

IMPLEMENTASI VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Nur Maladisma^{1*}, Idawati¹, Mariati¹

Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia¹

E-mail: disma.nurmala@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Aturan Sekolahku. Pada penelitian ini menerapkan video pembelajaran dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III.A SD Negeri V Sungguminasa, Kabupaten Gowa pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 32 peserta didik. Instrument yang digunakan yaitu *Form test* kemampuan pemahaman konsep akhir siklus. Hasil pembelajaran prasiklus dengan KKTP 70 diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 67,5 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 71,87%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat dari 67,5 menjadi 71,6 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 78,13%. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,12 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 93,75%. Dari data pengamatan prasiklus hingga ke tahap siklus II terdapat peningkatan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 21,88%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Hal tersebut dikarenakan video pembelajaran merupakan suatu media yang membuat peserta didik tertarik dan termotivasi ketika proses pembelajaran. Video pembelajaran menyajikan tampilan yang disertai suara dan gambar sehingga siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna tentang konsep yang akan diajarkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Video Pembelajaran; Hasil Belajar.

Abstract

This research is a Classroom Action Research (CAR) with the aim of improving student learning outcomes in Citizenship Education about My School Rules. This study applies learning videos with the research subjects are the students of class III.A in SD Negeri V Sungguminasa, Gowa Regency in the first semester of the 2024/2025 and total of students are 32 students consisting of 15 male students and 17 female students. The instrument used is the Form test of the ability to understand concepts at the end of the cycle. The results of pre-cycle learning with KKTP 70 obtained an average class score of 67.5 with a percentage of learning completeness reaching 71.87%. In cycle I, the average class score increased from 67.5 to 71.6 with a percentage of learning completeness of 78.13%. In cycle II, the average class value increased to 83.12 with a learning completion percentage reaching 93.75%. From the observation data from the pre-cycle to the cycle II stage, there was an increase in student learning completion of 21.88%. Based on

352

Maladisma, N., Idawati, & Mariati. (2024). IMPLEMENTASI VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 352–361. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2428>

these data, it can be concluded that teaching and learning activities using video learning media can improve student learning outcomes. Its because video of learning presented sound and picture so the students can improve their comprehension and meaningful understanding about the concept which will be teaching.

Keywords: *Learning Media; Video learning; Outcomes Learning.*

Submitted: 2024-09-26. **Revision:** 2024-10-03. **Accepted:** 2024-10-09. **Publish:** 2024-11-18.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini sudah sangat pesat dan canggih. Perkembangan ini membawa serta memberikan dampak tersendiri bagi setiap kehidupan manusia di dunia ini. Salah satu aspek yang merasakan dampaknya yaitu dunia Pendidikan. Dunia Pendidikan di zaman sekarang ini telah berevolusi menjadi dunia pendidikan yang lebih baik lagi (Fitri et al., 2023). Kita juga telah merasakan dampak dari perkembangan zaman yang canggih ini. Adapun dampak yang dapat kita rasakan secara langsung yaitu ketika kita menempuh Pendidikan di zaman dulu dan Pendidikan di zaman sekarang (Fitria, D., et al 2024).

Teknologi yang digunakan pada zaman dahulu masih terbilang tidak canggih dibanding dengan teknologi saat ini. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa pada saat zaman dahulu dunia Pendidikan kita sangat bergantung dengan menggunakan papan tulis sebagai media tulisnya dan buku sebagai media utama dalam memperoleh ilmu namun kenyataan sekarang hal tersebut sudah berubah (Hakiki, M., et al. 2024). Hal tersebut berbanding terbalik dengan keadaan zaman sekarang ini yaitu penggunaan papan tulis bukan lagi menjadi hal utama dalam menulis akan tetapi sudah tergantikan

dengan LCD proyektor untuk menampilkan materi ajar berupa video pembelajaran (Hakiki et al., 2022).

Dunia Pendidikan saat ini telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih bervariasi dan menarik (Sarwendah et al., 2023). Namun masih banyak peserta didik yang belum mahir dalam proses pembelajaran digital saat ini. Hal tersebut terjadi karena beberapa kendala seperti kurangnya kesadaran, kurangnya kreatifitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, serta fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang masih belum mendukung (Murtiyani, T., et al. 2024).

Pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering kali dipandang pembelajaran yang membosankan. Permasalahan yang sering dijumpai saat pembelajaran PPKn adalah kurangnya keterampilan guru dalam mengajar serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga hal tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik yang berakibat pada rendahnya hasil belajar yang mereka miliki (Muhsam & Muh, 2022). Masih banyak guru yang mengajar mata pelajaran PPKn dengan metode pembelajaran konvensional

sehingga hasil belajar peserta didik tergolong masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran PPKn agar peserta didik tertarik dan mudah dalam memahami materi (Ihza et al., 2023). Hasil belajar yang rendah perlu segera ditindak lanjuti, salah satunya adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Wati, 2021).

