

Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas XII AKL 1 Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi

Yuansyah

m.yuansyah@gmail.com

SMKN 1 Kandangan, Indonesia

Received
10/04/2023

Accepted
12/05/2023

Published
30/06/2023

DOI

10.59329/gawi.v3i1.94

ABSTRACT

This Classroom Action Research aims to increase the interest and learning outcomes of the class. This research consists of 1 cycle of plan, action, observation, and reflection. Each process consists of 3 meetings and one evaluation, carried out in the computer laboratory room, and the number of students studied is 30. Data is collected through observation and questionnaires to determine student interests and tests to determine student learning outcomes. The research results show that student's interest and learning outcomes at SMK Negeri 1 Kandangan increased by using learning videos.

Keywords: Classroom Action Research; Learning Videos; Student Interests

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XII AKL 1 SMK Negeri 1 Kandangan dalam menggunakan program melalui penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Penelitian ini terdiri dari 1 siklus yang terdiri dari rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan 1 kali evaluasi yang dilaksanakan di ruang laboratorium komputer dan jumlah siswa yang diteliti berjumlah 30 orang siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket untuk mengetahui minat siswa dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan minat dan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Kandangan meningkat dengan menggunakan video pembelajaran.

Kata Kunci: PTK; Video Pembelajaran; Minat Siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang begitu pesat menuntut sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu upaya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia. Belajar adalah proses aktif perubahan tingkah laku terhadap semua situasi yang ada disekitar individu (Ahmadi & Syahrani, 2022; Mardhiyah et al., 2021). Sedangkan menurut Masgumelar & Mustafa (2021) dan Yuhana & Aminy (2019) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru

How to cite:

Yuansyah, Y. (2022). Penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa kelas xii akl 1 pada mata pelajaran komputer akuntansi. *Gawi: Journal of Action Research*, 3(1), 1-8



secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatan individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Siswa SMK diarahkan untuk mampu bekerja sesuai bidang keahliannya masing-masing khususnya untuk mengisi lapangan pekerjaan di dunia usaha dan dunia industri. Selain daripada itu untuk bisa bekerja di suatu perusahaan hampir semua pekerja dituntut untuk mampu mengoperasikan komputer. Salah satu program aplikasi yang sering digunakan dibidang akuntansi adalah program. Materi tentang program merupakan salah satu pilihan program aplikasi yang digunakan pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Untuk dapat menguasai program sudah barang tentu diperlukan fasilitas belajar yang memadai, seperti ketersediaan *personal computer*, CD program, ruangan laboratorium yang memadai dan minat siswa yang tinggi untuk mempelajari program tersebut. Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan (Hidayat & Johan, 2023; Johan et al., 2022; Kurniasari et al., 2021). Pendapat lain juga disebutkan oleh Ahmad (2019), Charli et al. (2019), dan Solehah et al. (2022) bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan (Nasution, 2022; Pohan et al., 2022; Rani et al., 2022).

Menurut Marlina & Sholehun (2021), Oktaviani et al. (2020), Salsabila & Puspitasari (2020) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar (Magdalena et al., 2020; Nurhayati, 2019; Warsah & Habibullah, 2022). Hasil belajar ini dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari nilai tugas dan nilai ujian. Dalam hal ini diketahui bahwa dalam proses pembelajaran adanya penilaian yang dilakukan oleh guru sehingga mengetahui apakah siswa memenuhi nilai KKM. Adanya tuntutan nilai KKM untuk mata pelajaran produktif, salah satunya adalah mata pelajaran Komputer Akuntansi dengan nilai KKM sebesar 7,7 hal ini dilakukan untuk mempertahankan nilai akreditasi sekolah untuk semua program studi keahlian yaitu Keuangan, Administrasi dan Tata Niaga. Salah satu kebijakan tersebut adalah adanya peningkatan nilai KKM untuk semua mata pelajaran di kelas XII adalah 7,70. Dengan adanya kenaikan nilai KKM maka guru dituntut dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan memacu minat siswa untuk lebih meningkatkan prestasi belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik, tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya karena pendekatan, metode atau juga media pembelajaran yang digunakan (Hasan et al., 2023; Meilani et al., 2020).

Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan penulis bahwa minat belajar siswa untuk mata pelajaran Komputer Akuntansi khususnya yang menggunakan program aplikasi masih rendah. Hal ini dikarenakan siswa masih beranggapan bahwa materi sulit karena berhubungan dengan data, selain itu siswa SMK Negeri 1 Kandangan kebanyakan berasal dari orang pinggiran atau pelosok desa yang mana mata pencaharian orang tuanya adalah petani sehingga minat belajar siswa dan perhatian orang tua terhadap pendidikan anak masih dianggap kurang. Menurut Indartiwi et al. (2020), Nurfadhillah et al. (2021), Supit et al. (2021) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Hingide et al., 2021; Kwintiana et al., 2023; Sukmawati et al., 2023).

Kemudahan sudah diberikan kepada siswa dalam pembelajaran Komputer Akuntansi yaitu dengan menggunakan media proyektor. Setiap sesi materi dijelaskan dengan menggunakan proyektor namun kesulitan yang dialami siswa adalah bilamana siswa tidak mengerti maka siswa minta kepada pengajar untuk mengulangi lagi materi yang sudah dijelaskan pada media proyektor. Jika siswa tidak mengerti maka ada sebagian siswa yang malas menggunakan komputer untuk mempelajari materi. Untuk menangani masalah kurangnya minat siswa untuk mempelajari komputer akuntansi dan meningkatkan prestasi belajarnya maka penulis berinisiatif untuk merekam semua materi komputer akuntansi dengan aplikasi yang akan dijelaskan menggunakan media proyektor dalam bentuk video. Video pembelajaran adalah suatu media

yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Maka video pembelajaran *Accurate5 Education* adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran tentang software akuntansi Accurate5 versi Education secara lebih mudah dan menarik

Video dikemas dalam suatu program sehingga menghasilkan video pembelajaran yang mana di dalam video pembelajaran tersebut siswa dapat dengan mudah mempelajari setiap sesi materi yang ada pada . Bilamana siswa kurang mengerti tentang suatu pokok bahasan maka siswa dapat dengan mudah mengulang atau memainkan video pembelajaran yang sudah dikemas. Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan minat dan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi meningkat sehingga KKM untuk mata pelajaran Komputer Akuntansi dapat tercapai.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 1 siklus yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan 1 kali evaluasi yang dilaksanakan di ruang laboratorium komputer dan jumlah siswa yang diteliti berjumlah 30 orang siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket untuk mengetahui minat siswa dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Negeri 1 Kandangan berlokasi di Jalan Batuah No. 35 Tibung Kandangan – Hulu Sungai Selatan. Siswa yang diteliti adalah kelas XII AKL 1 yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Gambaran tentang jumlah siswa yang diteliti dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Siswa

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	14	46,67%
Perempuan	16	53,33%
Total	30	100,00%

Perencanaan yang dilakukan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

a. Menyiapkan materi

Materi yang disampaikan pada siklus 1 adalah:

- 1) Pengertian data awal perusahaan
- 2) Mengentri data awal perusahaan
- 3) Pengertian daftar akun
- 4) Pembuatan daftar akun
- 5) Mengentri saldo awal akun
- 6) Pengertian kartu piutang
- 7) Penggunaan kartu piutang
- 8) Mengentri saldo awal piutang

b. Menyiapkan tes

Tes yang digunakan adalah berupa soal praktek yang akan dikerjakan siswa pada akhir pertemuan pada siklus 1.

c. Menyiapkan media

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Video pembelajaran

- 2) Komputer
 - 3) LCD Proyektor
 - 4) Speaker
 - 5) Diklat
- d. Menyiapkan alat evaluasi
- Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:
- 1) Angket yang akan dijawab oleh siswa yang diteliti untuk mengetahui minat belajarnya dengan menggunakan video pembelajaran
 - 2) Lembar observasi yang akan digunakan guru pendamping/kolaborator untuk mengetahui aktifitas belajar siswa berkenaan dengan minat belajar siswa.
 - 3) Tes berupa soal praktek yang akan dikerjakan oleh siswa dengan menggunakan komputer untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran di ruang laboratorium komputer. Sebelum pelaksanaan tindakan siklus 1 peneliti memeriksa kehadiran siswa, apersepsi dan tanya jawab terhadap materi yang pernah dipelajari sebelumnya.

