

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban

Mayske Rinny Liando¹, Grace Engelin Kuron², Iin Anis Lestari³

^{1,2}Universitas Negeri Manado, ³SDN Rayung IV Tuban,

Email: mayske_liando@unima.ac.id, engelin2021@gmail.com,
iinanislestari@gmail.com.

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SDN Rayung IV diperoleh informasi hasil belajar siswa masih rendah (76,47% siswa nilainya di bawah KKM). Salah satu penyebabnya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Siswa Kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 (dua) siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 52,94 % atau 9 siswa yang tuntas dan 47,04 % atau 8 siswa yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata 69,82. Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa secara klasikal yaitu 79,16 dengan persentase ketuntasan sebesar 94,12 % atau sejumlah 16 siswa tuntas KKM, dan 5,82 % atau 1 siswa belum mencapai ketuntasan, namun hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II telah mencapai target ketuntasan hasil peserta didik di atas 85%. Untuk Kenaikan Persentase Ketuntasan Siklus I ke siklus II sebesar 41,18 %. Dengan demikian dapat simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban. Disarankan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran video interaktif pada materi lain yang sesuai.

Kata kunci : Hasil Belajar, Media video interaktif.

Abstrak

Based on the results of observations at SDN Rayung IV, it was obtained that student learning outcomes were still low (76.47% of students scored below the KKM). One of the reasons is that teachers have not used the right learning media. Therefore, it is necessary to do research with the title Improving Learning Outcomes Through Interactive Video Learning Media for Class V Students at SDN Rayung IV, Senori District, Tuban Regency. This research was conducted in 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Collect data using observation techniques, tests, and field notes. Data analysis using data reduction techniques, presentation and drawing conclusions.

The results showed that the learning activities of students in the first cycle experienced an increase in their classical learning mastery reaching 52.94% or 9 students who completed and 47.04% or 8 students who did not complete, with an average score of 69.82. In the second cycle shows that the average value of students classically is 79.16 with a percentage of completeness of 94.12% or a total of 16 students complete the KKM, and 5.82% or 1 student has not achieved completeness, but this shows that in the second cycle II has achieved the target of completeness of student results above 85%. For the increase in the percentage of completeness of the first cycle to the second cycle of 41.18%. Thus, it can be concluded that the use of interactive video learning media can improve student learning outcomes in Class V SDN Rayung IV, Senori District, Tuban Regency. It is recommended for teachers to use interactive video learning media on other appropriate materials.

Keywords: *Learning Outcomes, Interactive video media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan dan keahlian tertentu kepada manusia untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan salah satu masalah besar dalam dunia pendidikan. Salah satu penyebabnya yaitu pendekatan dalam pembelajaran yang masih didominasi oleh guru. Selain itu, media dalam pembelajaran juga memiliki peran dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media yang inovatif akan menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sebagai sarana dalam pemahaman konsep peseta didik terhadap materi pelajaran. Pembelajaran yang berlangsung menjadi menyenangkan. Pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam metode pembelajaran (Tumewang, dkk, 2022). Demikian juga, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (2020).

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan di kelas V SDN Rayung IV yang berjumlah 17 siswa, dalam pembelajarannya guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Untuk penggunaan media pembelajaran yang inovatif khususnya video interaktif masing jarang dilakukan. Dalam kenyataan sehari-hari dapat diamati bahwa siswa cenderung pasif, sehingga pembelajaran masih dianggap hanya sebagai teori dan konsep semata. Sehingga hasil belajar siswa 23,53 % di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Sedangkan 76,47% kurang dari KKM. Hal ini cukup memprihatinkan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, solusi yang dilakukan guru adalah dengan mengemas pembelajaran agar lebih aktif, kreatif dan menyenangkan dengan diterapkannya suatu model pembelajaran melalui pendekatan kontekstual dengan memanfaatkan media video interaktif..

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana cara penerapan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban?"

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka tujuan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban.

