



Efektivitas audiovisual berbantuan QR-Code dalam pembelajaran teks eksplanasi di SMKN 1 Simpang Rimba

Yani Septiani

SMK Negeri 1 Simpang Rimba

yaniseptiani99@guru.smk.belajar.id

Article Info

Article history:

Diterima :

17 Mei 2022

Disetujui :

20 Mei 2022

Dipublikasikan :

25 Mei 2022

Kata Kunci:

Audiovisual;

Pembelajaran teks

eksplanasi; QR-Code

Keyword:

Audiovisual; Explanatory

text learning; QR-Code

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan atas kurang minat dan antusiasnya para peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuannya adalah seberapa jauh efektivitas QR-Code dalam memahami teks eksplanasi di SMK Negeri 1 Simpang Rimba, Bangka Selatan. Pembelajaran ini dilandasi dengan teori pendekatan pembelajaran berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi. Metode penelitian ini menggunakan *One-Shot Case Study*. Data penelitian berupa data *pretest* dan *posttest* yaitu memahami teks eksplanasi dalam tes formatif dengan pertanyaan dan kuisioner tingkat tinggi. Hasil penelitian adalah penayangan cuplikan video dengan QR-Code lebih efektif dalam memahami teks eksplanasi dan dapat membantu peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi dan kritis. Dapat disimpulkan bahwa audiovisual berbantuan QR-Code dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

This research was conducted on the lack of interest and enthusiasm of the students in the use of learning media that affect student learning outcomes. The goal is how far the effectiveness of the QRCode in understanding the explanatory text at SMK Negeri 1 Simpang Rimba, South Bangka. This learning is based on the theory of learning approach based on higher order thinking skills. This research method uses One Shot Case Study. The research data are in the form of pretest and posttest that understanding the explanatory text in formative test with high level questions and questionnaires. The results of the study are showing video footage with QR Code is more effective in understanding explanatory text and it can help students think critically. It can be concluded that QR-Code assisted audiovisual can improve student learning outcomes.



©2022 Authors. Published by Arka Institute. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Komunikasi dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik merupakan aspek paling penting untuk dibangun. Aspek tersebut menentukan seberapa besar motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Suharsimi, 2012). Kenyamanan dan rasa senang dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan bentuk hal yang baik. Setelah itu, tujuan pembelajaran pun tercapai dengan hasil yang diharapkan. Selain itu, beberapa hal yang mampu mempengaruhi hasil belajar, yaitu media. Salah satu manfaat media pembelajaran adalah peningkatan perhatian untuk anak agar mampu memunculkan motivasi belajar, komunikasi langsung antara peserta didik dan area lingkungannya yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya (Arsyad et al., 2021).

Permasalahan di lapangan yang terjadi saat pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti sebagai pendidik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menemukan beberapa permasalahan tentang hasil belajar yang masih jauh dari harapan bahkan belum mencapai angka Kriteria Ketuntasan Minimum.

Permasalahan ini terjadi di tempat peneliti mengajar di SMKN 1 Simpang Rimba Bangka Selatan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung menunjukkan hasil Ujian Sekolah Berstandar Nasional mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan rata-rata 56,8 dari Kriteria Ketuntasan Minimum 55.

Dari hasil tersebut dinilai bahwa masih jauh dari hasil belajar peserta didik yang diharapkan. Berdasarkan hasil dari observasi lapangan dari diskusi guru di lingkungan sekolah bahwa metode dan media pembelajaran masih konvensional secara ceramah tidak menggunakan variasi pembelajaran. Dengan hal tersebut bisa terjadi sebagian peserta didik kurang tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia. Bahkan, peserta didik tidak bisa kembali lebih fokus untuk menyerap materi yang disampaikan dikarenakan pendidik menyampaikan isi materinya dengan metode dan media pembelajarannya yang biasa tanpa ada media-media pembantu lainnya. Dengan permasalahan tersebut, tentunya daya serap peserta didik pun tidak bisa dikembangkan, sedangkan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya adalah motivasi semangat belajar dengan suasana pembelajaran yang kekinian. Tanpa itu, tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik tidak sama dengan yang diharapkan.

