



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Purwodadi

Dona Agus Setiawan

SDN 1 Nambuhan

Abstract

Received: 11 September 2022

Revised: 14 September 2022

Accepted: 16 September 2022

This study aims to describe the needs of Android-based learning media on the digestive system material, design Android-based learning media for fifth grade students, analyze the effectiveness of Android-based learning media to improve learning outcomes of fifth grade students' digestive system materials. This research is a research development or Research and Development (R&D) using the Borg and Gall model development method which aims to develop Android-Based Learning media. Qualitative data collection techniques through documentation, interviews and observations, while quantitative data collection techniques through tests and questionnaires. The resulting product is in the form of Android-Based Learning. Analysis of Android-Based Learning needs by teachers and students, validation is carried out by material experts, media experts and practitioners, effectiveness test by analysis of learning outcomes. The subject of the limited product trial in this development research was class V SD Negeri 1 Nambuhan, namely 17 students. The test subjects were 54 students as the experimental class and 47 students as the control class. Data collection uses an Android-Based Learning needs questionnaire, Android-Based Learning assessment, and student learning outcomes tests. The data analysis technique uses Android-Based Learning needs analysis, validation sheets, and t-test acquisition analysis to determine the effectiveness of the Android-Based Learning developed. The result of the research is the development of Android-Based Learning based on the needs of teachers and students and has received validation from experts. Product trials are carried out on a limited scale and on a wide scale. The results of the limited trial showed an increase in learning outcomes with an n-gain value of 0.696 in the medium category. The results of the large-scale trial on the pretest with a significance value of 0.559 which means there is no difference in the average value in the experimental class and the control class. The posttest value with a significance value of $0.000 < 0,05$ means that there is a difference between the average posttest value of the control class and the experimental class. From the statistical test, it can be concluded that the development of Android-Based Learning media can improve learning outcomes in the digestive system material for fifth grade elementary school students in Purwodadi District.

Keywords: *Android-Based Learning Media, Digestive system.*

(*) Corresponding Author: donaagussetiawan777@gmail.com

How to Cite: Setiawan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Purwodadi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 165-172. <https://doi.org/10.5281/zenodo.713409>

PENDAHULUAN

Ketrampilan abad 21 yang sudah dimiliki siswa sejak kecil dalam pemanfaatan media digital, banyak konten yang menarik sebagai hiburan dalam setiap saat beraktifitas. Siswa senang dengan hadirnya media digital dalam kehidupan sehari-hari bergitu pula jika media digital dapat hadir sepenuhnya dalam pembelajaran. Akan tetapi realita dalam pembelajaran siswa jarang



mendapatkan pembelajaran berbasis teknologi. Siswa mengharapkan media digital dalam proses pembelajaran yang akan membuat siswa termotivasi dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Perlu adanya sebuah inovasi serta transformasi dalam pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang berkualitas dengan mengedepankan kemampuan skill dan kreatifitas siswa.

Hasil observasi di SDN 1 Nambuhan. Peneliti mendapatkan data hasil ulangan siswa kelas V materi sistem pencernaan dengan rata-rata 68. Siswa yang berada di bawah KKM sebanyak 53% yaitu 9 dari 17 siswa. (Sumber, data evaluasi kelas V SDN 1 Nambuhan tahun 2022). Selama ini materi sistem pencernaan disampaikan dalam bentuk LKS berupa gambar 2 dimensi saja dan membuat pembelajaran monoton

Dalam proses pembelajaran perlu pengembangan video pembelajaran digital yaitu dengan media pembelajaran berbasis android Andorid. Sukiman (2012:187) menjelaskan media digital yang memiliki konten gambar dan suara bisa berupa video pembelajaran. Pemanfaatan video dalam kegiatan pembelajaran telah berpengaruh kepada semua aspek pemikiran manusia (Khamaruzzaman, 2012:1351). Selama ini pemanfaatan video pembelajaran menjadi asa dalam pembelajaran karena kemampuan dalam menangkap kompleksitas materi yang sulit untuk dipahami (Zhang, 2011:454). Video Pembelajaran akan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dikelas (Arif, 2019:333).

