



**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF *SELLING AND PROMOTION*  
PADA PESERTA DIDIK SMK NEGERI 15 BANDUNG**

Raya Meliman<sup>1\*)</sup>, Yoyoh Jubaedah<sup>1</sup>, Neni Rohaeni<sup>1</sup>

Program Studi PKK, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229  
Kota Bandung, 40154, Indonesia

<sup>\*)</sup>E-mail: [rayameliman18@upi.edu](mailto:rayameliman18@upi.edu)

**Abstrak**

Kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran menjadi indikator tercapainya hasil belajar yang optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik serta inovatif dirasa sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* pada peserta didik SMK Negeri 15 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan rancangan *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Sampel penelitian ini yaitu kelas XI PH-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI PH-2 sebagai kelas kontrol. Uji coba instrumen diberikan kepada kelas XI PH-1 yang kemudian di uji validitas, reliabilitas, uji kesukaran, dan uji daya beda. Teknik analisis data menggunakan uji *N-gain Score*, uji *Wilcoxon*, dan uji Koefisien Determinasi. Hasil olah dan uji data penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* pada kelas eksperimen sebesar 0,646 berada pada kategori "sedang" dan kelas kontrol sebesar 0,530 berada pada kategori "sedang". Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti video pembelajaran memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif *selling and promotion*. Berdasarkan uji koefisien determinasi video pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 57,6% dan berada pada kategori "sedang".

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Kemampuan Kognitif

**THE EFFECT OF USING LEARNING VIDEOS ON IMPROVING THE  
COGNITIVE ABILITIES OF *SELLING AND PROMOTION* IN STUDENTS SMK  
NEGERI 15 BANDUNG**

**Abstract**

*The ability of students to mastery learning material is an indicator of achieving optimal learning outcomes. The use of interesting and innovative learning media is needed by students. The purpose of this study was to determine how the effect of using learning videos on improving the cognitive abilities of selling and promotion in students of SMK Negeri 15 Bandung. This study used a quasi-experimental method with a quantitative approach and used a non-equivalent control group design. Data collection techniques using interview guidelines and learning outcomes tests in the form of pre-test and post-test. The samples of this study were class XI PH-3 as the experimental class and class XI PH-2 as the control class. The instrument trial was given to class XI PH-1 which was then tested for validity, reliability, difficulty test, and differential power test. Data analysis techniques using the N-gain Score test, Wilcoxon test, and the Coefficient of Determination test. The results of processing and testing of research data show that there is an increase in the cognitive ability of selling and promotion in the experimental class of 0.646 in the "medium" category and the control class of 0.530 in the "medium" category. The Wilcoxon test shows a value of  $0.000 < 0.05$  which means that learning videos have an influence on*

*the cognitive abilities of selling and promotion. Based on the coefficient of determination test, learning videos have an influence of 57.6% and are in the "medium" category.*

Keywords: Learning Video, Learning Outcomes, Cognitive Ability

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan peserta didik dalam pengembangan kemampuan yang profesional sesuai bidang keahlian (Rohaeni et al., 2020). Salah satu SMK yang menjadi pusat keunggulan di Kota Bandung adalah SMK Negeri 15 Bandung, salah satu program keahlian yang ditawarkan adalah Akomodasi Perhotelan. Kompetensi keahlian Akomodasi Perhotelan merupakan kompetensi keahlian yang mempersiapkan peserta didiknya untuk memasuki dunia kerja yang profesional serta membekali peserta didik pengetahuan, sikap, keterampilan yang kompeten di bidang perhotelan. Kompetensi keahlian Akomodasi Perhotelan terdiri dari Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3) (Rohaeni et al., 2021).

Salah satu pembelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik yang mengambil bidang keahlian Akomodasi Perhotelan adalah *selling and promotion*. *Selling and promotion* merupakan sub materi yang terdapat pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Dalam industri perhotelan, *selling and promotion* sangatlah penting untuk meningkatkan pendapatan hotel. Dalam upaya peningkatan penjualan, industri perhotelan dapat menerapkan bauran pemasaran yang dapat mengembangkan promosi penjualan produk hotel. Promosi merupakan usaha yang bertujuan untuk merangsang pembelian produk dan meningkatkan jumlah barang yang dibeli oleh pelanggan. Melalui promosi, hotel dapat menarik tamu baru dan mempengaruhi tamu mencoba produk baru (Rahmawati, 2018).

