



Erna Yulis¹
 Ainur Rosyid²

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA VIDEO BERBASIS POWERPOINT MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH ANNUR

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar matematika pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Annur dikarenakan guru lebih menggunakan buku sebagai sumber belajar, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media video berbasis powerpoint pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Annur. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil tes siswa dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa jadi lebih aktif saat menggunakan media video berbasis powerpoint sehingga hasil belajar siswa meningkat, yaitu dari hasil siklus I persentase ketuntasan mencapai 61,11%, kemudian pada siklus II persentase ketuntasan mencapai 88,89%. Hasil rata-rata persentase observasi guru pada siklus I mencapai 61,11%, kemudian meningkat pada siklus II rata-rata persentase mencapai 77,78%. Dan hasil rata-rata persentase observasi siswa pada siklus I mencapai 63,19%, kemudian meningkat pada siklus II rata-rata persentase mencapai 81,25%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes siswa dan lembar observasi dikategorikan baik, sehingga penggunaan media video berbasis powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Annur.

Kata Kunci: Media Video Berbasis Powerpoint, Hasil Belajar Matematika.

Abstract

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of fifth grade students at Madrasah Ibtidaiyah Annur because the teacher used books more as a learning resource, so students were less active in learning mathematics. This study aims to improve mathematics learning outcomes using PowerPoint-based video media for fifth grade students at Madrasah Ibtidaiyah Annur. The research subjects totaled 18 students consisting of 10 female students and 8 male students. This type of research is Classroom Action Research (CAR), each cycle consists of planning, implementing, observing and reflecting. In this study, descriptive analysis techniques were used for data in the form of student test results documents and observation sheets. The results showed that students became more active when using PowerPoint-based video media so that student learning outcomes increased, namely from the results of the first cycle the percentage of completeness reached 61.11%, then in the second cycle the percentage of completeness reached 88.89%. The average percentage of teacher observations in cycle I reached 61.11%, then increased in cycle II with an average percentage of 77.78%. And the results of the average percentage of student observations in the first cycle reached 63.19%, then increased in the second cycle the average percentage reached 81.25%. This shows that the results of student tests and observation sheets are categorized as good, so that the use of powerpoint-based video media can improve the learning outcomes of fifth grade mathematics at Madrasah Ibtidaiyah Annur.

Keywords: Powerpoint Based Video Media, Mathematics Learning Outcomes.

^{1,2}Universitas Esa Unggul
 email: 20181101120erna@gmail.com, ainur.rosyid@esaunggul.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam perjuangan untuk meningkatkan standar sumber daya manusia masa depan, pendidikan sekolah dasar sangat penting. Karena pendidikan formal pertama siswa adalah di sekolah dasar. Maka dengan itu, penting untuk mengajarkan konsep yang benar dalam semua bidang ilmu pengetahuan di sekolah dasar. Siswa diantisipasi untuk pergi ke tingkat berikutnya dari sekolah dengan bantuan gagasan yang tepat. Oleh karena itu, kurikulum sekolah dasar perlu ditingkatkan secara signifikan.

Untuk naik ke level selanjutnya, belajar matematika salah satu bidang ilmu pengetahuan yang sangat penting bila dibandingkan dengan bidang ilmu pengetahuan yang lain. Karena matematika mengajarkan kita untuk bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Sebelum memanipulasi simbol-simbol yang sering digunakan dalam perkuliahan matematika, terlebih dahulu harus memahami ide-ide abstrak dan simbol-simbol yang membentuk matematika. Siswa saat ini secara rutin melihat matematika sebagai topik yang menantang dan membosankan; bahkan, beberapa siswa dapat mengatakan bahwa hanya sedikit siswa di kelas yang benar-benar tertarik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Persepsi kesulitan matematika terkadang tersebar luas, bahkan di beberapa sekolah (Oktiani & Nugroho, 2021). Menurut (Manurung, 2017) karena relevansinya dengan kehidupan sehari-hari, matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Untuk membayar apa pun yang ingin mereka beli, seseorang membutuhkan uang. Akibatnya, seseorang perlu memiliki pengetahuan dengan ilmu perhitungan matematika. Hal tersebut ditegaskan oleh (Hapudin & Wibowo, 2021) selain sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada kajian fakta, teorema, korelasi ruang dan bentuk, definisi, model, bilangan, dan struktur, matematika merupakan ilmu yang dapat memecahkan masalah yang sangat penting bagi siswa untuk mempelajari bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Irsan, 2018) matematika merupakan pelajaran yang harus membutuhkan integrasi proses berpikir logis, kritis, rasional, hati-hati, efisien, dan efektif. Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah karena relevansinya dengan kehidupan sehari-hari dan kemampuannya dalam memecahkan masalah dan memerlukan proses berpikir yang logis, kritis, rasional, cermat, efisien, dan efektif.