Berdasarkan fakta diatas maka perlu diadakan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; 1) bagaimana kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem pencernaan?, 2) bagaimana desain media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan siswa kelas V?, 3) bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem pencernaan pada siswa kelas V? 4)bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan pada siswa kelas V?

Adapun berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yang terdiri atas 1) mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem pencernaan. 2) mendesain media pembelajaran berbasis android pada siswa kelas V. 3) menganalisa kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem pencernaan pada siswa kelas V. 4) menganalisa keefektifan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan siswa kelas V.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan mengacu teori Borg dan Gall dengan sepuluh tahapan. Borg and Gall menjelaskan bahwa penelitian serta pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan dalam mengembangkan produk yang akan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Borg & Gall, 1983) model pengembangan ini dengan tahapan, 1) Potensi dan masalah, tahap ini peneliti melakukan studi berkaitan dengan literatur potensi masalah serta menganalisa kebutuhan dalam pembelajaran. Pelaksanaan

dengan observasi dan wawancara kepada guru. 2) Mengumpulkan Informasi, masalah yang muncul akan tahap berikutnya adalah mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dengan analisis bahan dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis android. 3) Desain Produk, tahap desain produk berupa proses pembuatan desain awal produk media pembelajaran berbasis android. 4) Validasi Desain, desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kekurangan dalam kolom saran serta skor penilaian untuk proses perbaikan. 5) Perbaikan Desain, setelah mendapat masukan dari ahli materi dan media maka, dilakukan kegiatan revisi pada produk sehingga siap dalam tahap uji coba. 6) uji coba produk, Tahap uji coba terhadap produk dilakukan dengan skala terbatas yang bertujuan mengetahui apakah produk media pembelajaran berbasis android layak digunakan atau tidak. 7) Revisi Produk, tahap revisi terhadap produk media pembelajaran berbasis android dilakukan berdasarkan temuan pada tahap ujicoba. Setelah revisi produk media pembelajaran berbasis android dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran secara luas. 8) Ujicoba Pemakaian, tahap uji coba produk media pembelajaran berbasis android dilaksanakan dengan skala terbatas agar mengetahui keefektifan dalam pembelajaran. 9) Revisi Produk, produk direvisi berdasarkan temuan-temuan dalam pemanfaatan skala luas. Revisi akan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android yang lebih sempurna. 9) Produksi Masal, produk yang dinyatakan efektif dan layak siap diproduksi secara masal dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran secara luas.