Media pembelajaran merupakan sumber yang digunakan dalam menyampaikan dan menyahikan materi pembelajaran (Sutiyarni, 2023). Setiap guru memerlukan alat yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan proses belajar mengajar didalam kelas. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk mendorong peserta didik agar dapat terlibat dengan pengetahuan dengan cara yang berbeda (Hakiki, M., et al. 2024). Salah satu inovasi yang dapat digunakan didalam pembelajaran PKN adalah penggunaan video didalam pembelajaran. Video pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep atau materi yang sulit dipahami, memberikan demonstrasi, atau menampilkan contoh-contoh nyata (Astiti, A. D., 2024). Penggunaan video pembelajaran juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Video pembelajaran dapat menjadi salah satu media yang efektif dan interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Video pembelajaran menawarkan berbagai kelebihan, seperti penyampaian materi yang lebih menarik, visualisasi konsep yang lebih jelas, dan fleksibilitas waktu dan tempat

dalam proses belajar-mengajar Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media berupa video pembelajaran (Ridwan et al., 2020).

Berdasarkan dari observasi dan melihat potensi video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik, serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PKN, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Implementasi Video Pembelajaran pada Pembelajaran PKN di Kelas 3a untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKN di kelas 3a.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kurt Lewin yang setiap siklusnya terdiri dari empat Langkah yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Machali, 2022). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau berkolaborasi dengan orang lain dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran

dengan suatu tindakan tertentu (Arifin et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN dengan menerapkan video pembelajaran.

B. Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik di SD Negeri Sungguminasa V Gowa pada tahun ajaran 2024 sebanyak 325 siswa. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IIIa di SD Negeri Sungguminasa V Gowa tahun pelajaran 2024-2025, dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus- 26 Agustus 2024. Adapun alasan peneliti memilih kelas ini yaitu dengan alasan hasil belajar kelas ini tergolong rendah, sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar kelas ini agar dapat bersaing dengan kelas lainnya. Pada penelitian ini peneliti menerapkan dua siklus. Pada setiap siklus peneliti mengukur hasil belajar peserta didik dan dianalisa setiap kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran. Kemudian merencanakan kembali kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya (Aliyyah et al., 2021).

C. Teknik analisis data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu: Data primer berupa hasil tes belajar siswa kelas IIIa di SD Negeri Sungguminasa V Gowa tahun pelajaran 2024-2025 untuk mata Pelajaran PKN. Adapun nilai Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada sekolah ini adalah 70. Dalam menentukan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dan presentasi belajar menggunakan rumus sebagai berikut (Muhsam & Muh, 2022):

- a. Nilai rata-rata

$$x = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

Keterangan:

$\sum x$: Nilai siswa

N : Jumlah total siswa

- b. Persentase ketuntasan belajar

$$KB = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

KB : Persentase ketuntasan belajar

F : Jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM

N : Jumlah total siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelusuran data prasiklus dilakukan untuk menentukan hasil belajar awal siswa sebelum dilakukan tindakan berupa penerapan media pembelajaran berupa penggunaan video pembelajaran. Untuk data pada siklus I dan siklus II merupakan data hasil belajar siswa yang diambil setelah diterapkan penggunaan video pembelajaran. Data belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 1. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa ditunjukkan pada Diagram 1. Adapun kegiatan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan prasiklus, siklus satu dan siklus 2 diuraikan sebagai berikut:

A. Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan prasiklus dimulai dengan peneliti memberikan asesmen sebelum melakukan penerapan media pembelajaran yang berupa penggunaan video pembelajaran. Peneliti memberikan asesmen dalam bentuk soal pilihan ganda dengan memberikan 10 soal. Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan dan memilih jawaban dilembar asesmen/LKPD masing-masing. Peneliti memberi perlakuan dengan membagikan asesmen/LKPD kepada peserta didik dan didapatkan hasil skor pada tahap prasiklus berjumlah 71,87%.