Seiring zaman, perubahan dalam dunia pendidikan pun ikut merubah polanya. Khususnya di abad ke-21 ini, peserta didik dituntut untuk dapat berpikir HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) atau biasa disebut dengan berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Tyas & Naibaho, 2021; Widyawati et al., 2021). Tujuannya agar peserta didik terbiasa mandiri untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan nyata (Hidayati, 2018).

Tingkatan dalam berpikir tingkat tinggi menurut pandangan Taxonomy Bloom adalah bagian dari permulaan untuk seberapa jauh peserta didik mampu berpikir. Dasar pemikiran ini diperlukan adanya proses kognisi yang lebih tetapi memiliki kebermanfaatan yang lebih umum (Pohl dalam Siregar & Nasution, 2019). Berdasarkan Taxonomy Bloom revisi, harapan peserta didik mampu mencapai kemampuannya untuk menganalisis yang biasa disebut level C4, kemampuan untuk mengevaluasi disebut level C5 dan terakirkemampuan untuk mencipta disebut C6 bisa terlaksana. Dengan proses tersebut, peserta didik tertantang untuk berpikir tingkat tinggi sesuai arahan pembelajaran abad ke-21.

Dalam hal ini, peneliti terpacu untuk memberi gagasan yang kreatif sebagai solusi permasalahan yang ada di satuan pendidikan peneliti serta untuk menjawab wujud pembelajaran abad ke-21. Solusi tersebut berupa pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan sesuai silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan pendekatan saintifik. Istilah pendekatan saintifik ini adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar pesertadidik secara aktif mengkonstruksikan konsep pembelajaran melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan, atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep (Hosnan, 2014; Kurniasih, 2014; Permatasari, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran untuk melihat sejauh mana efektivitas pemahaman materi yang disampaikan melalui audiovisual berupa video.

Media audiovisual merupakan media yang tidak hanya dapat dilihat atau dipandang, tetapi juga media yang dapat didengar (Fadillah, 2020). Melalui audiovisual ini, peserta didik tidak hanya mendengar ataupun melihat saja, tetapi sekaligus mendengar sesuatu yang divisualisasikan (Salsabila et al., 2020). Daripemaparan tersebut peneliti memilih audiovisual sebagai media penunjang dalam proses pembelajarandalam meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik, penunjang tersebut dapat memacu motivasi belajar dan menarik perhatian siswa untuk mempermudah siswa dalam mengingat konsep-konsep, membantu siswa memahami konsep, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman, kondusif serta menyenangkan dengan menggunakan media audiovisual.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Septiani dan Sapaat (2019) menyatakan bahwa pengenalan pembelajaran dengan kode QR lebih efektif dan dapat membantu siswa untuk berpikir lebih tinggi atau berpikir kritis. Penelitian lain menyatakan bahwa kelas yang mendapat perlakuan media audio visual mengalami peningkatan nilai tes (Anggraini et al., 2021). Penelitian selanjutnya menyatakan bahwa dengan penerapan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa dan para siswa lebih serius, dan lebih semangat proses pembelajaran (Taufik & Gaos, 2019).