Analisa data terdiri dari 1) Analisis data kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android dilaksanakan untuk menemukan karakteristik kebutuhan siswa dan guru melalui cara penentuan persentase dari jawaban setiap pertanyaan. Frekuensi jawaban responden akan dihitung setiap item pertanyaan. Pertimbangan dalam gambararan responden dari setiap pertanyaan berdasarkan frekuensi yang paling tinggi sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis android harus berdasarkan hasil tersebut. 2) Analisis data uji kelayakan, selanjutnya data berupa penilaian media pembelajaran berbasis android. Penilaian dilakukan dengan menyajikan media pembelajaran berbasis android kepada ahli dengan lembar penilaian. Hasil dari penilaian kemudian dianalisa berdasarkan skor pada butir penilaian. Dengan cara, nilai diakumulasi dan dibuat rata-rata nilainya. 3) Analisis data kelayakan media pembelajaran berbasis android. Kriteria media pembelajaran berbasis android dapat digunakan dalam pembelajaran jika tingkat validitas produk minimal mencapai tingkat valid, jika produk media pembelajaran berbasis android masuk kategori dibawah valid maka perlu dilakukan revisi sesuai saran validator dan dilakukan validasi kembali sampai mendapat kriteria valid dari isi dan konstruksinya. Setelah produk media pembelajaran berbasis android mendapat kategori valid maka dapat digunakan dalam ujicoba produk dalam penelitian. 4) Teknik analisis tes, analisa tes dilakukan dengan teknik meliputi uji validitas soal, tingkat kesukaran soal, reliabilitas dan pembeda soal. 5) Teknik analisis keefektifan media pembelajaran berbasis android, pengujian keefektifan dilakukan menggunakan uji N-gain. Hasil pengujian N-gain tersebut diinterpretasikan dengan tabel tafsiran klasifikasi gain (g).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android dilakukan dengan wawancara kepada empat guru kelas IV dari Kecamatan Purwodadi, tiga guru masing-masing dari sekolah eksperimen yaitu SDN 2 Nambuhan dan SDN 3 Nambuhan, 2 guru yang lain merupakan sampel dari SDN 4 Nambuhan dan SDN 1 Kandangan. Berdasarkan wawancara, guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis android karena dipandang video lebih efektif dari pada buku teks. Hampir siswa memiliki gawai yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran berbasis android. Pembelajaran semula cenderung monoton dan berpusat pada guru sebagai sumber belajar dan dengan media pembelajaran berbasis android siswa merasa termotivasi dan pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa dapat mencari sumber belajar darai gawai berbantuan media pembelajaran berbasis android. Wawancara dilaksanakan dengan siswa kelas V SDN 1 Nambuhan, SDN 2 Nambuhan, SDN 3 Nambuhan, SDN 4 Nambuhan dan SDN 1 Kandangan. Siswa belajar menggunakan buku cetak dalam mencari sumber belajar. Siswa lebih senang dengan animasi digital berupa media pembelajaran berbasis android dalam gawai. Dibutuhkan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran. Angket diisi oleh guru kelas V SDN 2 Nambuhan dan 3 Nambuhan sebagai sekolah eksperimen dan guru SDN 4 Nambuhan dan SDN 1 Kandangan sebagai sekolah sampel. Hasil angket menunjukkan kebutuhan media pembelajaran berbasis android dalam materi sistem pencernaan yang terdiri 4 aspek yaitu, (1) Isi materi pembelajaran, (2) Desain media pembelajaran berbasis android, (3) Penyajian media pembelajaran berbasis android, (4) Kegrafikan dalam media pembelajaran berbasis android. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android berdasarkan angket terhadap siswa kelas V dengan beberapa aspek yaitu, (1) Isi materi pembelajaran, (2) Desain media pembelajaran berbasis android, (3) Penyajian media pembelajaran berbasis android, (4) Kegrafikan dalam media pembelajaran berbasis android. Dari beberapa data tanggapan guru dan siswa akan dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis android pada materi sistem pencernaan manusia.

Setelah produk media pembelajaran media pembelajaran berbasis android materi sistem pencernaan selesai dikembangkan Langkah berikutnya yaitu pengujian kelayakan produk/validasi oleh para ahli. Rata-rata validator memberikan nilai dengan kriteria sangat baik. Adapun masukan dari para ahli adalah sebagai berikut : 1) ahli materi IPA memberikan saran agar materi organ mulut diberi animasi . 2) ahli media memberikan komentar bahwa media sudah interaktif dan menarik. 3) praktisi menyampaikan media sudah sangat baik dan layak digunakan.

Keefektifan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem pencernaan bagi siswa kelas V sekolah dasar diketahui dari nilai pretest dan posttest dari siswa dari siswa SDN 2 Nambuhan sebagai kelas eksperimen 1 dan SDN 3 Nambuhan sebagai kelas eksperimen 2. Sebelum media pembelajaran berbasis android digunakan, produk sudah diujicobakan terbatas di SDN 1 Nambuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan media pembelajaran berbasis android terhadap peningkatan hasil belajar pada materi sistem pencernaan. Produk media pembelajaran berbasis android yang bermuatan materi sistem pencernaan dengan konten tiga dimensi berpaduan dengan audio visual

yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang atraktif. Motivasi siswa dalam belajar akan meningkat dengan tampilan media pembelajaran yang menarik. Senada yang disampaikan Rusman dkk (2012: 220), bahwa Pembelajaran dalam bentuk animasi sangat bagus digunakan dalam menciptakan keadaan yang menyerupai aslinya.