Karena hal tersebut, matematika merupakan pelajaran wajib di pendidikan sekolah dasar. Karena pentingnya pemahaman dalam matematika diharapkan siswa dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa harus diajarkan matematika dengan cara yang tepat untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan. menurut (Pratiwi & Rozali, 2021) menyatakan bahwa siswa memiliki kecenderungan untuk mengingat rumus matematika yang membuat mereka mual, tetapi mereka tetap berusaha melakukannya, matematika dianggap menantang dan menakutkan. Karena dua faktor: 1) anggapan luas bahwa siswa tidak memiliki bakat matematika; dan 2) respon emosional siswa terhadap soal-soal matematika, yang meliputi rasa takut dan kurangnya minat pada mata pelajaran tersebut secara umum, matematika dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling banyak menimbulkan stres selama proses pembelajaran. Menurut (Maryati & Priatna, 2018) matematika adalah ilmu yang dapat dipahami dengan menerapkan penalaran deduktif pada istilah-istilah yang telah didefinisikan dengan tepat, diwakili oleh tanda atau simbol yang memiliki arti, dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang melibatkan bilangan. Adapun hakikat dari matematika yaitu a) Matematika pelajaran tentang suatu pola/susunan dan hubungan, b) Matematika adalah cara berfikir, c) Matematika adalah Bahasa, d) Matematika adalah suatu alat, e) Matematika adalah suatu seni. Menurut pendapat (Manurung & Halim, 2017) menyatakan bahwa matematika sebagai ilmu struktur, matematika terdiri dari relasi dan simbol. Simbol-simbol ini sangat penting untuk memanipulasi aturan dengan operasi yang jelas, memastikan komunikasi, dan membantu menciptakan konsep baru. Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa Matematika dianggap menantang dan menakutkan karena dua faktor: persepsi bahwa siswa tidak berbakat dan respon emosional terhadap masalah matematika. Matematika adalah ilmu yang dapat dipahami dengan menerapkan penalaran deduktif pada istilah yang didefinisikan secara tepat, diwakili oleh tanda atau simbol yang memiliki makna. Matematika terdiri dari hubungan dan simbol yang penting untuk memanipulasi aturan, memastikan komunikasi, dan menciptakan konsep baru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis selama di Madrasah Ibtidaiyah Annur ditemukan bahwa anak-anak kelas V masih memiliki hasil belajar yang rendah, khususnya dalam matematika. Hal ini menunjukkan pada penilaian tengah semester nilai rata-rata yang relatif rendah. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 72, sedangkan nilai matematika rata-rata siswa adalah 71. Dari 18 siswa yang memenuhi KKM hanya 8 siswa dengan persentase 44,44% yang memenuhi KKM,

sedangkan sisanya 10 siswa dengan persentase 55,56% yang tidak memenuhi KKM. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

Masalah lain yang teridentifikasi di lapangan adalah siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar matematika juga menjadi perhatian dalam mata pelajaran ini. Dan guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu ditemukan kendala pada guru yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran karena guru merasa kesulitan dan membutuhkan waktu untuk menyiapkan dan menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan materi, sehingga hasil belajar rendah dan banyak siswa yang tidak mampu untuk memahami konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang membantu guru dalam menyampaikan rencana pembelajarannya. Media pembelajaran juga memfasilitasi kontak, komunikasi, dan dukungan materi antara dosen dan mahasiswa sehingga dapat terjadi secara tepat dan efektif. Media dianggap sebagai media komunikasi yang menjembatani antara ide-ide abstrak dan dunia nyata. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, oleh karena itu kami berharap bahwa hasil belajar siswa dan kualitas pengalaman belajar akan meningkat.

Menurut (Yuanta, 2020) menyatakan bahwa media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menjelaskan suatu benda yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambarnya, video berfungsi sebagai penyaji informasi. Menurut (Ardhianti, 2022) menyatakan bahwa media video merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh individu maupun kelompok untuk proses pembelajaran individu dan kelompok, selain itu dapat dilihat dan didengar menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Menurut (Farista & M, 2018) menyatakan bahwa media video adalah media pembelajaran audio-visual yang dapat digunakan untuk menyebarkan ide atau mencakup berbagai topik dan dapat dihadirkan secara bersamaan dengan unsur pendengaran (audio) dan aspek visual/video (visibilitas). Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa media video adalah media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan untuk menyebarluaskan ide atau topik penutup dan dapat disajikan secara bersamaan dengan unsur penglihatan dan pendengaran.

