

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI BULU TANGKIS UNTUK SISWA KELAS XII.MIPA.4 SMAN 3 MUARO JAMBI TAHUN PELAJARAN 2018/2019

ARNAWATI

SMA Negeri 3 Muaro Jambi Provinsi Jambi
Arnawati331@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bulu tangkis materi smash melalui penerapan media Video dan variasi pembelajaran pada siswa kelas XII.MIPA.4 SMA Negeri 3 Muaro Jambi Provinsi Jambi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindak kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII.MIPA.4 tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 orang diantaranya terdiri dari 18 siswa putra dan 14 siswa putri. Dari hasil data awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan *smash* bola voli masih rendah yaitu 8 siswa (25%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 24 siswa (75%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Selanjutnya diberi pembelajaran *smash* melalui penerapan media Video dan variasi pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Dari tes hasil belajar siklus I diperoleh 19 siswa (60%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 13 siswa (40%) belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata rata 74,12. Pada siklus II hasil belajar *smash* bulu tangkis yaitu 27 siswa (85%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan 5 siswa (15%) belum mencapai tingkat ketuntasan dalam belajar. Nilai rata ratanya 85,31. Maka diketahui bahwa peningkatan nilai rata rata dari siklus I dan siklus II sebesar 25%. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa melalui penerapan media Video dan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bulu tangkis pada siswa kelas XII.MIPA.4 SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

Kata Kunci: hasil belajar, Media Pembelajaran, Bulutangkis

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan olahraga merupakan bidang studi yang disampaikan kepada siswa baik dari tingkat pendidikan dasar sampai tingkat pendidikan menengah dan pembelajaran tersebut sama pentingnya dengan bidang studi lainnya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan guru dituntut untuk mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya aspek psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut guru penjas harus mampu menerapkan variasi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Mata pelajaran Penjas di Sekolah Menengah Atas memiliki tujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang sehat jasmani dan rohani, siswa diajarkan untuk menjaga kesehatan dan mengembangkan bakatnya dalam permainan dan pertandingan dalam olahraga sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Melalui mata pelajaran penjas di sekolah guru penjas seharusnya memberikan pembelajaran yang maksimal, menyampaikan materi dan membuat siswa bukan sekedar mengikuti tapi juga memahami dan dapat melakukan sesuai dengan materi yang diajarkan. Terlebih mata pelajaran penjas, hampir semua materinya adalah praktek

dilapangan. Guru diharapkan mengajar dengan baik dan tidak monoton agar siswa tidak bosan dan jenuh, tapi belajar dengan baik dan menyenangkan.

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah memasuki babak baru dimana berbagai macam teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi yang digunakan tersebut merupakan modifikasi dari teknologi yang telah ada atau merupakan penemuan terbaru. Upaya tersebut merupakan terobosan yang diharapkan dapat meningkatkan pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur yang ada di dalamnya. Guru merupakan faktor yang paling dominan yang menentukan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik, tentu akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Menurut Rusman (2012:148) dalam sistem pembelajaran guru dituntut untuk mampu memilih model, metode dan media pembelajaran yang tepat, mampu memilih dan menggunakan fasilitas pembelajaran, mampu memilih dan menggunakan alat evaluasi, mampu mengelola pembelajaran di kelas maupun di laboratorium, menguasai materi, dan memahami karakter siswa. Salah satu tuntutan guru tersebut adalah mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar. Apabila metode dan media pembelajaran yang digunakan guru itu tepat maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, sehingga nilai ketuntasan belajar siswa akan meningkat, minat dan motivasi belajarsiswa juga akan meningkat dan akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penelitian pada saat proses pembelajaran penjas dengan materi smash bulu tangkis, terlihat guru berpenampilan sudah sangat rapi dengan berpakaian olahraga, kemudian saat guru membuka pelajaran, guru sudah melakukan orientasi dan apersepsi terhadap siswa. Pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang kurang menguasai kelas terlihat saat siswa mengikuti proses pembelajaran masih banyak siswa yang berlari-lari dan mengganggu temannya.