Luaran dari pembelajaran *selling and promotion* adalah nilai dari hasil belajar. Salah satu luaran hasil pembelajarannya adalah kemampuan kognitif peserta didik. Berdasarkan *Bloom's Taxonomy* kemampuan kognitif didefinisikan sebagai hasil belajar yang berhubungan dengan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Kemampuan kognitif peserta didik meliputi perilaku yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pada umumnya, peserta didik yang kemampuan kognitifnya kuat dapat menghafal serta memahami definisi yang baru diketahuinya (Azmi et al., 2017; Magdalena et al., 2020).

Kemampuan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran yang diberikan menjadi salah satu indikator tercapainya hasil belajar terutama dalam ranah kognitif. Jika peserta didik kurang mampu menangkap materi pembelajaran yang diberikan, hal tersebut dapat menjadi hambatan dalam proses menambah pengetahuan sehingga bisa terjadi mispersepsi (Ningtiyas & Surjanti, 2021; Fatimah et al., 2020)

Penggunaan media pembelajaran yang menarik serta inovatif dirasa menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara menarik adalah dengan menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran menyajikan visualisasi bergerak, yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara berangkaian sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu dan dapat memberikan gambaran dan penjelasan yang optimal (Adisasongko, 2019).

Media video pembelajaran dipilih karena mempunyai keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti, kelebihan seperti video dapat diulangi untuk menambah kejelasan, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik. dapat dipercepat dan diperlambat sehingga materi yang disajikan akan lebih jelas, dapat menarik perhatian peserta didik melalui media gambar bergerak, audio dan teks. Video pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan seperti video pembelajaran memiliki sifat komunikasi yang satu arah, sehingga dikhawatirkan peserta didik akan mengalami mispersepsi (Adisasongko, 2019; Budi & Binarkaheni, 2017; Taka et al, 2018; Kolopita et al, 2022).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan rancangan *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Sampel penelitian ini yaitu kelas XI PH-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI PH-2 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji *N-gain Score*, uji *Wilcoxon*, dan uji Koefisien Determinasi.

### 1. Uji *N-gain Score*

Uji *N-gain score* adalah rumus yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif. Uji *N-gain Score* akan dihitung menggunakan SPSS versi 25. Rumus *N-gain score* adalah sebagai berikut (Arikunto, 2010):

$$N\ Gain = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pre\ test}{Skor\ Ideal - Skor\ pre\ test}$$

Nilai *N-gain Score* yang telah diketahui kemudian diinterpretasi menggunakan tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Interpretasi N-Gain Score

Nilai <i>Gain</i>	Kategori
$0,70 < n < 1,00$	Tinggi
$0,30 < n < 0,70$	Sedang
$0,00 < n < 0,30$	Rendah

## 2. Uji *Wilcoxon*

Uji *Wilcoxon* merupakan sebuah tes hipotesis yang digunakan untuk membandingkan dua sampel yang berhubungan untuk melihat perbedaan. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil dari dua data apakah terdapat pengaruh atau tidak. Pengujian *Wilcoxon* dibantu dengan SPSS versi 25. Rumus *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

$$Z = \frac{J - \mu J}{\sigma J} = \frac{J - \frac{n(n+1)}{4}}{\frac{\sqrt{n(n+1)(2n+1)}}{24}}$$

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka hipotesisnya adalah:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* pada peserta didik SMK Negeri 15 Bandung.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* pada peserta didik SMK Negeri 15 Bandung.

Dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymptotic Significance*) yaitu:

- Nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* > nilai  $\alpha$  maka  $H_0$  diterima
- Nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* < nilai  $\alpha$  maka  $H_1$  diterima

## 3. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah video pembelajaran dan variabel Y adalah kemampuan kognitif *selling and promotion*. Uji koefisien determinasi akan dihitung menggunakan SPSS versi 25. Rumus koefisien determinasi sebagai berikut.