Ada beberapa jenis media video pembelajaran kreatif yang perlu dipakai dalam KBM sebagai berikut:

a. Animasi Studio

Segala sesuatu yang menantang guru untuk menyajikan secara lisan dapat dijelaskan dengan jelas dan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan film animasi. Siswa juga dapat menonton film berkali-kali. "Studio Animasi" dapat membuat video animasi untuk materi pendidikan seperti pelajaran matematika, yang membutuhkan banyak objek untuk membantu siswa memahami topik tersebut.

b. Powtoon

Guru dan siswa sama-sama dapat memanfaatkan program "Powtoon", media animasi video berbasis online, untuk membantu kegiatan pembelajaran. Untuk membuat film pendidikan yang menarik, "Powtoon" sangat fantastis. "Powtoon" mencakup beberapa metode untuk membuat video, termasuk pemasaran video, video instruksional, presentasi, dan iklan. Bersama dengan pengisi suara, "Powtoon" juga menyertakan elemen visual dan musik.

c. Kinemaster

Aplikasi "Kinemaster" sangat disukai oleh khalayak umum. Selain itu, sudah banyak youtuber yang memberikan tutorial atau petunjuk cara menggunakan software "Kinemaster" dengan benar. Guru tidak akan kesulitan memanfaatkan aplikasi karena mudah digunakan.

d. FilmoraGo

Jika "Kinemaster" bisa digunakan di smartphone, "FilmoraGo" adalah media pembuatan video pembelajaran yang bisa digunakan di laptop atau komputer desktop. Program ini membuat video yang memukau tanpa menambahkan watermark atau memberikan batasan apa pun pada video. Selain itu, menggunakan aplikasi ini juga tidak terlalu sulit untuk pemula.

e. InShot

"InShot" adalah program pengeditan video serbaguna. Menggunakan efek *glitch*, media ini membantu mengedit dan menggabungkan video. Selain itu, dapat menyertakan teks, stiker, latar belakang, efek transisi, filter yang dapat menyempurnakan film, dan musik.

f. Video berbasis powerpoint

Salah satu program aplikasi atau perangkat lunak dalam Microsoft Office yang dapat menampilkan konten multimedia menarik yang mudah dibuat, mudah digunakan, dan harganya terjangkau adalah Media Video Berbasis Powerpoint. Selain menampilkan konten, media video berbasis powerpoint ini juga memberikan gambaran proses pendidikan kepada siswa.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis TIK (*Information Communication and Technology*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan metode pengajaran yang paling efisien untuk memasuki era globalisasi saat ini. Microsoft Powerpoint merupakan salah satu program yang sering digunakan sebagai sarana pembelajaran berbasis TIK. Microsoft adalah sponsor dari program aplikasi ini, yang merupakan program Microsoft Powerpoint berbentuk video.

Media video berbasis powerpoint merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu. Ringkasan juga dapat digabungkan menjadi beberapa slide yang menarik dan diekspor sebagai file video. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam memahami penjelasan yang diberikan dalam video tersebut.

Kemampuan mengolah teks, warna, dan gambar, serta animasi yang dapat diolah sesuai dengan kreativitas penggunaannya, merupakan beberapa fitur yang membuat media ini menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Konten video yang dibuat menggunakan PowerPoint bermanfaat untuk meningkatkan pengajaran di kelas dan memiliki kemampuan untuk membantu siswa memahami konsep yang belum mereka kuasai (Wati, 2016).

Selain itu juga penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan konten video berbasis PowerPoint merupakan salah satu bentuk penggunaan media yang dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran (Wati, 2016). Karakteristik Media Video Berbasis Powerpoint diantaranya yaitu:

- a. Dengan menjaga hal-hal sederhana, pesan yang disajikan secara visual lebih mudah diingat dan dipahami. Informasi yang panjang harus dibagi menjadi komponen grafik yang lebih pendek dan lebih mudah dipahami.
- b. Keterpaduan disini mengacu pada keterkaitannya dan menyatu secara keseluruhan, sehingga visual yang dihasilkan menjadi sebuah bentuk yang utuh dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang terkandung.
- c. Bentuk yang dianggap aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

Dalam menggunakan proyektor LCD dan aplikasi bernama media video berbasis powerpoint, seseorang dapat menjelaskan sesuatu yang menarik. Materi video berbasis Powerpoint ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi dengan lebih baik. Selain itu, dapat meningkatkan dorongan belajar dan kreativitas siswa. (Wati, 2016). Ada beberapa fungsi yang perlu diketahui, diantaranya yaitu:

- a. Mengkomunikasikan informasi secara jelas dan mendalam sehingga siswa dapat memahaminya dan tidak salah menafsirkan apa yang diberikan guru.
- b. Video yang dibuat dengan baik dan menarik akan memicu minat siswa untuk belajar.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media video berbasis powerpoint. Kelebihan tersebut yaitu:

- a. Tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, karena media ini dilengkapi dengan warna, huruf, animasi, teks, dan gambar atau foto.
- b. Merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- c. Memudahkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang disajikan.
- d. Bersifat kondisional yang bisa dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
- e. Praktis dalam menggunakan maupun dalam penyimpanan, sehingga bisa disimpan dalam bentuk CD, Flashdisk, juga bisa dibawa kemana-mana.