Saat penyajian materi guru interaksi guru dengan siswa masih terlihat kaku dan kurangnya penerapan variasi pembelajaran yang dilakukan guru saat megajarkan smash bulu tangkis. Setelah proses pembelajaran guru tidak memberikan umpan balik terhadap kesalahan-kesalahan siswa saat melakukan gerakan smash bulu tangkis. Didalam proses pembelajaran siswa masih belum memahami materi *smash* dengan baik sehingga banyak gerakan-gerakan siswa saat melakukan smash tidak sesuai dengan teknik smash yang benar.

Dari 32 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran smash bulu tangkis, hanya 8 orang siswa (25%) mencapai nilai ketuntasan dalam pembelajaran smash, sedangkan 24 orang siswa (75%) lainnya belum mencapai nilai ketuntasan dalam pembelajaran smash dengan nilai hasil belajar dibawah KKM. Dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk materi smash bulu tangkis yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Artinya terjadi ketidak tuntasan pembelajaran *smash* bulu tangkis pada siswa kelas XII.MIPA.4 SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

Kenyataan umum didapatkan bahwa kebanyakan siswa ada yang memiliki nilai hasil belajar yang kurang, beberapa penyebab diantaranya yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan materi kepada siswa dengan ceramah yang memungkinkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan saja sehingga siswa hanya bisa menyerap sedikit materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu dalam penyampaian materi kepada siswa, guru tidak menggunakan atau memanfaatkan media sebagai penunjang dalam mempermudah penyampaian materi (Wati, 2013). Berdasarkan kondisi di atas, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebaiknya dalam proses pembelajaran guru harus memiliki inovasi untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Dengan penggunaan media pengajaran yang sesuai diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa (Khairani, dkk, 2017). Siswa juga akan termotivasi dan tertarik dalam mempelajari suatu materi yang disampaikan oleh guru. Pemilihan dan penggunaan media yang akan dipakai harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan keefisienan dalam penggunaannya. Oleh karena itu

di gunakan media audio visual sebagai penunjang penyampaian materi, dimana media audio visual ini berisi gambar atau video yang dapat membangkitkan atau menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga membuat siswa bersemangat dalam belajar dan akhirnya akan memberikan hasil belajar yang baik (Suryansah, dkk, 2016). Guru bisa menggunakan jenis media audio visual yang mampu memberikan kejelasan terhadap suatu materi yang dipelajari. Jenis media audio visual bisa berupa video pembelajaran. Pengambilan objek dalam video bisa disesuaikan dengan karakteristik siswa (Bavaharji, dkk, 2014).

Adapun hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung. Hasil belajar tersebut dapat memberikan perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Sjukur, 2012). Dalam penelitian ini diukur hasil belajar dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Dengan demikian, yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes yang menyebabkan terjadinya perubahan yang beliputi; *remember* (mengingat), *understand* (memahami), *apply* (menerapkan), *analyze* (menganalisis), *evaluate* (mengevaluasi), *create* (mencipta). Selain itu juga dilihat dengan penilaian praktikum (Wulandari, dkk, 2013). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Adapun dengan pemilihan media video pembelajaran pada penelitian ini diyakini sebagai pilihan tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII.MIPA.4 SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

Diperkirakan bahwa sejak pada tahun 2017 penggunaan video pembelajaran berbasis online mengalami peningkatan sebesar 77% dibanding di tahun 2014 yang hanya 59%. Dengan adanya video pembelajaran guru bisa menyisipkan materi yang akan diberikan pada siswa (Woolfitt Zack, 2015: 39). Video pembelajaran merupakan salah satu produk sistem pembelajaran teknologi pendidikan. Dengan menggunakan video pembelajaran, guru dapat lebih berkreasi untuk membuat sebuah tampilan proses pembelajaran yang menarik karena didukung dengan tampilan video yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Era digital yang sangat berkembang pada saat ini, dalam memberikan pendidikan yang *up to date* sebagai guru sudah dapat menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *video based learning*. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan bahan ajar video adalah sinkronisasi antara gambar, suara, dan teks yang dihasilkan, sehingga hal itu menjadi daya tarik siswa dalam belajar (Robert, 2013). Media pembelajaran video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Dibanding dengan media gambar, penggunaan media video pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar siswa (Mayer, 2009: 36). Sehingga dengan adanya media video pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar yang pada akhirnya meningkatnya hasil belajar siswa.