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Nilai koefisien determinasi yang telah diketahui kemudian diinterpretasi menggunakan tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2 Interpretasi Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi ( <i>R Square</i> )	Kategori
> 0,67	Tinggi
> 0,33 - < 0,67	Sedang
> 0,19 - < 0,33	Rendah

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Data utama pada penelitian ini adalah hasil belajar kemampuan kognitif *selling and promotion* dengan materi jenis-jenis produk hotel, pengertian promosi dan tujuan promosi, media promosi, bauran atau bentuk-bentuk promosi, tahapan penjualan, dan strategi promosi. Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### A. Hasil Belajar Peserta Didik

#### 1. *Pre-test* Kelas Eksperimen

*Pre-test* dilaksanakan untuk mengungkapkan kondisi atau kemampuan awal dari peserta didik kelas eksperimen. Jumlah soal *pre-test* adalah 18 soal berbentuk pilihan ganda. Skor *pre-test* peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

Nilai Rata-Rata	42.86
Nilai Tertinggi	60
Nilai Terendah	15

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik kelas kontrol sebanyak 35 orang. Nilai tertinggi *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 55, dan nilai terendah *pre-test* kelas kontrol sebesar 20. Nilai rata-rata kelas kontrol yang diperoleh pada *pre-test* sebesar 42,57.

#### 2. *Pre-test* Kelas Kontrol

*Pre-test* dilaksanakan untuk mengungkapkan kondisi atau kemampuan awal dari peserta didik kelas eksperimen. Jumlah soal *pre-test* adalah 18 soal berbentuk pilihan ganda. Skor *pre-test* peserta didik kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Table 4 Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

Nilai Rata-Rata	42.57
Nilai Tertinggi	55
Nilai Terendah	20

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik kelas kontrol sebanyak 35 orang. Nilai tertinggi *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 55, dan nilai terendah *pre-test* kelas kontrol sebesar 20. Nilai rata-rata kelas kontrol yang diperoleh pada *pre-test* sebesar 42,57.

### 3. *Post-test* Kelas Eksperimen

*Post-test* dilaksanakan untuk mengungkapkan kondisi atau kemampuan awal dari peserta didik kelas eksperimen. Jumlah soal *post-test* adalah 18 soal berbentuk pilihan ganda. Skor *post-test* peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Table 5 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Nilai Rata-Rata	74.00
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	60

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik kelas eksperimen sebanyak 35 orang. Nilai tertinggi *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 85, dan nilai terendah *post-test* kelas eksperimen sebesar 60. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang diperoleh pada *post-test* sebesar 74,00. Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Irmaningrum & Khasanah (2021) bahwa peserta didik yang menggunakan media video pembelajaran memiliki hasil belajar kognitif yang lebih baik

### 4. *Post-test* Kelas Kontrol

*Post-test* dilaksanakan untuk mengungkapkan kondisi atau kemampuan awal dari peserta didik kelas kontrol. Jumlah soal *post-test* adalah 18 soal berbentuk pilihan ganda. Skor *post-test* peserta didik kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Table 2 Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

Nilai Rata-Rata	67.14
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	55

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik kelas kontrol sebanyak 35 orang. Nilai tertinggi *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 80, dan nilai terendah *post-test* kelas kontrol sebesar 55. Nilai rata-rata kelas kontrol yang diperoleh pada *post-test* sebesar 67,14.

### B. Peningkatan Kemampuan Kognitif *Selling and Promotion*

*N-gain Score* digunakan untuk mencari peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* yang didapat dari perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan *n-gain* dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 7 Data Peningkatan *N-Gain Score*

Kelas	Nilai Rata-Rata		<i>N-Gain</i>
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Eksperimen	42,86	74,00	0,661
Kontrol	42,57	67,14	0,518

Pada tabel 7 menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk *n-gain* pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,661 yang mana peningkatan tersebut masuk pada kategori "Sedang". Hasil nilai rata-rata *n-gain* kelas kontrol yaitu sebesar 0,518 yang mana peningkatan tersebut masuk pada kategori "Sedang". Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa nilai rata-rata kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan. Tetapi terdapat perbedaan nilai *n-gain* dari kedua kelas tersebut. Temuan tersebut sesuai dengan teori Khairani (2019) yang menyatakan bahwa dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, penggunaan video pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga dipertegas oleh Adisasongko (2019) bahwa video pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti dapat menarik perhatian peserta didik dengan gambar bergerak, audio dan teks sehingga hasil belajar yang didapat lebih optimal.

### C. Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon*. Pengujian ini dibantu dengan SPSS. Hasil pengujian bisa dilihat pada tabel 8 dibawah ini.

