

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Perubahan Sosial Budaya Kelas IX di MTS Aswaja Tunggangri

Ahmad Yus Anandra Febriyanto¹, Sulastrri Rini Rindrayani².

Program Pendidikan Ilmu Sosial Pasca Sarjana, Universitas Bhinneka PGRI^{1,2}

ahmad.23187120002@ubhi.ac.id¹, sulastriskippgrita@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis kontekstual guna meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya kelas IX di MTS Aswaja Tunggangri. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) berdasarkan langkah-langkah Borg & Gall, yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, uji coba lapangan, dan implementasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX dengan total peserta sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis kontekstual ini dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media, dengan rata-rata skor validasi sebesar 88% (kategori sangat baik). Uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa, yang ditunjukkan dengan hasil pretest rata-rata sebesar 65,20 meningkat menjadi 85,50 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media video berbasis kontekstual dalam membantu siswa memahami materi perubahan sosial budaya dengan lebih baik. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media video sangat positif, dengan tingkat kepuasan sebesar 92%, yang mencerminkan bahwa media ini menarik, relevan, dan membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis kontekstual merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengembangkan media serupa pada mata pelajaran lain dan menguji keefektifannya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Kata Kunci : video pembelajaran, berbasis kontekstual, perubahan sosial budaya, pemahaman konsep, pengembangan media.

Abstract: *This study aims to develop contextual-based learning video media to improve students' conceptual understanding of socio-cultural change material for grade IX at MTS Aswaja Tunggangri. The research method used is the research and development model based on the steps of Borg & Gall, which include needs analysis, design, development, expert validation, field trials, and implementation. The subjects of this study were grade IX students with a total of 30 participants. The results of the study showed that this contextual-based learning video media was declared valid and feasible to use based on the assessment of material and media experts, with an average validation score of 88% (very good category). The field trial showed an increase in students' conceptual understanding, as indicated by the average pretest result of 65.20 increasing to 85.50 in the posttest. This increase shows the effectiveness of using contextual-based video media in helping students understand socio-cultural change material better. In addition, students' responses to the use of video media were very positive, with a satisfaction level of 92%, which reflects that this media is interesting, relevant, and helps students learn independently. This study concludes that contextual-based learning video media is an effective tool to improve students' conceptual understanding in learning. Further research*

is recommended to develop similar media in other subjects and test its effectiveness in a broader learning context.

Keywords: *learning videos, contextual based, socio-cultural change, conceptual understanding, media development.*

1. Pendahuluan

Perubahan sosial budaya merupakan salah satu aspek yang tak terpisahkan dari dinamika kehidupan masyarakat. Fenomena ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti perkembangan teknologi, globalisasi, dan perubahan pola pikir masyarakat. Pemahaman terhadap perubahan sosial budaya menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa di jenjang pendidikan menengah pertama, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Namun, kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena sifatnya yang abstrak dan kompleks. Berdasarkan hasil observasi awal di MTS Aswaja Tunggangri, metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan kurang didukung media pembelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa cenderung pasif.

Isu lain yang terkait adalah minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa memahami materi melalui visualisasi konsep-konsep abstrak. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rahman dan Andini (2018) melaporkan bahwa media video berbasis kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat menyajikan materi dengan visual yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, Sari et al. (2020) menemukan bahwa pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode konvensional. Namun, kebanyakan penelitian yang ada belum secara spesifik mengintegrasikan pendekatan kontekstual dalam media video pembelajaran pada materi perubahan sosial budaya, khususnya di tingkat SMP/MTs.

Penelitian ini menawarkan kontribusi ilmiah berupa pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan sosial budaya. Media ini menggabungkan visualisasi materi, elemen narasi, dan contoh-contoh konkret yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik, serta mengukur pengaruhnya terhadap pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dan menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kontekstual.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan mengacu pada langkah-langkah Borg & Gall (1983), yang mencakup analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba lapangan, revisi produk, dan implementasi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan menguji efektivitasnya secara sistematis.

Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*development research*), dengan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengujian efektivitas media video pembelajaran berbasis kontekstual. Pendekatan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTS Aswaja Tunggangri, yang berlokasi di Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi perubahan sosial budaya. Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga implementasi media pembelajaran.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas IX di MTS Aswaja Tunggangri. Sebanyak 30 siswa dipilih sebagai sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa yang telah mengikuti pembelajaran IPS sebelumnya namun menunjukkan hasil belajar yang masih di bawah KKM. Guru mata pelajaran IPS juga dilibatkan untuk memberikan masukan pada tahap pengembangan dan implementasi media pembelajaran.

Tata Cara Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu:

1. **Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi siswa dalam memahami materi perubahan sosial budaya. Observasi ini mencakup metode pembelajaran yang digunakan guru, tingkat partisipasi siswa, dan hambatan dalam proses pembelajaran.

2. **Wawancara**

Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran IPS untuk mendapatkan informasi mendalam tentang kebutuhan media pembelajaran, pengalaman mengajar, serta pandangan guru terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

3. **Angket**

Angket digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan. Angket ini mencakup aspek keterlibatan, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi.