Melihat kurang efektifnya proses pembelajaran yang terjadi pada materi *smash* bulu tangkis diperlukan cara yang dapat menyelesaikan masalah tersebut seperti penerapan media Video dan variasi pembelajaran. Melalui penerapan media Video dan variasi pembelajaran yang tepat proses belajar bulu tangkis terutama *smash* di harapkan berjalan lebih optimal. Hambatan dan rintangan yang terdapat pada proses pembelajaran selama ini dapat diatasi.

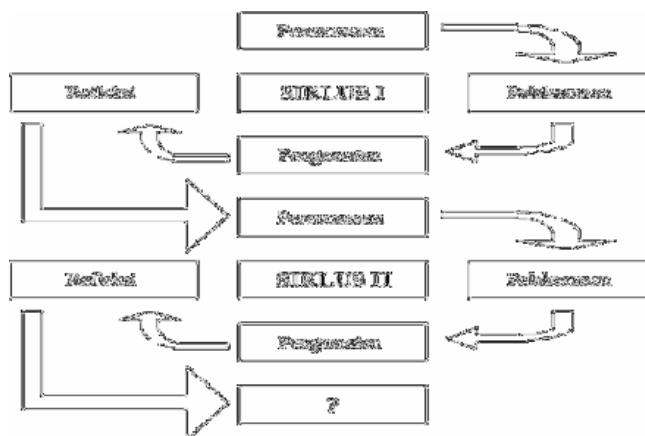
Berdasarkan uraian di atas, maka guru harus mempunyai tindakan yang tepat atau solusi yang membangun yaitu untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa guru harus merubah metode pembelajaran yang akan digunakan dengan menggunakan media video pembelajaran dimana akan bisa menarik perhatian siswa dalam penyerapan bahan materi dan akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang dapat

meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Penjaskes dengan memanfaatkan video pembelajaran

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas XII.MIPA.4 SMA Negeri 3 Muaro Jambi Tahun pelajaran 2018/2019 berjumlah 32 orang siswa, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media video pembelajarandan variasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar smash bulu tangkis. Agar memudahkan pelaksanaan penelitian diperlukan desain penelitian, sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) maka penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahapan yang berupa siklus dengan desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto dkk, 2015: 42)

Perencanaan, Pada tahap Perencanaan,peneliti dan guru pendidikan jasmani menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari (1) peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, (2) peneliti akan membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan atau perlakuan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran smash permainan bulu tangkis dengan menerapkan variasi pembelajara dan modifikasi bola, (3) peneliti menyusun *instrument* penelitian hasil belajar smash bulu tangkis yang digunakan dalam pelaksanaan siklus PTK, (4) menyiapkan media alat/bahan yang diperlukan untuk membantu proses pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Pelaksanaan, Setelah perencanaan disusun secara matang maka dilakukan tindakan yaitu dengan memberikan perlakuan smash melalui media Video Pembelajaran dan variasi pembelajaran.

Observasi, Pada tahap ini peneliti melakukan observasi proses pembelajaran smash permainan bulu tangkis. Observasi dilakukan terhadap guru yang menyampaikan materi pembelajaran smash bulu tangkis dan observasi terhadap siswa yang mengikuti proses pembelajaran smash. Untuk memperoleh data hasil observasi proses pembelajaran smash, peneliti menggunakan lembar observasi yang sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan.

Refleksi, Data hasil proses pembelajaran dan observasi pada siklus I kemudian di kumpulkan dan di analisis dan selanjutnya disimpulkan. Apabila hasil proses pembelajaran siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal, maka data hasil analisis pada tahap siklus I dijadikan acuan untuk melanjutkan proses pembelajaran pada tahap siklus II.

Instrumen Penelitian, Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian secara proses dengan lembaran portofolio hasil belajar *smash* bulu tangkis.

Aspek penilaian dan besar skor yang diperoleh dari setiap item disesuaikan berdasarkan kriteria - kriteria yang telah dibuat, dimana jumlah skor tertinggi adalah 4 dan jumlah skor terendah adalah 1 dengan total skor maksimum adalah 12.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa aktivitas guru penjas dalam kegiatan pembelajaran mengalami kenaikan. Pada siklus I persentase aktivitas guru adalah 68,75%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90,62%.