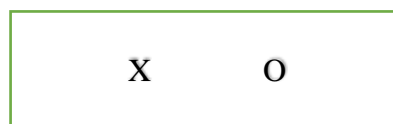
Untuk tujuan penelitian secara optimal, peneliti mencoba memperhatikan rasa keingintahuan peserta didik, yaitu dengan adanya pengukuran bentuk evaluasi dalam ketercapainya materi dengan cara yang berbeda yakni berbantuan *QR-Code*. *QR-Code* termasuk salah satu jenis barcode dua dimensi. *QR-Code* mempunyai dua sisi yang berisi data. *QR-Code* memiliki fasilitas tertentu, misalnya dapat menampung informasi melalui tautan URL dalam bentuknya yang dimanfaatkan untuk hal-hal seperti membuka gambar, website, iklan bahkan dokumen lainnya pun bisa diakses melalui *QR-Code* tersebut. Kebermanfaatan ini mampu dimanfaatkan oleh seorang pengguna telepon genggam berkamera dan memiliki aplikasi pembaca, *QR-Code* dapat langsung memindai dan masuk ke website yang dimaksud tanpa perlu mengetikkan alamatnya. Kegunaan lainnya misalnya, *QR-Code* digunakan untuk menyimpan data teks mengenai informasi produk atau hal lain seperti SMS, atau informasi kontak yang mengandung nama, nomor telepon, dan alamat (Crompton et al., 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas *QR-Code* memiliki fungsi dalam memuat suatu informasi. Penulis mencoba untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengacu pada fungsi dari *QR-Code* tersebut. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan *QR-Code* dalam pembelajaran. *QR-Code* tersebut diaplikasikan sebagai pengganti Lembar Kerja Siswa. Sehingga, peserta didik setelah mengikuti pembelajaran diminta untuk mengisi beberapa pertanyaan serta untuk mengukur pemahamannya terhadap kompetensi yang harus dicapai. Selain untuk menunjang pada berpikir kritis sebagai karakteristik pembelajar abad ke-21, hal tersebut diharapkan dapat menunjang perkembangan zaman dalam pendidikan yakni pembelajaran 4.0 berbasis pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan berkaitan dengan hasil belajar Bahasa Indonesia, meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, menyosialisasikan pembelajaran berpikir tingkat tinggi sebagai pembelajar abad ke-21, serta untuk menyosialisasikan pembelajaran 4.0 berbasis pembelajaran digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Simpang Rimba, Bangka Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Simpang Rimba yang berjumlah 55 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dengan teknik *sample random sampling* sehingga sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Multimedia yang berjumlah 36 orang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media audiovisual berbentuk cuplikan Video berbantuan pindai *QR-Code* pada pembelajaran teks eksplanasi. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik dengan indikator pengetahuan (*prates* dan *pascates*), sikap peserta didik saat pembelajaran, serta keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan kembali.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Menurut Sugiyono (2019) *One-Shot Case Study* merupakan desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi *treatment* atau perlakuan yang kemudian mengobservasi hasil tersebut. Pada desain ini terdapat kegiatan *prates* atau tes awal yang dilakukan sebelum adanya perlakuan. Hal tersebut bertujuan untuk melihat keakuratan perlakuan yang diterapkan dengan melakukan *posttest* setelah diterapkannya perlakuan sehingga perbandingan akan tampak. Adapun penggambaran desain tersebut tergambar sebagai berikut:



Tabel 1. Desain *One-Shot Case Study*
Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan:

X= *treatment*/perlakuan yang diberikan (dengan menerapkan media audiovisual berupa cuplikan Video berbantuan pindai *QR-Code*)

O = observasi

Data penelitian diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes dan nontes. Instrumen tes berupa tes formatif (pilihan ganda) atau merespon jawaban sebanyak sepuluh butir soal. Instrumen tes tersebut dikembangkan dengan pertanyaan yang termasuk ke dalam level 4, 5, dan 6

kategori HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Instrumen nontes berupa data angket dengan bantuan aplikasi Google Form. Data hasil observasi penelitian berupa hasil prates dan pascates serta data hasil penyebaran angket.

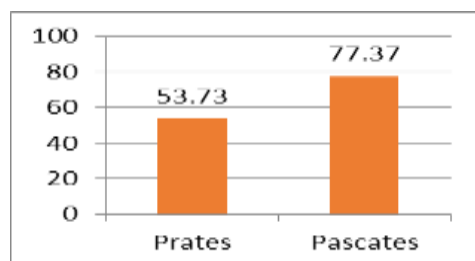
Pengolahan data dilakukan dengan analisis statistik parametrik. Sebelum menerapkan media audiovisual berbentuk cuplikan video, penulis melakukan uji analisis terhadap media tersebut. Namun, sebelum mengolah menggunakan analisis parametrik data tersebut diuji normalitas serta homogenitasnya. Apabila data tersebut berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya penulis melakukan analisis parametrik untuk melakukan uji korelasi serta uji hipotesis. Adapun hipotesis (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran teks explanasi kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Rimba, sebelum dan setelah diterapkan media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat keefektifan penerapan media audiovisual dalam bentuk cuplikan video berbantuan pindai QR-Code dalam pembelajaran teks explanasi. Media tersebut telah dilakukan uji analisis oleh dua pakar yakni satu Guru Bahasa di SMK Negeri 1 Simpang Rimba serta satu Guru Bahasa di berbeda sekolah. Uji analisis tersebut dilakukan dalam bentuk pengajuan angket yang terdiri dari lima aspek penilaian, yakni aspek suara, aspek warna, aspek musik, aspek isi cerita, serta aspek format penyajian.