Setelah membagi kelompok, guru menjelaskan Kompetensi Dasar dan indikator yang akan dicapai siswa sesuai dengan rencana tindakan pada setiap pertemuan kemudian membagikan diklat dan video pembelajaran kepada masing-masing siswa. Agar siswa bisa menggunakan video pembelajaran secara maksimal maka terlebih dulu peneliti menjelaskan cara penggunaan video pembelajaran tersebut. Penjelasan mengenai penggunaan video pembelajaran hanya dilakukan pada pertemuan 1.

Bilamana siswa dianggap sudah paham cara menggunakan video pembelajaran maka peneliti menyuruh siswa untuk membuka movie tentang materi yang telah direncanakan dan mempelajarinya. Setelah siswa mempelajari materi yang ada pada video pembelajaran kemudian peneliti menyuruh siswa untuk mempraktekkan materi yang ada pada video pembelajaran ke dalam komputer masing-masing kelompok. Berdasarkan hasil tes diperoleh pada siklus 1. Untuk memudahkan dalam melihat dan menganalisa, data dibuat dalam bentuk Tabel 2 distribusi frekuensi dan persentase.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (p)
7,0	3	10,00%
7,5	1	3,33%
8,0	9	30,00%
8,5	6	20,00%
9,0	9	30,00%
9,5	1	3,33%
10,0	1	3,33%
Jumlah	N=30	100,00%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada siklus 1 ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai karena yang memperoleh nilai di bawah 7,5 hanya terdapat 3 orang (10%) dan yang memperoleh nilai 7,5 ke atas sebanyak 27 orang (90%).

Untuk mengetahui hasil nilai tes berdasarkan nilai rata-rata dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Perhitungan Mean Hasil Belajar Siswa

Nilai	Frekuensi (f)	Nilai x Frekuensi
7,0	3	21,0
7,5	1	7,5
8,0	9	72,0
8,5	6	51,0
9,0	9	81,0
9,5	1	9,5
10,0	1	10,0

Nilai	Frekuensi (f)	Nilai x Frekuensi
Jumlah	N=30	$\sum fx=252$
Nilai (M)		8,40

Pada Tabel 3 diketahui secara keseluruhan siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 8,40. Hal ini sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu nilai KKM sebesar 7,7. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa untuk mengetahui aktifitas belajarnya yang mencerminkan minat belajar siswa dengan melakukan pengamatan pada siklus 1 dengan menggunakan lembar observasi diperoleh hasil sebagai yang tertera pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Minat Belajar Siswa Pada Siklus 1

No. Pertanyaan	Skor			Jumlah Skor
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	
1	3	3	3	9
2	3	3	3	9
3	2	3	3	8
4	2	3	3	8
Jumlah skor hasil pengamatan				34
Persentase rata-rata skor				94,44%

Berdasarkan hasil analisis tersebut diinterpretasikan dengan memperhatikan kategori: < 49% Rendah; 50% - 74% Sedang; 75% - 100% Tinggi (Danoebroto & Rohmitawati, 2011).

Berdasarkan kategori tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada materi dengan menggunakan media Video pembelajaran dalam kategori tinggi. Jadi minat belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran adalah tinggi.