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa partisipasi atau keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami kenaikan. Pada siklus I persentase aktivitas atau keaktifan siswa adalah 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90%.

Hasil belajar *smash* bulu tangkis diperoleh melalui penilaian proses menggunakan portofolio penilaian hasil belajar, dilaksanakan setelah selesai pembelajaran siklus I dan siklus II.

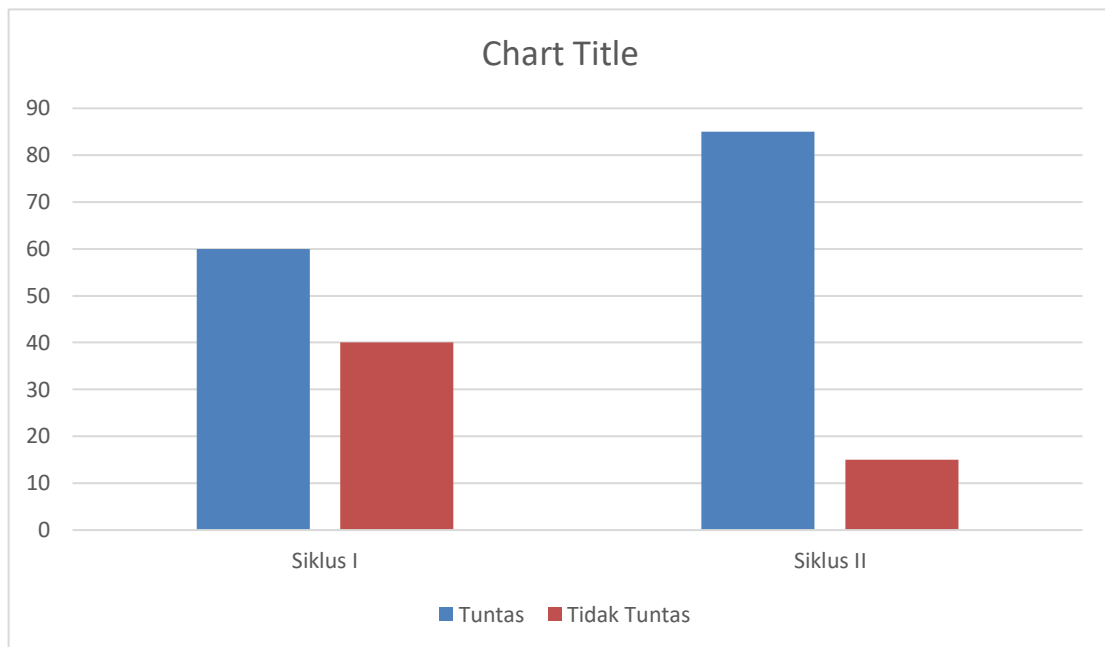
Tabel 1. Data Hasil Belajar *Smash* Bulu tangkis Siswa

NO	Nilai Rata-Rata	Tahap Awal	Tahap Gerakan	Tahap Akhir Gerakan	Ket/Total Skor	Konvensi Nilai
1.	Siklus I	$\sum = 58,28$ $\approx 2,91$	$\sum = 59,65$ $\bar{x} = 2,98$	$\sum = 58,97$ $\approx 2,95$	$\sum = 177,58$ $\approx 8,88$	$\sum = 1482,54$ $\bar{x} = 74,12$
2.	SiklusII	$\sum = 69,59$ $\bar{x} = 3,48$	$\sum = 68,91$ $\bar{x} = 3,45$	$\sum = 66,25$ $\bar{x} = 3,31$	$\sum = 204,74$ $\approx 10,4$	$\sum = 1706,19$ $\bar{x} = 85,31$

Berdasarkan dari data hasil belajar *smash* bulu tangkis yang telah di lakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas di peroleh data bahwa nilai rata-rata siswa juga mengalami kenaikan. Pada siklus I persentase nilai rata-rata yang di peroleh siswa adalah 74,12 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,31.