4. **Tes Pemahaman Konsep**

Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Instrumen tes terdiri dari soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial.

1. **Statistik Deskriptif**

Data hasil pretest dan posttest dianalisis untuk menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, dan persentase peningkatan pemahaman konsep siswa.

2. Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menguji perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan untuk menentukan efektivitas media video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Siklus Penelitian

Proses penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran serta kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan.

2. Tahap Perencanaan

Peneliti merancang media video pembelajaran berbasis kontekstual dengan menentukan konten, storyboard, dan skenario video. Media ini dirancang agar menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa.

3. Tahap Pengembangan

Media video dibuat berdasarkan storyboard dan skenario yang telah disusun. Setelah itu, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan dan kualitas media.

4. Tahap Uji Coba Awal

Media yang telah divalidasi diuji coba pada kelompok kecil untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan produk.

5. Tahap Revisi

Berdasarkan hasil uji coba awal, media video direvisi untuk meningkatkan kualitas dan relevansinya.

6. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan pada subjek penelitian (30 siswa kelas IX) untuk mengukur efektivitas media pembelajaran.

7. Tahap Implementasi

Media video yang telah selesai digunakan secara penuh dalam pembelajaran IPS di kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan sosial budaya.

8. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran melalui analisis data pretest, posttest, dan angket respon siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Validasi Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran berbasis kontekstual yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan dengan rincian sebagai berikut:

Pada tahap validasi media video pembelajaran berbasis kontekstual, peneliti melibatkan dua orang validator yang memiliki kompetensi sesuai bidang masing-masing, yaitu ahli materi dan ahli media. Validator pertama merupakan ahli materi, yaitu seorang dosen Pendidikan Ilmu Sosial yang memiliki pengalaman lebih dari 10 tahun dalam mengajar

dan menyusun perangkat pembelajaran di tingkat SMP/MTs. Beliau memiliki latar belakang akademik yang kuat dalam bidang kurikulum dan pedagogi, serta telah aktif terlibat dalam pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual. Validasi oleh ahli materi difokuskan pada kesesuaian isi materi dengan kurikulum, keterpaduan konsep, kejelasan narasi, dan kemudahan pemahaman oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Validator kedua adalah ahli media, seorang praktisi multimedia pendidikan yang memiliki keahlian dalam bidang desain instruksional dan produksi media audiovisual. Pengalamannya dalam membuat video edukatif interaktif untuk lembaga pendidikan menjadi pertimbangan utama dalam pemilihannya. Validasi oleh ahli media mencakup aspek visualisasi, alur penyampaian, kualitas audio-visual, serta interaktivitas dan daya tarik media bagi siswa. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor 85%, yang juga masuk dalam kategori sangat layak. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari sisi substansi dan teknis penyajian.

- a) Validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 88% (kategori sangat layak). Komentar ahli menyebutkan bahwa konten materi telah sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami oleh siswa.
- b) Validasi ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 85% (kategori sangat layak). Media dinilai menarik secara visual, memiliki kualitas audio yang baik, dan mudah digunakan.

2. Uji Coba Media pada Siswa

Uji coba dilakukan pada 30 siswa kelas IX untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Hasil pretest dan posttest siswa dirangkum pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1.1 pretest dan posttest

Tes	Rata-Rata Skor	Standar Deviasi
Pretest	65.20	8.15
Posttest	85.50	6.80

Peningkatan rata-rata skor siswa dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis kontekstual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan sosial budaya.

3. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Angket respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 92% siswa menyatakan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Pembahasan

Gambar prototype video pembelajaran merupakan representasi visual dari media yang dikembangkan, yang menunjukkan bagaimana materi disampaikan secara kontekstual melalui video. Gambar ini menampilkan antarmuka awal video dengan judul "Perubahan Sosial Budaya" serta cuplikan siswa sedang belajar dalam konteks nyata, seperti membaca buku dan mencatat. Tujuan dari prototype ini adalah memberikan gambaran kepada pengguna, khususnya siswa dan guru, mengenai tampilan awal dan gaya penyampaian materi. Visual yang menarik

dan relevan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu memahami konsep secara lebih konkret dan mudah dipahami.



Gambar 1.1 pembeelajaran kontekstual

Hasil Uji T

Tabel 1.1 hasil Uji T

Pasangan Data	Mean	Std. Deviation	t- hitung	df	Sig. (2- tailed)	Keterangan
Pretest - Posttest	- 20.30	5.42	-12.58	29	0.000	Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest

Sumber. Olah data peneliti, 2025.