Tabel 1 Uji Hipotesis Penelitian

	Post-test Kelas Eksperimen - Pre-test Kelas Eksperimen	Post-test Kelas Kontrol - Pre-test Kelas Kontrol
Z	-5.178 <sup>b</sup>	-5.185 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Sumber: *Output Data Primer SPSS*

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa *Asymp.Sig. (2 tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa “H<sub>1</sub> diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* peserta didik SMK Negeri 15 Bandung”. Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian Febriani (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan pengaruh positif pada hasil belajar kognitif peserta didik serta video pembelajaran membuat motivasi peserta didik meningkat dikarenakan peserta didik menjadi lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar.

#### D. Besaran Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif *Selling and Promotion*

Uji koefisien determinasi dibantu dengan SPSS, hasil dari uji koefisien determinasi bisa dilihat dari tabel 9 dibawah ini.

Tabel 2 Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.759 <sup>a</sup>	.576	.543	5.187

a. Predictors: (Constant), VIDEO PEMBELAJARAN

Sumber: *Output Data Primer SPSS*

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi atau *R Square* adalah sebesar 0,576. Nilai *R Square* ini berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau “R”, yaitu  $0,759 \times 0,759 = 0,576$ . Besarnya angka koefisien determinasi adalah 0,576 atau sama dengan 57,6%. Angka tersebut berarti variabel video pembelajaran (X) berpengaruh terhadap variabel kemampuan kognitif *selling and promotion* (Y) sebesar 57,6% dan berada pada kategori yang sedang. Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian Nauli et al (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan pengaruh sedang terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dan penggunaan video pembelajaran sangat baik untuk digunakan pada proses pembelajaran karena karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan video pembelajaran dan media *power point* menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* pada kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran menunjukkan peningkatan yang lebih besar daripada kelas kontrol yang menggunakan media *power point*. Nilai *N-gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,661 dan berada pada kategori sedang, dan nilai *N-gain Score* kelas kontrol sebesar 0,518 berada pada kategori sedang.
3. Besaran pengaruh yang dihasilkan penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif *selling and promotion* pada peserta didik SMK Negeri 15 Bandung adalah sebesar 57,6% dan berada pada kategori sedang.

### Saran

1. Bagi guru, dalam upaya meningkatkan hasil belajar guru dapat menggunakan video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang harus dicapai. Penggunaan video pembelajaran sudah teruji dapat memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar, sehingga guru perlu mengoptimalkan penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, video pembelajaran dapat dijadikan sumber belajar yang dapat digunakan secara berulang-ulang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konteks materi pembelajaran secara optimal.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat ditindaklanjuti dalam optimalisasi penggunaan video pembelajaran pada SMK Akomodasi Perhotelan yang lebih luas, melakukan analisis terhadap capaian hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2019*, 829– 834.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azmi, F., Halimah, S., & Pohan, N. (2017). Pelaksanaan Pembimbingan Belajar Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan. *Nurbiah Poh, 1(1)*, 15–28.  
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/attazakki/article/download/853/645>
- Budi, A. S., & Binarkaheni, S. (2017). Pembuatan Video Tutorial Table Manner

- Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa SMK Negeri 3 Jember. *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 22–26. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v2i1.447>
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 50–63. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.272>
- Khairani, M. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 1.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Thohir, R. M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Dan Jaringan Dasar. 2(1), 1–12.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., Diasty, N. T., & Tangerang, U. M. (2020). *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*. 2, 132–139.
- Nauli, O., Tampubolon, B., & Krenadi, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 12678–12684.
- Ningtiyas, P. W., & Surjanti, J. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Pembelajaran Daring Dimasa Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1660–1668. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.630>
- Rahmawati, R. (2018). *Strategi Promosi Hotel Obelix Di Kota Palangka Raya*. 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>
- Rohaeni, N., Jubaedah, Y., & Rinekasari, N. R. (2021). *Pengembangan E-Rubric dengan Pendekatan Competency-Based di Sekolah Menengah Kejuruan*. 5, 89–98. <https://doi.org/10.34013/jk/v5i1.196>
- Rohaeni, N., Jubaedah, Y., Rinekasari, N. R., & Yusuf, S. F. (2020). E-Rubric Aseessment pada Uji Kompetensi Making Bed di SMK Akomodasi Perhotelan. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1), 1–4.
- Taka, B. I., & Widjanarko, D. (2018). *Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memahami dan Memelihara Sistem Starter Reduksi (The Effectiveness of Using Video Media on Student Learning Outcomes in Understanding Competence and Preserving The Reduction) St.* 18(1), 10–13.