Tabel 2. Data Perbandingan Hasil Belajar Belajar *Smash* Bulu tangkis Pada Siklus I dan Siklus II

Pencapaian Hasil Belajar	Siklus I	Persentase Ketuntasan	Siklus II	Persentase Ketuntasan
1. Jumlah siswa yang tuntas	19	60%	27	85%
2. Jumlas siswa yang tidak tuntas	13	40%	5	15%



Gambar 2. .Data Perbandingan Siklus I Dengan Siklus II

Hasil tes dan analisis awal yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar *smash* bulu tangkis siswa khususnya teknik gerakan *smash* masih rendah. Ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru penjas selama ini berpusat pada guru (*Teacher centered*) sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berlatar belakang dari situlah peneliti tertarik untuk menerapkan media Video Pembelajaran dan variasi pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan bahwa jumlah siswa yang sudah memiliki ketuntasan belajar *smash* bulu tangkis masih rendah. Hal inilah yang harus dicermati oleh guru/peneliti dimana guru/peneliti harus memahami setiap perbedaan siswanya.

Analisis hasil belajar *smash* bulu tangkis siswa pada tes I siklus I ternyata hasilnya belum cukup maksimal, sehingga perlu dilanjutkan kepelaksanaan siklus II, ini dapat dilihat dari kesulitan-kesulitan siswa dalam melaksanakan teknik *smash* bulu tangkis selama proses pembelajaran pada siklus I. Kegiatan observasi awal yang dilakukan sebelum menentukan perencanaan, yang berguna untuk mengetahui perkembangan hasil belajar sebelum diadakannya pembelajaran *smash* bulu tangkis melalui penerapan media Video Pembelajaran dan variasi pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan dalam bentuk siklus I dilakukan dengan beberapa alasan yaitu peneliti masih perlu melakukan pengolahan dan pelaksanaan kegiatan belajar *smash* bulu tangkis secara maksimal. Sebagian besar siswa belum mampu menguasai teknik dasar *smash* bulu tangkis dengan baik, serta masih rendahnya hasil belajar siswa disetiap indikator terkhusus pada indikator 3 (akhir gerakan) *smash*.

Hasil belajar *smash* bulu tangkis pada siklus II ternyata hasilnya memuaskan, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal belajar siswa dalam melakukan teknik gerakan *smash* bulu tangkis. Hasil tes siklus II belum seluruhnya siswa memiliki ketuntasan belajar *smash* bulu tangkis, ada 5 siswa yang belum berhasil. Menurut analisis peneliti disebabkan siswa tersebut masih memerlukan tambahan waktu yang lebih untuk menguasai gerakan tersebut. Dengan tambahan waktu dan kemauan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler disekolah, peneliti yakin sebagian siswa tersebut akan memperoleh hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada observasi awal, kegiatan lanjut siklus I dan siklus II ternyata telah diperoleh peningkatan nilai Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) serta nilai rata-rata belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media Video Pembelajaran dan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bulu tangkis pada siswa kelas XII.MIPA.4 SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Peneliti juga menyampaikan beberapa saran terkait penelitian ini yaitu: (1) disarankan pada guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri 3 Muaro Jambi untuk mempertimbangkan penggunaan media Video Pembelajaran dan variasi pembelajaran, dengan materi yang disesuaikan karena hal ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa. (2) dari hasil penelitian ditemukan banyak siswa tidak memahami teknik gerakan *smash* bulu tangkis yang benar, di sarankan pada guru agar melaksanakan pembelajaran melalui penerapan media Video Pembelajaran dan variasi pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. (3) pihak sekolah di harapkan lebih memperhatikan kualitas sarana dan prasarana pendidikan jasmani, terutama prasarana *smash* bulu tangkis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bavaharji, M., Alavi, Z. K., & Letchumanan, K. (2014). Captioned instructional video: effects on content comprehension vocabulary acquisition and language proficiency. *Canadian Center of Science and Education*, 7, 1-16.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2017). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd Edition). New York: Cambridge University Press.
- Robet. (2013). Pembuatan Materi Belajar dengan Pendekatan Video-Based Learning. *Jurnal TIMES*, 2(2), 39-41
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3).
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209-221.
- WATI, L. A. (2013). Pemanfaatan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ips pada siswa kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1-10.
- Woolfitt, Zac. (2015). *The Effective Use of Video in Higher Education*. In Holland University of Applied Sciences.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2).