Kekurangan media video berbasis powerpoint yaitu:

- a. Memakan waktu untuk Menyusun dan membuatnya, sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- b. Hanya bisa dioperasikan atau dijalankan di windows saja.

Mebutuhkan keahlian lebih untuk dapat membuat video berbasis powerpoint yang benar, baik, dan menarik.

Menurut (Mudiana et al., 2021) salah satu manfaat yang kurang disadari adalah PowerPoint juga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran selain untuk membuat persentasi pendidikan. Video slideshow dengan suara dan video slideshow dengan tampilan wajah pengajar adalah dua format video PowerPoint yang paling sederhana untuk dibuat. Namun, harus menggunakan PowerPoint 2010 atau lebih baru untuk membuat video pembelajaran. Bahkan disarankan untuk menggunakan versi 2019 atau 365, yang sudah menampilkan slide rekaman, suara, dan wajah guru. Dengan mempelajari cara menggunakan program aplikasi Microsoft Powerpoint, kita dapat melakukan banyak hal untuk berkreasi dengan berbagai cara dengan memanfaatkan banyak manfaat yang ditawarkannya.

Membuat proses pembelajaran lebih interaktif adalah tujuan penggunaan media pembelajaran, karena membantu siswa fokus pada informasi yang diajarkan kepada mereka. Penggunaan media pembelajaran menjadikan informasi yang ditawarkan lebih relatable dan mudah dipahami. Siswa akan lebih memperhatikan topik jika media pembelajaran yang digunakan menarik dan kreatif sehingga memungkinkan informasi yang diterima siswa lebih maksimal.

Selain itu, diperlukan penguasaan penggunaan media, khususnya media berbasis teknologi komputer dan khususnya penggunaan media PowerPoint. Jika guru tidak memiliki keterampilan yang diperlukan, infrastruktur dan fasilitas yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi seperti proyektor tidak akan cukup. Hal ini terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Annur dimana guru matematika kurang memanfaatkan sumber daya dan teknologi, terutama dari kurangnya penggunaan proyektor pada proses belajar mengajar. Mayoritas guru di Madrasah Ibtidaiyah Annur menyatakan bahwa kurangnya menguasai penggunaan proyektor untuk mendampingi media pembelajaran PowerPoint.

Permasalahan yang diangkat di atas merupakan permasalahan yang membutuhkan penyelesaian. Kualitas pembelajaran siswa akan terus terkena dampak negatif dari situasi ini. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran terpenuhi, perubahan harus dilakukan pada proses belajar mengajar. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian penggunaan video powerpoint sebagai media pengajaran matematika.

Dengan menggunakan proyektor di ruang kelas untuk sarana pendukung media video PowerPoint akan mendorong guru-guru untuk lebih mahir menggunakan proyektor yang sudah ada. Penggunaan media video PowerPoint akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. Penelitian tindakan dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu: penelitian tindakan partisipasi (participatory action research), penelitian tindakan kritis (critical action research), penelitian tindakan sekolah (institutional action research), dan penelitian tindakan kelas (classroom action research) (Susilowati, 2018).

Penelitian tindakan berasal dari kata penelitian (research) dan Tindakan (action). Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah, sedangkan tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan tertentu (Parnawi, 2020).

Penelitian tindakan kelas melibatkan seorang guru yang melakukan penelitian sambil terlibat dalam berbagai kegiatan yang dimaksudkan untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi dan meningkatkan atau memperbaiki metode pengajaran mereka.

Meskipun berbagai ahli telah mengusulkan berbagai model penelitian tindakan, umumnya ada empat proses yang diselesaikan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. (Prihantoro & Hidayat, 2019). Berikut prosedur penelitian tindakan:

Siklus I

Perencanaan

Penelitian ini dimulai dari observasi untuk mengetahui permasalahan, kondisi, dan situasi yang ada di dalam kelas. Dalam hal ini perencanaan tindakan dimulai dari menentukan tema pembelajaran, penyusunan RPP, mendeskripsikan lebar bahan ajar, menyediakan media pembelajaran,

mengalokasikan waktu serta menentukan Teknik penilaiannya dan evaluasi yang akan digunakan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus.