B. Siklus I

1. Perencanaan. Pada tahap perencanaan ini diawali dengan peneliti merancang pembelajaran yang akan dilakukan dikelas. Rancangan ini dilakukan dengan membuat modul ajar dan asesmen/LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah didapatkan dari hasil tes diagnostic yang dilakukan diawal semester. Peneliti menyiapkan asesmen/LKPD yang kemudian dibagikan kepada masing-masing peserta didik didalam kelas.
2. Tindakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah di rancang. Kegiatan ini diawali dengan kegiatan pendahuluan seperti berdoa, apersepsi dan motivasi. Selanjutnya masuk pada kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi

pembelajaran melalui proyektor yang berupa video pembelajaran. Setelah materi selesai diberikan, peneliti melakukan asesmen dengan memberikan LKPD yang telah dirancang. Pengerjaan LKPD dilakukan secara individu untuk melihat hasil belajar masing-masing peserta didik. dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

3. Pengamatan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan kepada peserta didik melalui pemberian materi yang berupa media video pembelajaran, maka pada tahap pengamatan ini peneliti mengamati perubahan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan LKPD. Hasil belajar peserta didik pada siklus I ini menunjukkan masih terdapat 7 peserta didik yang belum tuntas. Dibanding dengan kegiatan prasiklus terdapat kemajuan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai peserta didik adalah 78,13%, meningkat dibandingkan hasil pra siklus.
4. Refleksi. Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan dari penggunaan media yang berupa video pembelajaran yang telah disajikan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki dan mencari solusi atas permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan asesmen/LKPD. Kelebihan yang nampak selama

peserta didik mengerjakan asesmen/LKPD ini adalah nilai yang didapatkan meningkat, dan peserta didik terlihat aktif saat mengerjakan soal yang telah diberikan. Pembahasan soal dilakukan secara bersama-sama. Peserta didik secara bergantian mengisi soal yang diberikan dipapan tulis yang ditayangkan melalui proyektor. Kekurangan dalam penerapan LKPD ini adalah masih terdapat peserta didik yang belum menguasai materi sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal. Kemudian peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran dengan menanyakan suasana hati peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan didapatkan hasil peserta didik menyukai media yang berupa video pembelajaran yang diberikan karena menarik dan membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil pada siklus satu masih belum mendapatkan hasil yang maksimal oleh karena itu peneliti melanjutkan kegiatan penelitian pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I.

C. Siklus II

1. Perencanaan. Pada tahap siklus II peneliti merencanakan desain baru dari media berupa video pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik untuk pembelajaran pada hari ini.
2. Tindakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah dirancang, kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan lalu dengan berdoa, apersepsi dan motivasi. Selanjutnya masuk ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi pembelajaran melalui video pembelajaran. Setelah materi selesai dilakukan peneliti melakukan tindakan asesment dengan memberikan LKPD berupa pilihan ganda 10 nomor. Pengerjaan LKPD dilakukan secara individu untuk melihat hasil belajar masing-masing peserta didik dan terakhir dilakukan kegiatan penutup dimana guru memberikan Kesimpulan dari kegiatan pembelajaran hari ini dan melakukan refleksi.
3. Pengamatan. Hasil yang didapatkan pada siklus II ini menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan yang didapatkan adalah masalah-masalah yang timbul selama siklus I dapat diatasi pada siklus II ini. Dari hasil analisis data yang diperoleh, membuktikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil asesmen yang diperoleh peserta didik yaitu sebanyak 30 orang tuntas dan hanya 2 orang yang belum tuntas pada asesmen ini. Oleh karena hasil yang didapatkan telah optimal maka penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II.

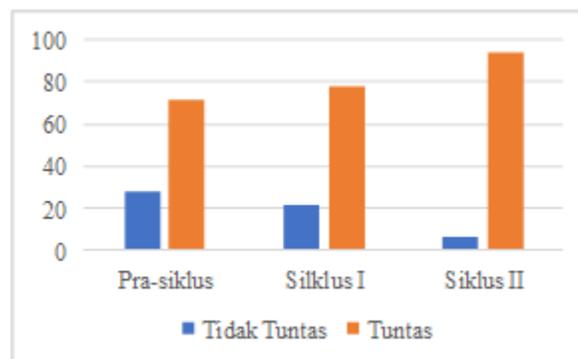
4. Refleksi. Refleksi pada tahap ini adalah penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Kelebihan yang didapatkan pada kegiatan siklus II ini adalah hasil belajar yang meningkat. Kekurangan yang dihadapi pada siklus ini hanya terdapat 2 peserta didik yang masih mendapatkan hasil belajar yang rendah, dan masalah tersebut dapat diatasi dengan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar yang belum baik.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Belajar Peserta didik yang Memperoleh Nilai ≥ 70

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan		Persentase (%)	Rata-rata
		Tuntas	Tidak Tuntas		
Pra-siklus	32	23	9	71,87	67,5
Siklus I	32	25	7	78,13	71,6
Siklus II	32	30	2	93,75	83,12

Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media berupa video pembelajaran sesuai dengan teori belajar Kognitivisme. Teori belajar kognitivisme adalah sebuah pendekatan dalam psikologi pendidikan yang berfokus pada bagaimana individu memproses, menyimpan, dan menggunakan informasi. Teori ini menekankan pada aspek mental dan intelektual dalam pembelajaran, seperti berpikir, mengingat, dan memahami. Video pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih dalam dan bermakna tentang konsep-konsep PKn. Teori ini menekankan pentingnya menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang

sudah ada. Selain itu Video juga dapat menyajikan informasi secara visual dan audio, sehingga siswa dapat memproses informasi dengan lebih efektif (Ridwan et al., 2020).



