

Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V

Ni Putu Ayu Jusita Pratia Sucita^{1*}, Ignatius I Wayan Suwatra², I Made Teguh³ 

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 14, 2021

Accepted December 20, 2021

Available online January 25, 2022

Kata Kunci :

ADDIE, IPA, Video ADDIE, IPA, Video.

Keywords:

ADDIE, Natural Sciences, Video.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian merupakan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 45 orang siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, pencatatan dokumen, dan koesioner/angket. Instrument yang digunakan adalah laporan pencatatan dokumen dan angket tanggapan serta angket validasi kelayakan media yang diberikan kepada 5 validator yang terdiri dari 1 guru mata pelajaran, 2 validator ahli dan 9 orang siswa. Teknik analisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA dikatakan valid dengan. Hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan media video pembelajaran sangat baik dengan persentase 100%. Hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan media video pembelajaran baik dengan persentase 85,71%. Hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan media video pembelajaran sangat baik dengan persentase 92,72%. Hasil uji coba perorangan menunjukkan media video pembelajaran sangat baik dengan persentase 95,41%. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan media video pembelajaran sangat baik dengan persentase 95,83%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran Usaha Pelestarian Lingkungan layak untuk digunakan bagi guru dan peserta didik SD.

ABSTRACT

This research aims to create learning videos on science subjects. This type of research is a development with the ADDIE model (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). The population in this study were grade V students totaling 45 students. The methods used in this research are interviews, document recording, and questionnaires / surveys. The instrument used was a document recording report and a response questionnaire as well as a media feasibility validation questionnaire given to 5 validators consisting of 1 subject teacher, 2 expert validators and 9 students. Analysis techniques with quantitative and qualitative techniques. The results of learning video media research on science subjects are said to be valid with. The results of the subject content expert review show that the learning video media is very good with a percentage of 100%. The results of the learning media expert review showed good learning video media with a percentage of 85.71%. The results of the learning design expert review show excellent learning video media with a percentage of 92.72%. The results of the individual trial showed that the learning video media was very good with a percentage of 95.41%. The results of the small group trial showed that the learning video media was very good with a percentage of 95.83%. This shows that the learning video media for Environmental Conservation Efforts is suitable for use by teachers and elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan yang berkembang dari tahun ke tahun memiliki perkembangan yang cukup pesat. Secara tidak langsung hal tersebut juga akan berdampak pada perkembangan pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas, sehingga dapat bermanfaat untuk bangsa dan negara. Peningkatan mutu pendidikan berkaitan erat dengan pelayanan pendidikan yang bermutu yaitu dengan penjaminan layanan pendidikan yang sudah ditetapkan pada masing-masing daerah. Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang

*Corresponding author

E-mail addresses: putu.ayu.jusita@undiksha.ac.id (Ni Putu Ayu Jusita Pratia Sucita)

dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar yaitu melalui perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad & Azhar, 2016). Perkembangan teknologi informasi menyediakan beragam bentuk media, bahkan menggabungkan dua atau lebih bentuk media. Media audio-visual merupakan bentuk media yang menggabungkan jenis media audio (dengar) dan media visual (pandang) secara sekaligus. Media audio visual yaitu menyajikan informasi yang dapat didengar dan dilihat sekaligus serta gambar dapat bergerak (Ananda, 2017; Yusup et al., 2016). Pencapaian prestasi yang dimiliki oleh siswa pasti berbeda-beda. Ada yang memiliki prestasi tinggi, sedang ataupun prestasi yang rendah. Hal tersebut tentu saja tidak dapat terlepas dari beberapa faktor seperti faktor internal (dari dalam diri siswa tersebut) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa seperti pengaruh lingkungan sekitar). Faktor eksternal itu sendiri bisa berupa sarana prasarana yang dimiliki di sekolah. Kelengkapan dan pemanfaatan sarana prasarana yang tepat juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memberikan hasil yang optimal dalam menyerap materi yang disampaikan. Pemilihan media yang akan digunakan bergantung dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa pada saat proses pembelajaran itu berlangsung. Maka penting bagi seorang guru untuk memiliki rencana pengganti ketika media A tidak dapat berjalan dengan lancar atau dengan kata lain gagal dimengerti oleh siswa maka guru sudah siap dengan media yang lainnya agar siswa dapat lebih jelas mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Sampai saat ini keberhasilan seorang guru dalam mengajar dilihat dan diukur oleh masyarakat yaitu melalui perolehan prestasi belajar para peserta didiknya. Sering kali prestasi belajar peserta didik menjadi pembicaraan yang tiada habisnya. Kemampuan siswa dalam menangkap materi pembelajaran ditentukan oleh keoptimalan mereka dalam menggunakan panca indra. Mata dan telinga merupakan bagian indra yang paling berperan dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran. Jadi kesiapan guru dalam mengajar serta kemampuan guru dalam menguasai materi ajar sangat memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa.