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Guru

Sebagai ujung tombak pelaksana proses pembelajaran, guru mendapatkan referensi dalam memanfaatkan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Siswa

Media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, antusias, dan hasil belajar siswa.

c. Sekolah

- 1) Membantu sekolah dalam mengembangkan sumber daya guru dan tenaga pendidik di sekolah.
- 2) Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam memberikan layanan dan bimbingan serta bantuan kepada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

METODE

Menurut Kemmis dan MC Taggart (1998) langkah-langkah yang dilakukan dalam tindakan perbaikan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus pelaksanaan PTK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur kerja dalam penelitian ini dirancang dua siklus sesuai dengan tingkat permasalahan dan kondisi akan ditingkatkan.

Hasil Siklus 1

Tahapan dan kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Adapun yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan materi pelajaran yang akan diajarkan yaitu tema 1, sub tema 1, pembelajaran 1.
- 2) Mempersiapkan RPP perangkat pembelajaran
- 3) Menyusun Bahan Ajar (terlampir)
- 4) Menyusun LKPD (terlampir)
- 5) Menyusun Media pembelajaran berupa video interaktif
- 6) Menyusun lembar evaluasi, tujuan dari evaluasi yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
- 7) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan. Kegiatan pendahuluan, guru menyiapkan dan menyemangatkan peserta didik dengan kegiatan tepuk semangat dan tepuk PPK, serta mengajak peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila sebagai wujud penanaman jiwa nasionalisme. Selanjutnya kegiatan apersepsi. Kemudian menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, kelas dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yang terdiri dari 6 peserta didik. Kemudian siswa secara berkelompok mengamati dan mengerjakan LKPD yang telah dibagi oleh guru. Siswa yang mewakili kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain memberi tanggapan. Siswa mengamati video pembelajaran tentang materi organ gerak pada hewan <https://youtu.be/ugkW5aF3siE>. Kemudian siswa mencatat dan menyimak penguatan dari guru tentang organ gerak pada hewan. Setelah itu Siswa melakukan tanya jawab dengan guru dan mengamati LKPD yang telah dibagi. Siswa mengamati bacaan pada Power Point tentang bagaimana cara mencari ide pokok dalam bacaan. Pada saat mengamati bacaan dalam Power point pembelajaran semua siswa belum bias fokus dalam video tersebut. Kemudian siswa mencatat informasi penting dari tayang video tersebut. Secara berkelompok siswa berdiskusi mengerjakan LKPD 2 untuk menganalisis ide pokok pada bacaan kemudian mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf. Siswa yang mewakili kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi. Siswa menyimak penguatan dari guru tentang materi Ide pokok dalam bacaan dan mengembangkan menjadi sebuah paragraf.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa dan siswa mengerjakan soal tersebut.

Siswa menyimpulkan tentang Organ Gerak pada Hewan. Pada kegiatan ini hanya sebagian sisa yang fokus terhadap pembelajaran. Kemudian refleksi terhadap pembelajaran dengan bimbingan guru.

Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas rumah, doa penutup dan salam.

c. Observasi

Pada tahap observasi ini kegiatan yang dilakukan adalah mencatat proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *video interaktif*. Tabel hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil penelitian siklus 1

No	Nama	Penilaian			Nilai
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	
1	AFIFATUM M.	83	80	83	82
2	AHMAD LUTVI S.	75	60	67	67
3	AHMAD REZA H.	67	40	75	61
4	DELLA AULIA P.	83	60	75	73
5	DEVITRA O.	67	80	67	71
6	ILDAN NURTA'AT	75	80	67	74
7	JUANDIKA P.	75	40	67	61
8	LUCKY APRILIO D	75	40	67	61
9	MUHAMMAD A.	83	80	83	82
10	NATASYA AYU W.	83	80	75	79
11	PRASETYO U.	83	40	67	63
12	RAHAJENG S.	83	80	83	82
13	RAVALIANT P.	67	40	67	58
14	SEVIRA ANANDA	83	40	75	66
15	SHINTYA FITRI	83	60	75	73
16	SUCI R.	67	80	67	71
17	WIDINAR FAHRI A	75	40	75	63
Nilai rata-rata kelas					69,82

KKM kelas adalah 70 dan nilai diperoleh dari jumlah nilai total dibagi 3.