Grafik 1. Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran yang dilakukan pada prasiklus, siklus I dan siklus II menunjukkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dengan menggunakan media video pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut (Aliyyah et al., 2021) menyatakan bahwa media video adalah suatu media yang membuat peserta didik tertarik dan termotivasi. Ketika proses pembelajaran, dikarenakan media video menyajikan tampilan yang disertai suara dan gambar (audio visual). Selain itu hal ini juga sejalan dengan (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif juga dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Media ini sangatlah efektif untuk digunakan karena dapat dipelajari secara berulang kali dan berkelanjutan oleh siswa sehingga memudahkan siswa untuk lebih mendalami contoh serta memperbanyak

referensinya (Arifin et al., 2023). Seperti yang terlihat pada hasil belajar peserta didik pada prasiklus dilihat bahwa hanya terdapat 23 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I didapatkan 25 Peserta didik yang telah mencapai nilai tuntas dan puncaknya pada siklus II peserta didik yang tuntas berjumlah 30 siswa secara klasikal mencapai 93,75%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus I dan II ini mengalami peningkatan sebanyak 21,88% sebelum prasiklus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IIIa SD Negeri Sungguminasa V Gowa, dengan diterapkannya media pembelajaran berupa video pembelajaran. Adapun tampilan materi dalam bentuk video pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik maka hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar pra siklus peserta didik dengan rata-rata hasil belajar adalah 71,87%. Sedangkan pada siklus I diperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 78,13%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar 93,75%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Dari kesimpulan tersebut maka penerapan media berupa video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Karena tampilan

yang dihasilkan dari media berupa video tidak monoton serta dapat membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Diharapkan dengan adanya data penelitian ini, maka pihak SD Negeri Sungguminasa V Gowa yang terkait dapat menjadikan media video pembelajaran sebagai salah satu tambahan teknik pembelajaran yang dapat diterapkan pada sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Arifin, M., Mariati, P., & Yuanita. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya. *National Conference for Ummah (NCU)*, 2(2), 288–297.
- Astiti, A. D., Rashid, S., Murni, Y., Chaniago, M. A., & Irfandi, M. (2024). Enhancing Elementary School Students' Motivation to Learn Natural Science (IPA) through the Science, Environment, Technology, and Society (SALINGTEMAS) Learning Model. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.248>
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). PENGEMBANGAN MODUL AJAR DIGITAL INFORMATIKA JARINGAN KOMPUTER DAN

- INTERNET MENGGUNAKAN CANVA DI SMAN 1 HARAU. *JATI Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.5999>
- Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.252>
- Ihza, F., Hayati, U., Dayurni, P., & Surani, D. (2023). EFEKTIVITAS PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i4.1405>
- Hakiki, M., Fadli, R., Sabir, A., Prihatmojo, A., Hidayah, Y., & Irwandi. (2024). The Impact of Blockchain Technology Effectiveness in Indonesia's Learning System. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 20(07), pp. 4–17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v20i07.47675>
- Hakiki, M., Halomoan, Fadli, R., Hidayah, Y., Zunarti, R., & Yanti, V. Y. (2024). CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(13), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i13.4711>
- Hakiki, M., Sabir, A., & Maryana, A. (2022). EFEKTIVITAS MODUL DIGITAL BERBASIS E-LEARNING PADA MATAKULIAH PENDIDIKAN KARAKTER DI STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(2), 269–278. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i2.901>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? Indonesian. *Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Muhsam, J., & Muh, A. S. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 11–17. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i01.713>
- Murtiyani, T., Muhtaj, M., Salsabila, N. F., Kurnianto, W. A., Kurniawan, Y., & Mualiyah, S. (2024). The Impact of Using Monopoly Game as Learning Media to Increase Motivation on Earth and Solar System Materials. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.251>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>

Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 1–8.

<https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1168>

Sutiyarni, H. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING: STUDI PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 214–224.

<https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1462>

Wati, M. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 2(2), 100–108.

<https://doi.org/10.52060/pti.v2i02.630>