata	51	65	58	87,5

Hasil analisis penilaian siswa pada posttest siklus I, menunjukkan nilai rata-rata 65 dan meningkat pada siklus II sebesar 87,5 termasuk kriteria sangat baik.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II, menunjukkan ada peningkatan aktivitas pada setiap tahap. Hasil ini sangat penting karena selama ini aspek aktivitas dalam kebebasan berkreasikan tidak menjadi perhatian sebagai faktor pengaruh terhadap keberhasilan siswa. Mengacu pada indikator yang ditetapkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikatakan baik jika persentase reliabilitas yang dicapai 75 %, maka dalam penelitian ini menunjukkan dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan dan berhasil mencapai 86% pada siklus II. Didukung Rita Komalasari (2020) untuk aktif berpikir kreatif perlu diberikan sebuah rangsangan berupa masalah yang dapat mendorong siswa melatih keterampilan berpikir.

Berdasarkan hasil penelitian pada setiap siklus yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas, ini disebabkan karena media yang menampilkan gambar dan suara, memancing minat siswa untuk mengamati dan menyelidiki setiap kegiatan. Selanjutnya siswa aktif bertanya, mengemukakan ide dan gagasan bahkan menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran. Menurut Aunurrahman (2016) keaktifan siswa merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami dan dikembangkan setiap guru dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2015) tutorial adalah bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang berkualifikasi, menggunakan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Tutorial dengan metode alternatif diantaranya bacaan, demonstrasi, penemuan bacaan dan pengalaman yang membutuhkan respon secara verbal dan tulisan serta adanya ujian. Didukung Weiss (2017) bahwa masalah yang relevan akan membantu siswa mencari solusi yang sesuai. Ini membuktikan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan analisis hasil belajar pada setiap siklus menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar, ini disebabkan karena media video tutorial menumbuhkan rasa keingintahuan dalam dirinya sehingga mendorong siswa aktif belajar dan terjadilah peningkatan hasil belajar. Mengacu pada hasil hitung gain aktual dari siklus I ke siklus II, setelah dihitung menunjukkan 0,76 termasuk kategori tinggi. Menurut (Abdullah, R. 2017; Susilana et al., 2008), media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh pendidik, juga harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa yaitu visual, auditori dan kinestetik.

Selanjutnya bahwa kegiatan tutorial ini sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing dapat melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari media yang ada. Hal ini menunjukkan media video tutorial dapat membantu siswa melatih diri melakukan proses berpikir tingkat tinggi dalam mencari solusi. Akhirnya berubah menjadi teratur belajarnya karena mereka fokus pada masalah dan motivasinya meningkat. Menurut Ramawati (2016) siswa yang selama ini diajarkan dengan media konvensional sering merasa jenuh belajar.

Menurut Oktavianto (2017), siswa yang berusaha keras dalam berpikir, secara langsung meningkatkan keterampilan dalam berpikir tingkat tinggi.

## SIMPULAN

Media video tutorial efektif dipergunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh hasil penelitian di atas. Hal ini didukung oleh pemilihan media pembelajaran yang didasarkan pada karakteristik siswa, karakteristik materi pembelajaran dan gaya belajar siswa. Pemilihan media yang baik dapat membantu perpindahan pengetahuan secara lebih nyata kepada siswa. Sehingga media video tutorial menumbuhkan rasa keingintahuan lebih dalam dan mendorong siswa aktif belajar.

Sejalan dengan hasil penilaian siswa yang menggunakan media video tutorial termasuk kriteria sangat baik, ini terjadi karena keaktifan siswa yang tercipta menyenangkan, dan memicu kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan media video tutorial dapat membantu siswa melatih diri melakukan proses berpikir tingkat tinggi dalam mencari solusi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Prof. Dr. H. Husain Syam, MTP., Selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi peneliti di Fakultas Teknik dalam mengajukan hibah penelitian PNBPNP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). *Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Lantanida Journal, 4(1)
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S.(2014). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Erniwati (2015). *Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Snowball Throwing di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Pasaman*. Jurnal Pendidikan Indonesia (Vol. 1, Nomor 1, Oktober 2015).
- Ningrum, Epon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak.
- Nomleni, Fransina Thresiana, Manu & Theodora S. N. (2018). *Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 8 No. 3.
- Oktaviantoro, R.I. (2019). *Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. Joyful Learning Journal*, 6(4), 249–254. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.16362>
- Ramawati, I. (2016). *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Jurnal Geografi Gea, 16(1), 66–87. <https://doi.org/10.17509/gea.v16i1.3469>
- Rita Komalasari. (2020). *Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid*. TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 7, No. 1 Juni 2020.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Rusman. (2015). *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Ting, D. S. W., Lin, H., Ruamviboonsuk, P., Wong, T. Y. & Sim, D. A. (2019). *Artificial intelligence, the internet of things, and virtual clinics: ophthalmology at the digital translation forefront*. Lancet Digital Health (2), E8–E9. DOI: [https://doi.org/10.1016/S2589-7500\(19\)30217-1](https://doi.org/10.1016/S2589-7500(19)30217-1)

- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi*. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1).
- Weiss, G. (2017). *Problem-Oriented Learning in Geography Education: Construction of Motivating Problems*. *Journal of Geography*, 116(5), 206–216. <https://doi.org/10.1080/00221341.2016.1272622>.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.