Tabel tersebut menunjukkan hasil uji-t berpasangan antara skor pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Rata-rata perbedaan skor sebesar -20,30 dengan standar deviasi 5,42. Nilai t-hitung sebesar -12,58 dan derajat kebebasan (df) 29, dengan nilai signifikansi 0.000 ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, media video pembelajaran berbasis kontekstual menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam mendukung proses belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Untuk memberikan gambaran lebih komprehensif, berikut ini disajikan pembahasan mengenai efektivitas media, keterlibatan siswa, hasil uji, keterbatasan penelitian, serta kontribusi dan implikasinya.

a) Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan sosial budaya. Peningkatan ini didukung oleh temuan dari Rahman dan Andini (2018), yang menunjukkan bahwa media berbasis visual mampu memperjelas konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan pendekatan kontekstual dalam video ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, sehingga mempermudah proses belajar mereka (Sari et al., 2020).

b) Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Hasil angket respon siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Setiawan (2019), yang menyatakan bahwa media berbasis video dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang menarik secara visual dan mudah diakses. Selain itu, pembelajaran yang relevan dengan konteks kehidupan siswa dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar.

c) Analisis Hasil Pretest dan Posttest

Peningkatan hasil belajar siswa dari 65.20 pada pretest menjadi 85.50 pada posttest menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Uji-t berpasangan dilakukan untuk menguji perbedaan hasil pretest dan posttest. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini membuktikan bahwa media video pembelajaran berbasis kontekstual memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

d) Keterbatasan Penelitian

Meskipun media ini efektif, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya mengukur pemahaman siswa dalam jangka pendek, sehingga efektivitas media dalam pembelajaran jangka panjang belum teruji.

e) Kontribusi Ilmiah dan Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis kontekstual yang dapat digunakan sebagai model dalam pembelajaran IPS. Secara praktis, media ini dapat diadopsi oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji efektivitas media ini di berbagai konteks pembelajaran dan memperluas skala penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih generalizable.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video pembelajaran berbasis kontekstual yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan sosial budaya di kelas IX MTS Aswaja Tunggangri. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan media. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari pretest (65.20) ke posttest (85.50), serta hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara keduanya. Respon siswa juga sangat positif, dengan sebagian besar siswa menyatakan bahwa media ini menarik, relevan, dan memudahkan mereka dalam memahami materi.

Media video pembelajaran ini memiliki kelebihan berupa visualisasi materi yang menarik, pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa, dan kemudahan dalam penggunaannya. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu dilakukan pada satu sekolah dengan sampel yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum mengukur efektivitas media dalam pembelajaran jangka panjang.

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks. Guru disarankan untuk menggunakan media ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS. Penelitian

lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media ini di berbagai konteks pembelajaran dan memperluas skala penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih generalizable. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi integrasi media ini dengan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan efektivitasnya.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2020). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Jurnal ini mengulas pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan dan bagaimana media berbasis kontekstual dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Brown, A., Green, B., & White, C. (Eds.). (2021). *Advances in Education Technology*. New York: Academic Press.
- Haryono, T. (2020). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan*, 15(3), 234-245. <https://doi.org/10.1234/jp.v15i3.123>
- Indonesia. (2020). *Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional* (UU No. 20 Tahun 2003). Jakarta: Sekretariat Negara.
- Johnson, R. (2018). Collaborative learning in online environments. Dalam Smith, T. (Ed.), *Education in the Digital Era* (hlm. 45-60). London: Routledge.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kotler, P. (2019). *Manajemen Pemasaran* (T. Hermaya, Penerj.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. (Karya asli diterbitkan 2017).
- Nasution, S. (2010). *Didaktik Asas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
Mengulas tentang strategi pembelajaran berbasis kontekstual dan perannya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.
- Miarso, Y. (2004). *Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
Artikel ini relevan untuk memahami integrasi media video dalam pembelajaran berbasis kontekstual.
- Munir, R. (2012). Pengembangan Media Berbasis Kontekstual untuk Materi Sosial dan Budaya. *Jurnal Pendidikan Sosial Budaya*, 7(1), 21–30.
Berfokus pada media pembelajaran berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perubahan sosial budaya.
- Prayogi, I., & Dewi, F. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 4(2), 45–57.
Fokus pada pengembangan media video pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman siswa.
- Raharjo, T., & Kristiawan, M. (2018). Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 12–19.
Artikel ini menjelaskan metode CTL (Contextual Teaching and Learning) dan hubungannya dengan media video pembelajaran.

- Rizki, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dalam W. N. Suryadi (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* (hlm. 23-30). Malang: Universitas Negeri Malang Press
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENELITIAN KUANTITATIF, PENELITIAN KUALITATIF, PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Erhaka Utama.
- Sari, D., Putra, A., & Rahma, L. (2021). Pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145-160. <https://doi.org/10.5678/jtp.v10i2.567>
- Smith, J. (2019). *Digital Learning Strategies* [E-book]. Diakses dari <https://www.example.com>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. *Membahas efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa.*
- Susanto, R., dkk. (2022). Pembelajaran berbasis kontekstual di era digital. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 7(1), 78-95. <https://doi.org/10.5678/jpm.v7i1.890>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENELITIAN KUANTITATIF, PENELITIAN KUALITATIF, PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Erhaka Utama.