Tahap penelitian ini menyusun rencana penelitian berupa rancangan kegiatan dan tindakan yang akan dilakukan, meliputi:

- a. Mencari dan mengumpulkan data atau informasi untuk mengetahui permasalahan, kondisi, dan situasi yang akan menjadi tempat penelitian.
- b. Mendiskusikan dengan guru matematika untuk menyusun rancangan dan tindakan dalam siklus I ataupun siklus-siklus selanjutnya apabila pada siklus II belum mencapai angka atau nilai maksimal.
- c. Menyusun RPP yang akan digunakan.
- d. Mendeskripsikan secara singkat materi pembelajaran. Pada siklus I pertemuan I, materi pembelajaran meliputi cara mengumpulkan data. Selain itu, materi pembelajaran pada siklus I pertemuan II meliputi pencatatan data.
- e. Menyiapkan bahan pendidikan untuk digunakan dalam kegiatan penelitian tindakan di kelas. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan materi Powerpoint berbasis video.
- f. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru, yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran.
- g. Mempersiapkan tes pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- h. Mempersiapkan media dokumentasi berupa kamera.

Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dalam pembelajaran seperti biasa dengan rencana yang telah dibuat. Dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun untuk melaksanakan tindakan yaitu pembelajaran yang menggunakan media video powerpoint di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Annur. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit sesuai dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan pihak sekolah. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 22 Mei 2023, pukul 07.00 – 08.45 dan Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Mei 2023, pukul 07.00 – 08.45 yang diikuti oleh 18 siswa kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Annur. Berikut ini merupakan langkah-langkah tindakan yang dilakukan, meliputi:

1. Kegiatan Pendahuluan
 - a. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
 - b. Guru mengatur kelas menjadi kondusif
 - c. Guru bertanya mengenai kabar siswa
 - d. Guru memberi motivasi kepada siswa
 - e. Guru melakukan tanya jawab tentang pengetahuan awal yang berkaitan dengan materi
 - f. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
 - g. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran
2. Kegiatan inti
 - a. Guru menayangkan video berbasis powerpoint
 - b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
 - c. Guru menjelaskan materi yang terdapat pada powerpoint
 - d. Guru menayangkan video pembelajaran
 - e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran
 - f. Guru menyimpulkan pembelajaran dengan baik dan benar
 - g. Guru memberikan soal
 - h. Guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
3. Kegiatan Penutup
 - a. Guru menjelaskan pembelajaran yang akan datang
 - b. Guru mengatur kelas menjadi kondusif
 - c. Guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam

Observasi

Selama tindakan dilakukan, observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dan rencana tindakan yang telah dibuat. Kriteria observasi digunakan untuk melakukan observasi secara menyeluruh. Subjek observasi utama adalah bagaimana guru dan siswa menggunakan presentasi PowerPoint dengan konten video untuk melakukan situasi pembelajaran.

Refleksi

Ditahap ini, peneliti beserta kolaborator berdiskusi tentang permasalahan yang ditemukan dari pengamatan. Saat menggunakan presentasi PowerPoint dengan konten video, refleksi dilakukan untuk melihat bagaimana tindakan dipraktikkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila hasil refleksi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditentukan telah tercapai, maka penelitian dihentikan. Namun jika hasilnya sebaliknya, maka tindakan perbaikan pada siklus sebelumnya dapat dijadikan dasar untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya agar siklus berikutnya lebih baik dari siklus sebelumnya.

Siklus II

Perencanaan

Penelitian ini dimulai dari observasi untuk mengetahui permasalahan, kondisi, dan situasi yang ada di dalam kelas. Dalam hal ini perencanaan tindakan dimulai dari menentukan tema pembelajaran, penyusunan RPP, mendeskripsikan lebar bahan ajar, menyediakan media pembelajaran, mengalokasikan waktu serta menentukan Teknik penilaiannya dan evaluasi yang akan digunakan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus.

Tahap penelitian ini menyusun rencana penelitian berupa rancangan kegiatan dan tindakan yang akan dilakukan, meliputi:

- a. Mencari dan mengumpulkan data atau informasi untuk mengetahui permasalahan, kondisi, dan situasi yang akan menjadi tempat penelitian.
- b. Mendiskusikan dengan guru matematika untuk menyusun rancangan dan tindakan dalam siklus II ataupun siklus-siklus selanjutnya apabila belum mencapai angka atau nilai maksimal.
- c. Menyusun RPP yang akan digunakan.
- d. Mendeskripsikan secara singkat materi pembelajaran. Pada siklus II pertemuan I, materi pembelajaran meliputi macam-macam data. Selain itu, materi pembelajaran pada siklus II pertemuan II meliputi penyajian data.
- e. Menyiapkan bahan pendidikan untuk digunakan dalam kegiatan penelitian tindakan di kelas. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan materi Powerpoint berbasis video.
- f. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru, yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran.
- g. Mempersiapkan tes pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- h. Mempersiapkan media dokumentasi berupa kamera.

Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dalam pembelajaran seperti biasa dengan rencana yang telah dibuat. Dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun untuk melaksanakan tindakan yaitu pembelajaran yang menggunakan media video powerpoint di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Annur. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit sesuai dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan pihak sekolah. Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Mei 2023, pukul 07.00 – 08.45 dan Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Mei 2023, pukul 07.00 – 08.45 yang diikuti oleh 18 siswa kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Annur. Berikut ini merupakan langkah-langkah tindakan yang dilakukan, meliputi:

4. Kegiatan Pendahuluan
 - a. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
 - b. Guru mengatur kelas menjadi kondusif
 - c. Guru bertanya mengenai kabar siswa
 - d. Guru memberi motivasi kepada siswa
 - e. Guru melakukan tanya jawab tentang pengetahuan awal yang berkaitan dengan materi
 - f. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
 - g. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran
5. Kegiatan inti
 - a. Guru menayangkan video berbasis powerpoint
 - b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
 - c. Guru menjelaskan materi yang terdapat pada powerpoint
 - d. Guru menayangkan video pembelajaran
 - e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran
 - f. Guru menyimpulkan pembelajaran dengan baik dan benar

- g. Guru memberikan soal
 - h. Guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
6. Kegiatan Penutup
- a. Guru menjelaskan pembelajaran yang akan datang
 - b. Guru mengatur kelas menjadi kondusif
 - c. Guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam

Observasi

Selama tindakan dilakukan, observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dan rencana tindakan yang telah dibuat. Kriteria observasi digunakan untuk melakukan observasi secara menyeluruh. Subjek observasi utama adalah bagaimana guru dan siswa menggunakan presentasi PowerPoint dengan konten video untuk melakukan situasi pembelajaran.

Refleksi

Ditahap ini, peneliti beserta kolaborator berdiskusi tentang permasalahan yang ditemukan dari pengamatan. Saat menggunakan presentasi PowerPoint dengan konten video, refleksi dilakukan untuk melihat bagaimana tindakan dipraktikkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila hasil refleksi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditentukan telah tercapai, maka penelitian dihentikan. Namun jika hasilnya sebaliknya, maka tindakan perbaikan pada siklus sebelumnya dapat dijadikan dasar untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya agar siklus berikutnya lebih baik dari siklus sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Annur, dalam penelitian ini menggunakan media video berbasis powerpoint yang dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dalam dua siklus. Pada penelitian ini peneliti juga berhasil meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi statistika. Siswa mampu mendapatkan hasil dengan mencapai diatas KKM 72.

Pada pra siklus, guru mendominasi pembelajaran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Annur karena kegiatan guru lebih diutamakan daripada kegiatan siswa. Guru memberikan ceramah dan terpaku pada buku sebagai sumber belajar, kemudian siswa diberikan tugas untuk menyelesaikan soal. Siswa kurang terlibat dan kurang berkonsentrasi dalam pelajaran matematika sebagai akibat dari pembelajaran yang monoton ini, dan mereka cenderung tidak menemukan materi yang menarik. Selain itu, ditemukan bahwa guru tidak menggunakan media ke dalam proses belajar mengajar karena dianggap menantang dan membutuhkan waktu ekstra untuk mempersiapkan dan memilih media yang tepat untuk menyampaikan informasi. Akibatnya, hasil belajar menjadi rendah dan banyak siswa tidak memahami konsep yang diajarkan. Sejalan dengan teori media video menurut (Asnidar & Junaid, 2022) jenis media ini dapat membantu peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar lebih banyak dan mengembangkan kompetensi yang mereka butuhkan.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media video berbasis PowerPoint, bab ini merangkum temuan penelitian tindakan kelas. Tindakan pada siklus I dan II menjadi dasar kesimpulan penelitian tindakan kelas ini.

Siswa diberikan pretest atau tes awal sebanyak 10 soal untuk mengukur kemampuan mereka sebelum melakukan tindakan dengan menggunakan materi video berbasis PowerPoint. Tujuan pretest ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa.

Kondisi hasil belajar siswa matematika pra siklus menunjukkan bahwa dari 18 siswa hanya terdapat 6 siswa yang dapat mencapai KKM dengan standar yang telah ditentukan yaitu 72. Sedangkan 11 siswa lainnya tidak tuntas dengan memperoleh nilai dibawah 72. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang sudah mencapai KKM sebesar 33,33% sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 66,67%. Oleh karena itu diperlukan tindakan yang sesuai dengan kebutuhan, yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan keterampilan yang telah dimiliki sesuai dengan siswa usia sekolah dasar yang lebih tertarik mengikuti pelajaran dan materi yang mudah dipahami jika siswa dapat melihat sesuatu secara konkrit, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Guru harus mempertimbangkan karakteristik siswanya untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakannya sesuai dengan materi dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.