Dalam media pembelajaran berbasis android selain dilengkapi teks dan gambar juga terdapat game-game yang sangat interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan game tersebut. Multimedia pembelajaran secara simultan dapat menghadirkan gambar, teks, musik, animasi (Efrina dkk., 2012). Media pembelajaran berbasis android dapat dijalankan dalam perangkat digital seperti HP, Tablet dan Laptop. Hal tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Muvawala (2012:42). Muvawala menyatakan hasil belajar dapat meningkat dengan pemanfaatan software dalam pembelajaran. Pada media pembelajaran berbasis android terdapat menu materi yang berisi animasi tiga dimensi materi sistem pencernaan yang membuat siswa lebih faham tentang bentuk sebenarnya organ pencernaan. Pada bagian menu game terdapat game mahjong dan game ular tangga yang membuat siswa termotivasi untuk dapat menyelesaikan game tersebut yang tidak disadari juga belajar tentang materi sistem pencernaan. Pada menu kuis siswa diukur tingkat kompetensinya setelah mengikuti serangkaian kegiatan dari menu materi sampai beberapa game. Kuis terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang hasilnya akan muncul setelah siswa selesai dan secara otomatis laporan kuis setiap siswa terkirim ke email guru. Himmah (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang valid, efektif dan praktis. media pembelajaran berbasis android yang dibuat juga sebagai alat evaluasi yang efektif sesuai apa yang disampaikan Cgandra dkk (2014) menyatakan bahwa pengembangan multimedia format kuis online memudahkan guru dalam siswa dalam evaluasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis android membuat siswa termotivasi pada materi pelajaran dan akan mendapat hasil belajar yang baik. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan Busyairi (2016:136) yang menjelaskan pengaruh dari penerapan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar yang sangat tinggi.

Hasil penelitian Iwantara (2014:1) menjelaskan bahwa pemanfaatan audio visual memberikan pengaruh terhadap motivasi dan pemahaman yang bersumber dari youtube tetapi tidak semua yang bersumber dari youtube akan tepat bagi siswa. Hasil penelitian Mutia (2017:108) dari hasil evaluasi menjelaskan bahwa pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan aspek desain yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis android harus mempertimbangkan aspek audio visual agar menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kevalidan produk terkait dua hal yaitu kerasionalan dan konsistensi internal menurut Subekti (2010:76). Dari hasil uji ahli didapat hasil bahwa media pembelajaran berbasis android memperoleh kategori sangat baik. Maka media pembelajaran berbasis android sudah memenuhi kriteria valid sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan Susilana (2012:67) bahwa media audio visual sangat baik dalam mendukung proses belajar siswa. Efektivitas diukur dan dilihat dari bukti empiris kontribusi media terhadap keberhasilan belajar Arsyad

(2013:217). Uji efektivitas di laksanakan dengan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar. Dari ujicoba terbatas di SDN 1 Nambuhan didapat peningkatan hasil belajar yang bernilai n -gain 0,696. Hasil uji- t dengan 0,000 atau ,0,05 sehingga terdapat perbedaan antara pretest dan posttest. Dengan nilai posttest yang lebih tinggi dari pretest maka media pembelajaran berbasis android dinyatakan efektif dan dapat digunakan secara luas.

Uji coba secara luas dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat uji normalitas dengan hasil distribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan sampel data sama atau homogen. Dari Uji coba skala luas didapat hasil nilai sig pretest $0,559 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dari kelas eksperimen dan kelas control. Hasil posttest dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai dari kelas eksperimen dan kelas control. Berdasarkan uji statistik tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android terbukti efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar materi energi alternatif siswa kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan Suryansyah (2016:219) menjelaskan media audiovisual menjadi sumber penting dalam memberikan informasi yang baik kepada siswa. media pembelajaran berbasis android mampu memberikan informasi mendekati nyata dan dapat menambah pengetahuan siswa. Hasil pengamatan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian dan pengembangan dengan implementasi media pembelajaran berbasis android dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android didasarkan pada Analisa kebutuhan guru dan siswa. Aspek materi menghendaki media pembelajaran berbasis android dengan materi sistem pencernaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta penyajian materi secara runtut. Aspek desain media pembelajaran berbasis android dilengkapi dengan materi, game dan kuis, desain background dengan bermacam warna dan dapat dijalankan dalam HP. Aspek penyajian media pembelajaran berbasis android dengan kejelasan tujuan pembelajaran secara runtut dan saling terkait serta berisi informasi secara nyata. Aspek kegrafikan media pembelajaran berbasis android dengan letak teks yang terbaca dengan baik serta animasi ilustrasi yang mendukung, proposional antara teks, gambar, animasi dan background.