Angket diberikan kepada siswa pada saat akhir pertemuan di siklus 1 yang mana angket tersebut dijawab oleh masing-masing siswa. Hal ini dilakukan untuk mempertajam dari hasil pengamatan yang menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh teman sejawat/kolaborator untuk mengetahui minat belajar siswa. Hasil angket secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hasil Angket

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Angket								
No. Pertanyaan	Jawaban						Total	
	3		4		5			
	F	P	f	p	f	p		
1.	4	13,33%	17	56,67%	9	30,00%	30	100%
2.	3	10,00%	20	66,67%	7	23,33%	30	100%
3.	9	30,00%	15	50,00%	6	20,00%	30	100%

Pada Tabel 5 dapat diketahui bahwa siswa yang menjawab untuk pertanyaan nomor 1 yaitu "Saya lebih senang belajar dengan menggunakan video pembelajaran dibandingkan tanpa menggunakan video pembelajaran " diperoleh jawaban ragu-ragu ada 4 orang (13,33%), jawaban setuju ada 17 orang (56,67%) dan sangat setuju ada 9 orang (30%). Untuk pertanyaan nomor 2 yaitu "Saya lebih antusias belajar dengan menggunakan video pembelajaran " diperoleh jawaban ragu-ragu ada 3 orang (10%), jawaban setuju ada 20 orang (66,67%) dan jawaban sangat setuju ada 7 orang (23,33%). Dari pertanyaan nomor 3 yaitu "Saya lebih mengerti tentang materi pelajaran dengan menggunakan video pembelajaran " diperoleh jawaban ragu-ragu ada 9 orang (30%), jawaban setuju ada 15 orang (50%) dan jawaban sangat setuju ada 6 orang (20%).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran adalah tinggi karena ada kesesuaian informasi yang didapat secara pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dan jawaban langsung dari diri siswa dengan menggunakan angket.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran siklus 1 diperoleh data bahwa pada pertemuan ke-1 minat siswa untuk mengerjakan tugas dan memanfaatkan media masih cukup

sehingga pada pertemuan ke-2 peneliti memberikan penguatan bahwa setiap pekerjaan atau tugas yang diberikan akan diberikan penilaian. Hal ini berdampak positif bagi minat siswa mengerjakan tugas dan memanfaatkan media sehingga diperoleh nilai atau kategori baik.

Pada siklus 1 ini diketahui bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran adalah tinggi dan berdampak pada meningkatkannya hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu dengan nilai rata-rata keseluruhan adalah 8,40. Hasil belajar yang diperoleh sudah melebihi dari yang ditetapkan oleh KKM sebesar 7,7.

Menurut uraian di atas yang diperoleh dari kegiatan di siklus 1 maka peneliti memutuskan tidak melanjutkan ke siklus 2 karena tujuan penelitian sudah tercapai yaitu penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam menggunakan program pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Selain dari itu karena adanya keterbatasan waktu untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan yaitu apakah penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XII AKL 1 SMK Negeri 1 Kandangan dalam menggunakan program pada mata pelajaran Komputer Akuntansi adalah diterima hal ini tunjukkan oleh kategori minat siswa yang tinggi dan hasil belajar yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata adalah 8,40.

Penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran sangat membantu peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Semua materi pelajaran yang akan dijelaskan oleh peneliti dapat diwakilkan oleh pada video pembelajaran sehingga memberikan kemudahan dalam pemberian materi pelajaran. Selain dari itu siswa yang kurang mengerti tentang suatu materi atau pokok bahasan dapat mengulang kembali movie yang telah dibuka sehingga peneliti tidak perlu lagi mengulang penjelasan sebagaimana pembelajaran pada umumnya tanpa menggunakan video pembelajaran.

Dalam penggunaan video pembelajaran ini untuk lebih memperoleh hasil belajar yang maksimal maka peneliti juga menggunakan diktat yang mana semua latihan yang terdapat pada diktat tersebut untuk cara penyelesaiannya atau cara mengerjakannya dapat langsung di lihat pada video pembelajaran. Selain dari itu penguatan harus dilakukan yaitu dengan melakukan penilaian setiap latihan yang dilakukan oleh siswa.