Motivasi belajar yang rendah juga dapat dipengaruhi pada penggunaan metode pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*), belum memanfaatkan media dan strategi yang bervariasi sehingga sebagian siswa tidak memperhatikan guru mengajar saat pembelajaran berlangsung (Mahendra et al., 2017; Santriana Son, 2019). Maka dari itu guru harus pintar-pintar memilih media yang mampu membuat siswa tertarik untuk mengenali materi yang ada di dalam media tersebut. Sehingga siswa akan termotivasi belajar tanpa perlu adanya paksaan dari guru untuk memahami materi yang disampaikan. Adanya motivasi belajar pada diri siswa dapat mendorong untuk lebih semangat dalam belajar sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran. Motivasi adalah pernyataan yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan. Motivasi merupakan dorongan yang membuat karyawan melakukan sesuatu dengan cara dan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi dalam bahasa Inggris disebut *motivation* yang berasal dari bahasa latin *movere* yang dimaksud menggerakkan (Filgona et al., 2020; Jang & Protacio, 2020). Adanya motivasi yang tinggi dari siswa diharapkan mampu menggerakkan minat siswa untuk menjadikan sekolah bukan hanya sebagai kewajiban namun juga merupakan kebutuhan bagi dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V diperoleh hasil bahwa penggunaan media pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengetahui lebih lanjut mengenai materi yang akan dijelaskan oleh guru di depan. Ketika guru hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar siswa cenderung mencari kegiatannya sendiri yaitu mengobrol dengan teman sebangku, memainkan benda yang ada didekatnya seperti memainkan pulpen, pensil, buku dan yang lainnya. Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu media gambar yang diambil melalui internet tanpa mengedit kembali hasil gambar yang diperoleh. Dalam hal ini, beliau tidak membuat sendiri media yang digunakan dan hanya memanfaatkan internet sebagai bahan utama untuk mencari dan menampilkan gambar serta video yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan. Ketika penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas V SD N 4 Kampung Baru siswa lebih terfokus kepada media yang digunakan oleh guru, sehingga guru lebih mudah memusatkan fokus siswa kepada materi yang akan disampaikan. Ketika melakukan observasi yang saya lakukan, siswa cenderung lebih aktif ketika media yang ditampilkan menarik dan pada saat guru mengajukan beberapa pertanyaan yang bersangkutan dengan materi tersebut tidak sedikit siswa yang berebut untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

Pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat dan mempermudah dalam penyampaian materi, agar semua pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima secara keseluruhan oleh siswa. Media pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi yang membawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga akan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga membuat metode pendidik akan lebih

bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu guru ketika menjelaskan materi sehingga waktu yang digunakan akan lebih efisien terutama dalam menghemat energi. Melalui media video diharapkan indra penglihatan dan pendengaran berperan sepenuhnya dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa supaya konsentrasi dalam proses pembelajaran lebih terfokus dan berusaha untuk meraih prestasi semaksimal mungkin. Media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA Kelas V Semester Genap.