Tabel 1 menginformasikan bahwa nilai rata-rata peserta didik 69,82 sehingga masih di bawah KKM. Persentase ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 52,94% . Berdasarkan Kriteria Ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70, peserta didik yang tuntas ada 9 sedangkan yang belum tuntas sebanyak 8 peserta didik. Dari uraian tersebut dapat dikatakan hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus I ini telah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Sebagian besar peserta didik sudah mampu menuntaskan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meskipun demikian pada siklus I ini belum mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu sebesar 70%.

d. Refleksi

Refleksi ini dilakukan dalam rangka perbaikan pembelajaran pada siklus I. Pada pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa 52,94% peserta didik memenuhi KKM sedangkan 47,06 % peserta didik belum mencapai hasil belajar yang sesuai dengan KKM yang telah ditentukan. Kegiatan perbaikan perlu dilakukan karena masih ada Masih ada peserta didik yang nilainya dibawah standar. Kegiatan refleksi ini guru mencatat beberapa permasalahan yang muncul, diantaranya:

- 1) Terdapat anak yang kurang fokus dan ramai pada saat pengamatan video interaktif sehingga perlu diadakan perubahan anggota kelompok.
- 2) Sebagian peserta didik kurang aktif dalam bertanya jawab.
- 3) Sebagian peserta didik kurang disiplin dan kurang fokus dalam menyimak video yang ditayangkan.
- 4) Dalam mengerjakan LKPD peserta didik dalam kelompok belum semua aktif dalam diskusi kelompok.

Peneliti harus lebih menegaskan agar siswa dapat menyimak video dengan sungguh-sungguh dan pengoptimalan penguasaan kelas dan pengawasan saat siswa menyimak video pembelajaran serta memberikan motivasi kepada peserta didik.

Akhirnya rekomendasi untuk siklus 2 adalah

- a. Mengubah susunan anggota kelompok, siswa yang berpotensi ramai dan kurang fokus dipencar dengan kelompok yang lain.
- b. Perlu pengoptimalan peran guru dalam penguasaan kelas pada saat siswa mengamati tayangan video dengan menggunakan laptop pada masing-masing kelompok.

2. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini merupakan perbaikan pada siklus I. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran yaitu Tema 1, Sub Tema 2, Pembelajaran 4.
- 2) Menyiapkan RPP dan perangkat pembelajaran pendukungnya.
- 3) Menyusun Bahan Ajar.
- 4) Menyusun LKPD.
- 5) Menyiapkan media pembelajaran berupa video interaktif.
- 6) Menyusun lembar evaluasi, tujuan dari evaluasi yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
- 7) Menyusun lembar observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dilihat dari prosedur pelaksanaannya pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sama dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Pada awal pembelajaran, Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya guru mulai menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti kelas dibagi menjadi 3 kelompok terdiri dari 6 siswa. Siswa bersama kelompoknya melakukan percobaan sesuai dengan LKPD yang telah dibagikan oleh guru. Kemudian secara berkelompok siswa berdiskusi dan berkolaborasi mengerjakan LKPD. Pada saat kegiatan diskusi dan percobaan siswa lebih aktif daripada pembelajaran pada siklus 1. Siswa yang mewakili kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain memberi tanggapan. Kemudian siswa mengamati tayangan video dan mencatat tentang kenampakan alam. <http://surl.li/xnwr>