Produk dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis android yang telah mendapat validasi dari beberapa ahli dengan kategori sangat baik. Berdasarkan kategori tersebut media pembelajaran berbasis android layak diimplementasikan dalam pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar. Ujicoba produk dilaksanakan secara terbatas dan secara luas. Dari uji coba terbatas didapatkan hasil n -gain pretest dan posttest dengan nilai 0,969 yang masuk kategori sedang. Hasil uji- t mendapat nilai sig 0,000 berarti terdapat perbedaan antara pretest dan posttest. Dengan perbedaan nilai pretest dan posttest yang berarti media pembelajaran berbasis android dapat digunakan dalam skala luas. Ujicoba skala luas pada dengan membandingkan pretest dan posttest kelas eksperimen dengan kelas control. Pengujian dengan uji- t yang terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat, Uji normalitas menunjukkan data terdistribusi normal dan hasil homogenitas menunjukkan data sampel homogen atau sama. Ujicoba

skala luas menunjukkan hasil nilai sig. pretest $0,559 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan nilai pada kelas eksperimen dan kelas control. Hasil posttest nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai dari kelas eksperimen dan kelas control. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dari hasil uji statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android terbukti efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada materi sistem pencernaan

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan Pembelajaran Berbasis Android berdasarkan kebutuhan guru dan siswa dan telah mendapat validasi dari ahli. Uji coba produk dilakukan dalam skala terbatas dan skala luas. Hasil uji coba terbatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai n-gain sebesar 0,696 dalam kategori sedang. Hasil uji coba skala besar pada pretest dengan nilai signifikansi 0,559 yang berarti tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai posttest dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari uji statistik dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Pembelajaran Berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan siswa kelas V SD di Kabupaten Purwodadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1).62-78.
- Agustiningih. 2015. Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Dosen PGSD FKIP Universitas Jember*. 4(1).55-67.
- Arif, faisal. 2019. Pengembangan video Pembelajaran IPA Materi Gaya. *Journal kajian Teknologi Pendidikan*. 2(4). 329-335.
- Busyairi. 2016. Pengaruh penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*. 3(1). 116-136.
- Iwantara. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Kosep IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. (4) 1. 1-13.
- Jundu. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan IPA*. (10) 2 63-73.
- Kamaruzaman, F, M. 2012. Role of Video Application as an Instructional Strategy for student Learning Development. *IEEE Symposium on Humanities, science and eGINEERING Research*. 1351-1354.
- Mutia. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pecemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jural Pedidikan Sains Indonesia*. 5(2).108-114.

- Muvawala, J. (2012). Determinants of learning outcomes for primary education: A case of Uganda. *Journal Statistique Africain*. 15(1). 42-54.
- Nguyen. 2015. Using Cevizzing to Assist Student Learning in the Classroom: The Good, the Bad and the Ugly. *Journal Teach of Psycologi*. 2(1). 87-92.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3 (1). 171-187.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subekti. 2010. *Pengantar Menejemen Prestasi*. Jakarta: Pustaka Karya.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryansyah. 2016. Pengembanagan Video Pembelajaran utuk meingkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasiana*. 4(2). 209-221.
- Susilana, Rudi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Untari. 2015. Efektifitas Metode Kuis Interaktif dan Explicit Instruction pada Prestasi Hasil Belajar mahasiswa STKIP PGRI. *Jurnal Kependidikan STKIP PGRI*. 15(1).