2. METODE

Jenis penelitian merupakan penelitian pengembangan. Prosedur penelitian mengacu pada model pengembangan yang dipilih yaitu Model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*Analysis*), desain (*Desain*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluate*). Model ini dipilih karena mudah untuk di terapkan, dimana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas menghasilkan produk yang efektif, kreatif dan efisien. Penelitian yang dikembangkan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan pada 25 Maret 2019 sampai 5 November 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD N 4 Kampung Baru yang berjumlah 45 orang siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, pencatatan dokumen, dan koesioner/angket. Instrument yang digunakan adalah laporan pencatatan dokumen dan angket tanggapan serta angket validasi kelayakan media yang diberikan kepada 5 validator yang terdiri dari 1 guru mata pelajaran, 2 validator ahli dan 9 orang siswa.

Subjek validasi pada tahap ini dilakukan oleh satu orang ahli isi bidang studi, satu orang ahli desain/perancangan pembelajaran dan satu orang ahli media video pembelajaran. Ahli isi bidang studi atau mata pelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 4 Kampung Baru. Ahli desain dalam penelitian pengembangan ini nantinya akan diminta kesediaan dosen yang dianggap ahli dalam mendesain pembelajaran untuk mereview atau menganalisis rancangan media video pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media video pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini nantinya akan diminta kesediaan dosen yang dianggap ahli dalam mengembangkan media untuk mereview rancangan produk media video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh & Kirna, 2014)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan. Pertama tahap analisis, yang dilaksanakan pada 25 maret 2019. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 di SD N 4 Kampung Baru Singaraja. Peneliti menganalisis beberapa aspek antara lain proses pembelajaran di kelas, materi pelajaran dan media pembelajaran yang sering digunakan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas 5, maka diperoleh informasi penggunaan metode pembelajaran yang masih menerapkan metode ceramah yang berpusat pada guru dan siswa tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara yang di dapat dari guru kelas 5 bahwa pada materi usaha pelestarian lingkungan menggunakan metode ceramah atau diskusi bersama, sedangkan untuk media yang digunakan untuk menjelaskan materi tersebut masih berpaku pada buku paket yang diberikan oleh sekolah dan beberapa gambar yang guru dapatkan dari internet. Media

pembelajaran berupa video sangat jarang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi yang ada. Ada beberapa alternative lain yang digunakan pada pembelajaran IPA, maka diputuskan untuk mengembangkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran IPA pada materi Usaha Pelestarian Lingkungan. Media video dipilih karena media ini sangat jarang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka diharapkan media ini dapat menjadi variasi baru yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yaitu desain. Rancangan naskah/story board/gambaran awal dari media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini perancangan media di desain sedetail mungkin agar media yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa dan membantu dalam proses pembelajaran di kelas V pada materi usaha pelestarian lingkungan. Dalam perancangan dan pengembangan media video pembelajaran peneliti menggunakan bahan dan alat berupa perekam suara, aplikasi photoshop, corel draw dan video scribe. Ada beberapa langkah yang dilakukan seperti penyusunan instrument berupa lembar validasi untuk menilai kualitas dari media video pembelajaran yang dilakukan oleh 2 dosen teknologi pendidikan dan 1 guru mata pelajaran IPA serta angket respon siswa. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah merevisi media yang sudah divalidasi oleh para ahli agar media yang dikembangkan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa masukan yang diberikan oleh para ahli dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Masukan para ahli

No	Saran / Komentar	Perbaikan / Revisi
1	Bagus untuk diterapkan di sekolah dasar khususnya di kelas V	Tidak adanya perbaikan
2	a. Berikan teks pada setiap gambar b. Gambar perlu ditata kembali agar lebih rapi c. Perlu disajikan simpulan materi di akhir video d. Sasaran pada sampul video belum nampak	a. Pemberian teks berupa penjelasan pada setiap gambar b. Penataan ulang gambar c. Penambahan scene mengenai kesimpulan di akhir video d. Pembuatan ulang pada sampul video