Pada kegiatan ini siswa juga lebih fokus dalam mengamati video dan menyimak dan mencatat penguatan guru tentang kenampakan alam tertentu sesuai hasil diskusi kelas. Dalam kegiatan tanya dengan guru, siswa secara keseluruhan juga aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Setelah itu siswa mengamati dan mengerjakan LKPD yang telah dibagikan. Siswa dengan tertib mengerjakan LKPD secara individu. Kemudian siswa mengamati tayangan materi keragaman flora dan fauna tersebut. Kemudian siswa dengan menyimak penguatan dan penjelasan guru keragaman flor dan

fauna, dilanjutkan memerinci keragaman flora dan fauna di LKPD. Siswa kembali mengamati peta kondisi geografis di Pulau Jawa, secara berkelompok siswa berdiskusi untuk membuat laporan mengenai kodisi geografis di Pulau Jawa dan mempresentasikan hasil diskusinya. Secara mandiri siswa mengamati bacaan Keragaman Flora dan Fauna di Indonesia untuk mencari ide pokok. Kemudian siswa mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraph dengan gambar berseri di LKPD. Siswa membuat laporan mengenai perilaku yang sesuai dan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan penutup, Guru membagikan soal evaluasi dan siswa mengerjakannya. Kemudian siswa dengan aktif dan fokus menyimpulkan materi pembelajaran tersebut. Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran dengan bimbingan guru. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas rumah, doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa dan salam.

c. Observasi

Kegiatan observasi dalam siklus II dilakukan oleh satu orang observer, yaitu guru kelas V untuk mengamati dan mencatat jalannya proses pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran video interaktif dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat peneliti.

Berikut ini adalah table hasil belajar peserta didik pada siklus II.

Tabel 2
Hasil penelitian siklus II

No	Nama	Penilaian			Nilai
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	
1	AFIFATUM M.	92	100	92	95
2	AHMAD LUTVI S.	83	80	75	79
3	AHMAD REZA H.	75	80	83	79
4	DELLA AULIA P.	92	80	83	85
5	DEVITRA O.	75	100	75	83
6	ILDAN NURTA'AT	83	100	75	86
7	JUANDIKA P.	75	60	67	67
8	LUCKY APRILIO D	83	80	75	79
9	MUHAMMAD A.	92	100	92	95
10	NATASYA AYU W.	92	100	83	92
11	PRASETYO U.	92	80	75	82
12	RAHAJENG S.	92	100	92	95
13	RAVALIANT P.	75	80	75	77
14	SEVIRA ANANDA	92	80	83	85
15	SHINTYA FITRI	92	80	83	85
16	SUCI R.	75	100	75	83
17	WIDINAR FAHRI A	83	80	83	82
Nilai rata-rata kelas					84,06

Keterangan: KKM kelas adalah 70 dan nilai diperoleh dari jumlah nilai total dibagi 3.

Berdasarkan tabel 2 data hasil belajar siklus II pada menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa secara klasikal yaitu 84,06 dengan prosentase ketuntasan sebesar 94,12 % atau sejumlah 16 siswa tuntas KKM, dan 5,88 % atau 1 siswa belum mencapai ketuntasan, namun hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II telah mencapai target ketuntasan hasil peserta didik di atas 80%. Dalam hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *video interaktif* pada siklus II telah berhasil mencapai target yang telah ditentukan.

d. Refleksi

Dari hasil refleksi yang dilakukan peneliti bersama peserta didik, banyak hal yang dapat dicatat peneliti, diantaranya :

- 1) Peserta didik merasa senang mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan aktivitas mereka pada waktu pembelajaran.
- 2) Peserta didik sudah aktif dalam bertanya jawab.
- 3) Peserta didik sudah fokus dan disiplin dalam menyimak video yang ditayangkan baik pada awal penayangan, inti maupun pada akhir video pembelajaran.
- 4) Peserta didik aktif dan bekerjasama dalam diskusi kelompok mengerjakan LKPD
- 5) Pada saat perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, siswa pada kelompok lain juga fokus memperhatikan dan aktif dalam menanggapi.