Hasil uji analisis tersebut menunjukkan bahwa media cuplikan video tersebut layak diterapkan dan sesuai dengan materi yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian diperoleh dari observasi terhadap nilai prates dan nilai pascates. Setelah dilakukan prates dan dianalisis, nilai yang diperoleh masuk dalam kategori rendah, yakni rerata 53,73. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang mengeluh mengenai teks yang disediakan seperti terlalu panjang dan malas untuk membacanya serta belum variatifnya media pembelajaran yang digunakan. Nilai tertinggi prates yang diperoleh yaitu sebesar 70 dan nilai terendah yaitu sebesar 30. Setelah dilakukannya treatment, nilai tertinggi pascates yang diperoleh yaitu sebesar 100 dan nilai terendah yaitu sebesar 50. Adapun rerata nilai pascates ialah 77,73. Berdasarkan data tersebut, terlihat perbedaan nilai prates dan pascates.

Setelah diperoleh data tersebut, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Data prates pascates tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka dari itu dilanjutkan dengan penghitungan uji korelasi serta uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk melihat perbedaan yang signifikan untuk menyatakan efektif tidaknya media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code dalam pembelajaran teks eksplanasi. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji-t dengan membandingkan nilai rerata prates dan pascates, hasilnya menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,733 \geq 1,71088$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Rimba, sebelum dan setelah diterapkan media cuplikan Video berbantuan pindai QR-Code. Adapun grafik untuk menunjukkan perbedaan nilai rata-rata prates-pascates adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Rata-rata Nilai Prates-Pascates

Adapun hasil analisis instrumen nontes berupa angket disebarkan dan dianalisis menggunakan bantuan aplikasi Google Form. Angket tersebut berisi mengenai pertanyaan terhadap kondisi yang dirasakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual

dalam bentuk cuplikan Video berbantuan pindai QR-Code. Berdasarkan perhitungan, diperoleh data observasi dalam bentuk nilai prates dan pascates setelah diberikan perlakuan. Terdapat adanya peningkatan dari rerata hasil nilai prates dan pascates tersebut. Sebelum adanya penerapan media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code, kemampuan peserta didik dalam memahami teks biografi sangat kurang. Itu terlihat dari perolehan nilai rerata prates yang rendah. Hal tersebut disebabkan oleh rasa bosan dalam membaca wacana sulitnya dalam memahami wacana, sehingga menyulitkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang tepat.

Pada saat kegiatan perlakuan dengan menerapkan media cuplikan Video berbantuan pindai QR-Code, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis terhadap materi yang disampaikan. Peserta didik diberikan rangsangan berupa pertanyaan-pertanyaan sebagai kegiatan untuk menggali prior knowledge nya. Tujuan dari penerapan media cuplikan Video berbantuan pindai QR-Code ini yaitu untuk membangun peserta didik agar terbiasa dalam berpikir kritis dengan menggunakan pendekatan saintifik, kolaboratif (belajar berkelompok), dan pertanyaan evaluasi yang termasuk dalam kategori level HOTS. Sesuai dengan tujuannya, ternyata dengan diterapkannya media tersebut dapat kemampuan peserta didik dalam memahami teks biografi dan mulai dengan berpikir kritis. Selain itu, dengan adanya kegiatan berkelompok hal tersebut perlu dilakukan untuk melibatkan peserta didik secara aktif karena peserta didik tidak dituntut untuk sekadar memahami materi dalam cuplikan video saja.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata nilai prates dan pascates. Hal tersebut terbukti dengan uji hipotesis yang hasilnya menunjukkan bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,733 \geq 1,71088$, yang artinya H_a diterima. Jadi, kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Rimba, sebelum dan setelah diterapkan media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai peserta didik tidak secara otomatis diperoleh peserta didik. melainkan, melalui proses yang cukup dalam kegiatan perlakuan. Dengan tahap-tahap yang terdapat dalam pembelajaran, penerapan media cuplikan film berbantuan pindai QR-Code dapat menjadikan nilai memahami teks biografi mengalami perbedaan yang signifikan. Seperti yang terdapat dalam teori, bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat mengoptimalkan yang dipelajari. Oleh sebab itu, media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code dapat digunakan sebagai alternatif sekaligus inovatif dalam pembelajaran memahami teks eksplanasi karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks eksplanasi serta dapat meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik. Instrumen nontes berupa angket yang disebar dengan bantuan Google Form, penulis sebar dalam bentuk kegiatan silang pendapat sebagai bentuk refleksi terhadap pembelajaran yang telah diikuti.