Dengan menggunakan video pembelajaran ini siswa tidak lagi sepenuhnya tergantung kepada peneliti untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau materi yang akan dipelajari sehingga mereka dapat belajar secara mandiri. Bagi siswa yang memiliki komputer atau laptop di rumah maka peneliti memberikan kesempatan untuk mengerjakan semua latihan yang ada pada diktat yang mana cara pengerjaannya ada pada video pembelajaran. Siswa yang selesai mengerjakan semua latihan yang ada pada diktat diberikan kesempatan untuk memilih apakah ingin belajar materi yang lebih tinggi atau menjadi tutor teman sebaya. Dari semua kemudahan dan kelebihan yang diperoleh dengan menggunakan video pembelajaran sudah barang tentu ada kesulitan yang dihadapi. Kesulitan yang dihadapi adalah menyiapkan atau membuat video pembelajaran tersebut.

Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menunjukkan video pembelajaran praktis untuk digunakan. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Fitri & Ardipal, 2021). Penggunaan video pembelajaran juga dapat menjadi alternatif untuk siswa dapat belajar dan memahami dengan baik (Ammy, 2020; Sunami & Aslam, 2021). Media video pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran (Khairani et al., 2019).

SIMPULAN

Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar Komputer akuntansi dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII AKL 1 SMK Negeri 1 Kandangan dalam menggunakan program pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. (2019). Pembinaan dan pengembangan minat baca anak usia dini. *Smart Kids*:

- Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 22–27.
- Ahmadi, S., & Syahrani, S. (2022). Pelaksanaan pembelajaran di stai rakha sebelum, semasa dan sesudah pandemi covid-19. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 51–63.
- Ammy, P. M. (2020). Analisis motivasi belajar mahasiswa menggunakan video pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh (PJJ). *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 5(1), 27–35.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52–60.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
- Hasan, K., Halik, A., & Suratman, N. E. Z. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika peserta didik kelas v sd negeri di gugus iv wilayah ii kecamatan soreang parepare. *Diferensial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–15.
- Hidayat, T., & Johan, T. M. (2023). Pengembangan test minat dan bakat anak - anak menggunakan metode fuzzy logic. *Simtika*, 6(2), 23–26.
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif platform android pada mata pelajaran ppkn smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 557–566.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Johan, T. M., Suryana, F., Jeprimansyah, J., & Efendi, R. (2022). Development of children's interest and talent test using the fuzzy logic method: pengembangan test minat dan bakat anak-anak menggunakan metode fuzzy logic. *Journal of Vocational Education and Information Technology (JVEIT)*, 3(1), 37–41.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158–166.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & ... (2021). Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model blended learning berbasis pada google classroom. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 7(1), 141–148. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/891>
- Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi* (pp. 132–142).
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Bintang*, 2(2), 244–257.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Meilani, D., Dantes, N., & Tika, I. N. (2020). Pengaruh implementasi pembelajaran saintifik berbasis keterampilan belajar dan berinovasi 4c terhadap hasil belajar ipa dengan kovariabel sikap ilmiah pada peserta didik kelas v sd gugus 15 kecamatan buleleng. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–5.
- Nasution, J. S. (2022). Hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar bahasa arab pada siswa kelas viii smpit fajar ilahi batam. *Jurnal As-Said*, 2(1), 100–115.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243–255.

- Nurhayati, S. (2019). Pengelolaan penilaian hasil belajar mata pelajaran bahasa inggris mts pada aspek pengetahuan. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 154–161.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di smk negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–6.
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media bergambar dan power point pada mata pelajaran fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779–788.
- Rani, C. M., Ma'mun, S., & Hidayat, A. S. (2022). Minat belajar pjok siswa kelas viii smpn 4 karawang barat dimasa pandemi terhadap pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4992–5000.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis minat belajar siswa kelas iv sdn 20 ampenan pada masa pandemi covid-19 tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235.
- Sukmawati, S., Umar, U., Wahyudi, I., Rama, A. N., Sulistianingsih, J., & Juli, J. (2023). Sosialisasi penggunaan media pembelajaran animasi flash kepada guru-guru smp negeri 2 konawe. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(4).
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Supit, A. V, Komansilan, T., & Rianto, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran ipa berbasis mobile bagi siswa sekolah dasar. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 500–512.
- Warsah, I., & Habibullah, H. (2022). Implementasi evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam di madrasah. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 213–225.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 7(1), 79–96.