Berdasarkan dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli saat melakukan uji validitas pada media video pembelajaran yang dikembangkan media direvisi berdasarkan masukan tersebut. Perbaikan yang dilakukan dari segi tampilan sampul media video, serta perbaikan tata letak gambar beserta kesimpulan dari materi yang dipaparkan. Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini hanya dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok dengan skala kecil karena mengingat situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba skala besar saat pandemic covid-19 untuk mendapat respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil validitas pengembangan video pembelajaran menurut para ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan dan kelompok kecil disajikan dalam [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Dan Uji Coba

No	Subjek Uji Coba E-Modul	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	100%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Media Pembelajaran	85,71%	Baik
3.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	92,72%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	95,41%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	95,83%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji validasi, diperoleh uji ahli isi mata pelajaran dengan persentase 100 % berada pada kategori sangat baik. Uji ahli media pembelajaran dengan persentase 85, 71 % berada pada kategori baik. Uji ahli desain pembelajaran dengan persentase 92, 72 % berada pada kategori sangat baik. Uji perorangan dengan persentase 95, 41 % berada pada kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil dengan persentase 95, 83 % berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran dengan materi usaha pelestarian layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini merupakan tahapan terakhir dari tahap

pengembangan ADDIE. Adapun yang telah dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan perbaikan terhadap media video yang diambil pada saat melakukan implementasi dalam pemakaian nyata.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan media video pembelajaran dengan materi usaha pelestarian layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek antara lain proses pembelajaran di kelas, materi pelajaran dan media pembelajaran yang sering digunakan. Media video dipilih karena media ini sangat jarang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka diharapkan media ini dapat menjadi variasi baru yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media di desain sedetail mungkin agar media yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa dan membantu dalam proses pembelajaran di kelas V pada materi usaha pelestarian lingkungan. Selain itu, dengan media pembelajaran dapat memotivasi siswa. Adanya motivasi belajar pada diri siswa dapat mendorong untuk lebih semangat dalam belajar sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran (See & Novianti, 2020; Syupriyanti et al., 2019). Motivasi adalah pernyataan yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (Ismawati, 2017). Adanya motivasi yang tinggi dari siswa diharapkan mampu menggerakkan minat siswa untuk menjadikan sekolah bukan hanya sebagai kewajiban namun juga merupakan kebutuhan bagi dirinya.

Perancangan dan pengembangan media video pembelajaran menggunakan bahan dan alat berupa perekam suara, aplikasi photoshop, corel draw dan video scribe. Hal ini dapat menarik minat siswa dalam belajar, dan memberikan pengalaman bermakna. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman yang dimaksud dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung yaitu pengalaman yang diperoleh sendiri melalui aktivitas pada situasi nyata (Cahyo et al., 2018; Hanif, 2020). Demikianlah, agar siswa belajar bagaimana cara mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa. Pengalaman langsung seperti itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi dapat dihindari. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya menyatakan media video efektif digunakan dalam pembelajar (Fujiyanto, 2016; Rifai, 2018). Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media video pembelajaran dengan materi usaha pelestarian lingkungan menggunakan metode ADDIE layak dan valid digunakan. Direkomendasikan kepada guru agar menggunakan media dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>.
- Arsyad & Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Cahyo, R. N., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 28–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.70>.
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in Learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16–37. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>
- Fujiyanto, A. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Ismawati, L. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN Di Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.1, 91–104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jpeka.v1n2.p091-104>.
- Jang, B. G., & Protacio, M. S. (2020). Use of Cognitive Interviews to Test the Validity of a Reading Motivation Instrument for English Learners. *Reading Psychology*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/02702711.2020.1813226>.

- Mahendra, I. W. A., Rati, N. W., & Riastini, P. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Permainan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1-5. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10885>.
- Rifai, M. H. (2018). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap pemahaman konsep mitigasi bencana pada mahasiswa pendidikan geografi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 62-69. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i1.79>.
- Santriana Son, R. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 284-291. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p284-291>
- See, S., & Novianti, C. (2020). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurna Basicedu*, 4(4), 1212 - 1218. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.522>.
- Syupriyanti, L., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Menggunakan Pendekatan Ctl Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 237-243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.54>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126-138. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>.