Dibandingkan dengan sebelum kegiatan, hasil belajar matematika siklus I mengalami peningkatan. Setelah diperkenalkan dengan sesuatu yang baru, khususnya media video berbasis PowerPoint, banyak siswa yang awalnya kurang terlibat dalam pelajaran matematika mengalami peningkatan dalam pembelajarannya. Siswa berpartisipasi dalam kelas dengan mengajukan pertanyaan, bekerjasama dalam kelompok, dan bersaing secara positif untuk membentuk tim terbaik. Mereka juga sangat tertarik dengan media video yang dibuat menggunakan PowerPoint. Jumlah siswa dengan hasil belajar yang tuntas belajarnya atau memperoleh KKM adalah 72 sebanyak 11 siswa dengan persentase 61,11%, sedangkan masih ada siswa dengan hasil belajar yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa dengan persentase 38,89 %. Nilai rata-rata kelas adalah 73,89%, dengan 90 sebagai nilai yang tertinggi dan 50 sebagai nilai yang terendah.

Indikator kinerja hasil belajar siswa menunjukkan tingkat keberhasilan 75% dan tingkat keberhasilan 61,11% setelah siklus I. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media video berbasis PowerPoint belum memenuhi indikator yang direncanakan. Karena kesimpulan didasarkan pada pekerjaan sebelumnya, sehingga harus dilanjutkan ke siklus II. Hasil belajar siswa dari Pra Siklus dan Siklus I dibandingkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Perbandingan dari Pra Siklus dan Siklus I

| Kriteria | Skor | Pra Siklus | | Siklus I | |
|----------|--------------|------------|--------|----------|--------|
| | | Fre | Persen | Fre | Persen |
| >72 | Tuntas | 6 | 33,33% | 11 | 61,11% |
| <72 | Tidak Tuntas | 12 | 66,67% | 7 | 38,89% |
| Jumlah | | 18 | 100% | 18 | 100% |

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video powerpoint yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I diperoleh rata-rata dari aktivitas guru sebesar 56,94% sedangkan pengamatan aktivitas siswa sebesar 58,33%. Karena guru masih tidak memperhatikan kegiatan siswa pada saat pembelajaran di kelas sehingga siswa sulit memahami pembelajaran tersebut. Pada siklus I pertemuan II diperoleh rata-rata dari aktivitas guru sebesar 65,28% sedangkan pengamatan aktivitas siswa sebesar 68,06%. Karena guru masih tidak memperhatikan kegiatan siswa pada saat pembelajaran di kelas sehingga siswa sulit memahami pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data pengamatan pada siklus I pertemuan I dan II, rerata siklus I yaitu dapat disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Observasi Guru Siklus I

| Keterangan | Pertemuan I | Pertemuan II | Rata-Rata |
|------------|-------------|--------------|-----------|
| Skor | 41 | 47 | 44 |
| Persentase | 56,94% | 65,28% | 61,11% |

Tabel 3. Hasil Pengamatan Observasi Siswa Siklus I

| Keterangan | Pertemuan I | Pertemuan II | Rata-Rata |
|------------|-------------|--------------|-----------|
| Skor | 42 | 49 | 45 |
| Persentase | 58,33% | 68,06% | 63,19% |

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video powerpoint yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan I diperoleh rata-rata dari aktivitas guru sebesar 72,22% sedangkan pengamatan aktivitas siswa sebesar 76,39%. Karena guru masih tidak memperhatikan kegiatan siswa pada saat pembelajaran di kelas sehingga siswa sulit memahami pembelajaran tersebut. Pada siklus II pertemuan II diperoleh rata-rata dari aktivitas guru sebesar 83,33% sedangkan pengamatan aktivitas siswa sebesar 86,11%. Karena guru masih tidak memperhatikan kegiatan siswa pada saat pembelajaran di kelas sehingga siswa sulit memahami pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data pengamatan pada siklus I pertemuan I dan II, rerata siklus II yaitu dapat disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Pengamatan Observasi Guru Siklus II

| Keterangan | Pertemuan I | Pertemuan II | Rata-Rata |
|------------|-------------|--------------|-----------|
| Skor | 52 | 60 | 56 |
| Persentase | 72,22% | 83,33% | 77,78% |

Tabel 6. Hasil Pengamatan Observasi Siswa Siklus II

| Keterangan | Pertemuan I | Pertemuan II | Rata-Rata |
|------------|-------------|--------------|-----------|
| Skor | 55 | 62 | 58 |
| Persentase | 76,39% | 86,11% | 81,25% |

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media video berbasis PowerPoint mengalami peningkatan sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti dan guru matematika menggunakan kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II di kelas memperoleh hasil yang memenuhi bahkan melebihi indikator yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Penggunaan penilaian formatif setelah Siklus II mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa 88,89% telah mencapai ketuntasan. Meskipun belum semua siswa tuntas, persentase hasil belajar yang tuntas sudah lebih tinggi dari indikator yang telah ditentukan. Hanya tersisa dua siswa yang belum mencapai KKM. Pada siklus II ini nilai tertinggi yang diperoleh siswa meningkat yakni ada yang mendapatkan nilai 95, namun nilai terendah yakni hanya 60.