PEMBAHASAN

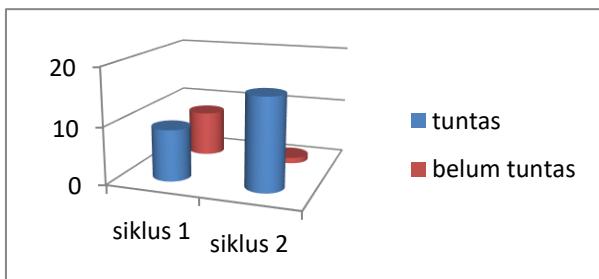
Berdasarkan data dari siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas 5 sebesar 69,82 dengan persentase ketuntasan adalah 52,94% atau 9 siswa mencapai ketuntasan KKM dan 47,06 %. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I masih kurang dari target indikator keberhasilan yaitu sebesar 85 %. Rendahnya persentase ketuntasan belajar ini disebabkan karena tingkat kefokusinan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media video interaktif masih kurang sehingga pemahaman siswa terhadap materi belum maksimal. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II dengan meningkatkan kefokusinan dan keaktifan siswa saat pembelajaran.

Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa secara klasikal yaitu 84,06 dengan persentase ketuntasan sebesar 94,12 % atau sejumlah 16 siswa tuntas KKM, dan 5,88 % atau 1 siswa belum mencapai ketuntasan, namun pada siklus II telah mencapai target ketuntasan hasil peserta didik di atas 85%. Untuk kenaikan persentase ketuntasan siklus I ke siklus II sebesar 41,18%.

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No.		Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	9	16
2	Belum Tuntas	8	1
3	Rata-rata nilai	69,82	84,06
4	Persentase Tuntas	52,94 %	94,12 %
5	Persentase Belum Tuntas	47,06 %	5,88 %
	Kenaikan Persentase Ketuntasan	94,12% - 52,94 % = 41,18 %	

Berikut ini adalah grafik ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II :



Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Melalui media pembelajaran *video interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban. Dari data pra survey menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik adalah 23,53% atau hanya 4 siswa yang nilainya tuntas KKM dan 76,47% atau 13 siswa yang tidak tuntas. Selanjutnya Pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 52,94 % dan 47,04 % yang tidak tuntas, dengan rata-rata nilai sebesar 69,82. Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa secara klasikal yaitu 79,16 dengan persentase ketuntasan sebesar 94,12 % atau sejumlah 16 siswa tuntas KKM, dan 5,82 % atau 1 siswa belum mencapai ketuntasan, namun pada siklus II telah mencapai target ketuntasan hasil peserta didik di atas 85%. Untuk Kenaikan Persentase Ketuntasan Siklus I ke siklus II sebesar 41,18 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2002. Prosedur Suatu Penelitian Suatu Pendekatan Edisi Duabelas. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Gafindo Persada
- Joko, Arthamin dan Sunhaji, M. 2009. Belajar dan Pembelajaran II. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW).
- Liando, M. R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Berea Tondano. *EDU PRIMARY JOURNAL*.
- Liando, M.R., 2020. Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Berea Tondano. *EDU PRIMARY JOURNAL*, 1(3), pp.8-8.
- Luma, M., Tola, A. and Hadirman, H., 2020. Evaluasi Implementasi K-13 Berdasarkan Model CIPP di SDN 2 Tabongo Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Ilmiah Igara'*, 14(2), pp.186-204.
- Masyhuri. 1990. Asas-asas Belajar. Bandung: IKIP Semarang Press
- Mulyana, Aina, 2012. Pengertian hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html> (8 Oktober 2020)
- Rahayu, 2012. Pengertian media pembelajaran Video interaktif. <http://rahayu-teoribelajar.blogspot.com/2012/02/media-video-interaktif.html> (7 Oktober 2020)
- Sutarno, Nono. 2008. Materi dan Pembelajaran IPA. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukarjo. 2009. Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. (Online) (<http://pasca.uns.ac.id>) (Diakses 20 Mei 2010).
- Tumewang, F.E., Ratu, D.M. and Liando, M.R., 2022. Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks dengan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Maliku. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), pp.270-281.
- Yamin, Martinis. 2007. Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta: Gaung Persada Press