Berdasarkan hasil analisis silang pendapat tersebut, jawaban peserta didik menunjukkan respon positif seperti, pembelajaran yang menyenangkan, mempermudah dalam memahami materi, tahapan yang dilalui mudah diikuti, tidak membosankan, dan membuat nilai mereka meningkat. Dengan demikian, berdasarkan bukti hasil jawaban angket tersebut peserta didik menunjukkan banyak respon positif terhadap pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Nilai rata-rata kemampuan peserta didik dalam memahami teks eksplanasi sebelum diberi perlakuan sebesar 53,73. Nilai rata-rata kemampuan peserta didik dalam memahami teks eksplanasi setelah diberi perlakuan berupa penerapan media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code sebesar 77,37. Berdasarkan perhitungan pembuktian hipotesis dengan $dk = 24$ dan taraf kepercayaan 95%, diketahui bahwa harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,733 \geq 1,71088$. Artinya, H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun H_a yaitu terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Rimba, sebelum dan setelah diterapkan media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code. Berdasarkan pembuktian hipotesis, media cuplikan video berbantuan pindai QR-Code efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks eksplanasi. Penerapan media tersebut mampu merangsang serta meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik. Selain itu, dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik menunjukkan dapat menjawab

pertanyaan HOTS dengan rerata tepat. Berdasarkan hasil analisis silang pendapat tersebut, jawaban peserta didik menunjukkan respons positif seperti, pembelajaran yang menyenangkan, mempermudah dalam memahami materi, tahapan yang dilalui mudah diikuti, tidak membosankan, dan membuat nilai mereka meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. K. A., Sujarwoko, S., & Agan, S. (2021). *Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis teks anekdot berbasis online pada siswa kelas X SMK Al Huda Kediri tahun ajaran 2020/2021*. <https://repository.unpkediri.ac.id/8858/>
- Arsyad, N., Nasrullah, N., & Anggriani, A. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis visual basic untuk siswa kelas VIII SMP. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 5(2), 154. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2437543>
- Crompton, H., LaFrance, J., & van't Hooft, M. (2012). QR codes 101. *ISTE Learning and Leading with Technology*, 39(8). https://digitalcommons.odu.edu/teachinglearning_fac_pubs/125/
- Fadillah, M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan pemanfaatan media audio-visual di kelas rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16–26. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Hidayati, A. U. (2018). Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 143–156. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2222>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniasih, I. (2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Permatasari, E. A. (2014). Implementasi pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/ijhe/article/view/3884>
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Septiani, Y., & Sapaat, J. (2019). Penerapan media cuplikan film berbantuan pindai kode QR dalam pembelajaran teks biografi. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.23969/literasi.v9i2.2004>
- Siregar, N. F., & Nasution, E. Y. P. (2019). Pembelajaran matematika berbasis higher order thinking skills. *Curup Annual Conference on Math (CACM)*, 1(1), 21–26. <http://prosiding.iaincurup.ac.id/index.php/cacm/article/view/10>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Pertama). Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan hasil belajar dribbling sepakbola dengan penggunaan media audio visual. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Tyas, E. H., & Naibaho, L. (2021). HOTS learning model improves the quality of education. *International Journal of Research-GRANTHAALAYAH*, 9(1), 176–182. <http://repository.uki.ac.id/9711/>
- Widyawati, A., Dwiningrum, S. I. A., & Rukiyati, R. (2021). Pembelajaran ethnosciences di era revolusi industri 4.0 sebagai pemacu Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i1.38049>