Guru dan peneliti sepakat tindakan kelas ini selesai karena variabel terikat telah menunjukkan hasil yang berada di atas indikator yang telah ditetapkan. Penelitian selesai hingga siklus II karena hasilnya lebih baik dari indikator yang digunakan, dan tidak diadakan siklus tambahan. Hasil belajar siswa Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II dibandingkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Belajar Perbandingan dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| Kriteria | Skor | Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | |
|----------|--------------|------------|--------|----------|--------|-----------|--------|
| | | Fre | Persen | Fre | Persen | Fre | Persen |
| >72 | Tuntas | 6 | 33,33% | 11 | 61,11% | 16 | 88,89% |
| <72 | Tidak Tuntas | 12 | 66,67% | 7 | 38,89% | 2 | 11,11% |
| Jumlah | | 18 | 100% | 18 | 100% | 18 | 100% |

SIMPULAN

Hasil belajar matematika siswa kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Annur Jakarta Barat dapat ditingkatkan dengan menggunakan media video berbasis PowerPoint, sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan. Rata-rata hasil belajar siswa untuk mata pelajaran matematika meningkat sebesar 61,11% pada siklus I dan sebesar 88,89% pada siklus II sebagai buktinya. Selain itu, peningkatan juga terlihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan I sebesar 56,94% dan meningkat pada siklus I pertemuan II sebesar 65,28%, kemudian meningkat pada siklus II pertemuan I sebesar 72,22% dan meningkat pada siklus II pertemuan II sebesar 83,33%. Peningkatan juga terlihat dari hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 58,33% dan meningkat pada siklus I pertemuan II sebesar 68,06%, kemudian meningkat pada siklus II pertemuan I sebesar 76,39% dan meningkat pada siklus II pertemuan II sebesar 86,11%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala kebaikan, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Berbasis Powerpoint Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Annur”.

Peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada: 1. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA selaku Rektor Universitas Esa Unggul, 2. Ibu Dr. Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Esa Unggul dan sekaligus dosen pembimbing akademik, 3. Ibu Dr. Ratnawati Susanto, S.Pd., M.M., M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, 4. Bapak Dr. Mujazi, SKM., M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, 5. Bapak Ainur Rosyid, S.Pd.I, MA selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, mengarahkan, memberi semangat, memberi masukan, meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing penyusunan skripsi ini, 6. Bapak Alberth Supriyanto Manurung, S.Si., M.Pd selaku dosen penguji pertama yang telah mengarahkan dan meluangkan waktunya dalam membimbing penyusunan skripsi ini, 7. Ibu Khaola Rachma Azima, S.Pd., M.Si selaku dosen penguji kedua yang telah mengarahkan dan meluangkan waktunya dalam membimbing penyusunan skripsi ini, 8. Seluruh dosen dan staf administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, 9. Bapak Nurmakin, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Annur yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini dengan memberikan dukungan, motivasi dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSAKA

- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 5–8. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.95>
- Asnidar, A., & Junaid, J. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 13–21. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1439>
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Hapudin, M. S., & Wibowo, H. P. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Matematika Satuan Panjang Pada Bimbingan Belajar. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 4(Hapudin 2019), 157–164.
- Irsan. (2018). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Metode Tutor Sebaya Pada Murid Kelas IV SDN Topa Baubau. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 558. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1421>
- Manurung, A. S. (2017). Pelatihan Arimatika Bagi Ibu-ibu (orang tua siswa) di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain Desa Semplak Bogor. *Jurnal Abdimas*, 3(2), 14–18.
- Manurung, A. S., & Halim, A. (2017). Kontribusi Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 31 Jakarta. 0313038203, 1–14.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2018). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 333–344. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.322>
- Mudiana, I. G., Bayu, I. G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 383. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v4i3.36096>
- Oktiani, M., & Nugroho, O. F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran ICM Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*, 5(2), 43–53.
- Parnawi, A. (2020). Penelitian tindakan kelas (classroom action research). Deepublish.
- Pratiwi, I. W., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMPN 234 Jakarta Timur. *Psychommunity: Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul*, 9.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran Visual - Audio Visual - Komputer - Power Point - Internet - Interactive Video (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>