



Media Video Pembelajaran Desa Penglipuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila

Made Lanang Nardanusha Aditya^{1*}, I Wayan. Sujana², I G. A. A. Wulandari³ 

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 22, 2022

Revised January 08, 2023

Accepted March 10, 2023

Available online March 25, 2023

Kata Kunci :

Media video, Penguatan Karakter, Profil Pelajar Pancasila

Keywords:

Video Media, Strengthening Pancasila Character



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

Copyright ©2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Kurangnya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, kurangnya karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa. Kurangnya media upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media video pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran IPAS. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu Model ADDIE dengan subjek yang terlibat yaitu 1 Ahli Isi Rancang Bangun, 1 ahli isi mata pelajaran, 1 ahli desain instruksional, 1 ahli media pembelajaran, serta 33 siswa untuk uji efektivitas. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner serta teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif, kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media video pembelajaran yang layak dan efektif berdasarkan uji validitas dan efektivitas secara berturut-turut sebesar 90,00%, 90,00%, 90,00%, 92,50%, 95,00%, 90,27% dan 92,35%. Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa nilai thitung sebesar 14.095 yang menunjukkan bahwa thitung lebih besar daripada ttabel sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Maka hasil penelitian media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila efektif diterapkan pada mata pelajaran IPAS. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran Profil Pelajar Pancasila.

ABSTRACT

The lack of utilizing the surrounding environment as a learning medium, the lack of Pancasila Student Profile characters in students. Lack of media efforts to strengthen the Pancasila Student Profile in learning activities. This study aims to create effective instructional video media in science subjects. The development model used is the ADDIE Model with the subjects involved, namely 1 Content Design Expert, 1 subject content expert, 1 instructional design expert, 1 learning media expert, and 33 students to test effectiveness. The method used in data collection is a questionnaire and data analysis techniques used are descriptive, quantitative and inferential statistical analysis. The results of this development research are in the form of appropriate and effective instructional video media based on validity and effectiveness tests successively at 90.00%, 90.00%, 90.00%, 92.50%, 95.00%, 90.27 % and 92.35%. Based on the results of the t test, it was found that the tcount was 14,095 which indicated that tcount was greater than ttable so that H0 was rejected and H1 was accepted. So, the results of the research on learning video media in Penglipuran Village based on the Pancasila Student Profile are effectively applied to science subjects. The implications of this research are expected to help the learning process of Pancasila Student Profiles.

1. PENDAHULUAN

Indonesia ditandai oleh kearifan lokal dalam sistem budayanya yang berasal dari keberagaman agama, etnis, dan bahasa, sehingga setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri dan menciptakan perbedaan karakter pada setiap individu (Luma, 2023; Nurazizah et al., 2023). Perbedaan tersebut sering menimbulkan adanya perpecahan baik dari agama maupun budaya yang dikarenakan kurangnya pemahaman nilai-nilai Pancasila pada masyarakat Indonesia (Aprilia & Nawawi, 2023; Rahma et al., 2023). Pancasila adalah bentuk dari jati diri dan identitas bangsa Indonesia, setiap sila Pancasila memiliki arti yang mendalam. Oleh karena itu, Pancasila harus dipahami secara menyeluruh oleh masyarakat, terutama nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Proses pendidikan di sekolah dapat membantu memperkuat pemahaman Pancasila, karena pendidikan dapat memberikan bekal baik dalam

*Corresponding author

E-mail addresses: Made.lanang2001@gmail.com (Made Lanang Nardanusha Aditya)

hal kecerdasan intelektual maupun keterampilan, sehingga meningkatkan potensi kualitas diri seseorang (Dzauharoh, 2021; Fadhila et al., 2023). Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami suatu hal sehingga menghasilkan generasi muda yang kritis dalam berpikir (Setyawati et al., 2022; Yulianto, 2023). Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah pusat berkomitmen untuk mencapai visi Indonesia yang maju, merdeka, dan memiliki nilai-nilai Pancasila pada generasi muda, khususnya para pelajar. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa generasi muda memahami dan menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan mereka (Irawati et al., 2022; Sonata et al., 2023).

Seiring dengan berkembangnya zaman, pendidikan di Indonesia kini mengalami perubahan salah satunya pada kurikulum, kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka belajar. (Mawati et al., 2023; Mustofa & Mariati, 2022). Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah konsep pendidikan yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter dan kemandirian siswa. (Haddar, 2023; Sutini et al., 2019). Kurikulum Merdeka Belajar menggabungkan nilai-nilai Pancasila dan semangat kemerdekaan dengan pendidikan yang berkualitas, sehingga membantu siswa menjadi individu yang memiliki integritas dan merdeka dalam berpikir dan bertindak. Tujuannya adalah untuk membentuk generasi muda yang mandiri dan berkarakter, sehingga mampu memajukan bangsa dan Negara (Meika & Putra, 2021; Refriana & Aly, 2023; Wahyudi & Agung, 2021). Sejalan dengan kurikulum merdeka terdapat program pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang merupakan usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Profil Pelajar Pancasila berisikan tentang profil pelajar Indonesia yang mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila (Irawati et al., 2022; Kurniawaty et al., 2022). Profil Pelajar Pancasila dibagi menjadi enam dimensi yang terdiri dari beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Rizal et al., 2022). Adanya enam dimensi tersebut pendidikan Indonesia akan membentuk karakter pelajar yang berpikir dan bersikap terbuka terhadap keberagaman yang ada di Indonesia, dapat diartikan karakter Profil Pelajar Pancasila adalah cinta dan bangga menjadi putra putri bangsa Indonesia yang mampu berkompetensi global serta memiliki sikap sesuai norma-norma Pancasila. (Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, 2022; Rahayuningsih, 2022).

Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal dalam penerapan Profil Pelajar Pancasila (Nurasiah et al., 2022; Sari et al., 2022). Guru juga kurang inovatif dalam memanfaatkan teknologi (Coles, 2019; Kamelia, 2019). Kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi menyebabkan kurang mampu dalam mengembangkan media berbasis digital yang dapat memfasilitasi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, permasalahan yang sedang dihadapi sekolah khususnya pada kelas IV yaitu guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi akibatnya menurunnya minat belajar siswa. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran masih konvensional. Kurangnya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, kurangnya karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa. Kurangnya media upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan belajar. Dari pengamatan yang dilaksanakan, desa penglipuran sangat tepat jika dijadikan sebagai sumber belajar untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi pada saat kegiatan belajar mengajar. Desa Penglipuran merupakan salah satu kearifan lokal yang berada di Provinsi Bali, yang dikenal dengan kebersihannya dan pelestarian alam serta kebudayaan yang sangat kental. Desa Penglipuran memiliki ciri khas serta karakter yang kuat pada tatanan hidup masyarakatnya yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila (A. A. P. Bayu et al., 2022; Ristini & Citra, 2022).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan media video pembelajaran. video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Awalia et al., 2019; Heo & Toomey, 2020). Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret, dan tidak mudah bosan (Andriyani & Suniasih, 2021; Panjaitan, 2020; Soucy et al., 2016; Taqiya et al., 2019). Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dan motivasi dalam belajar. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dilakukan pengembangan media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila mata pelajaran IPAS materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku. Hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang menyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran kearifan lokal berbasis pendidikan karakter layak dan efektif digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran (Aprilia & Nawawi, 2023; Yuanta, 2020). Dalam merancang media video pembelajaran ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam pembelajaran IPAS sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta pengembangan media video mampu membangkitkan semangat, minat belajar, pemahaman serta membangun karakter siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media video pembelajaran desa penglipuran berbasis profil pelajar di kelas IV SD.

2. METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menciptakan suatu produk yang layak dan efektif dalam pembelajaran. Prosedur yang digunakan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah sistematis yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, 2014). Tahap analisis berisikan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi dan wawancara mengenai kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran. Tahap analisis diperlukan untuk mengidentifikasi berbagai informasi yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan dalam menunjang pengembangan video pembelajaran, Tahap kedua yaitu perancangan. Tahap ini berisikan rancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil dari tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan penentuan perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang akan digunakan pada proses pengembangan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan rancang bangun video pembelajaran, penyusunan mater serta membuat instrument yang akan digunakan pada saat penilaian media. Tahap yang ketiga yaitu pengembangan yang berisikan proses produksi produk video yang akan dikembangkan seperti tahap produksi dan pada tahap pengembangan ini dilaksanakan uji kelayakan produk. Tahapan yang keempat yaitu implementasi produk yang telah diselesaikan dan dinyatakan layak oleh validator akan melewati dua tahapan yaitu tahap uji coba produk melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil serta tahap efektifitas yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV SDN 18 Pemecutan. Tahapan yang terakhir adalah tahap evaluasi akan melihat keefektifitas menggunakan produk video yang dikembangkan melalui data-data yang telah dikumpulkan melalui test formatif dan sumatif.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah ahli rancang bangun, ahli isi, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran dan uji coba kepada siswa melalui tahapan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Sedangkan subjek uji efektifitas pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 18 Pemecutan yang berjumlah 33 orang siswa. Komentar dan saran yang diperoleh pada tahap subjek uji coba produk digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga produk layak untuk digunakan pada tahap uji efektifitas. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu kuesioner dan tes pilihan ganda (objektif). Matriks metode dan instrumen pengumpulan data serta kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 1. Matriks Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Tujuan Penelitian	Metode dan Instrumen Penelitian	Sifat Data	Teknik Analisis Data
1.	Rancang Bangun Produk	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif
2.	Validitas Produk	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif
3.	Efektivitas Produk	Tes	Skor	Statistik Inferensial

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No	Aspek	Indikator
1.	Model Pengembangan yang Digunakan	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
2.	Tahapan-tahapan Pengembangan	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
3.	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan Keruntutan langkah-langkah pengembangan
4.	Evaluasi Formatif dan Sumatif	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan Kejelasan instrument evaluasi yang dikembangkan Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

(Tegeh, 2014)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan elemen b. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Isi Materi	a. Kedalaman materi b. Ketepatan materi c. Kemenarikan materi d. Kesesuaian antara materi dengan karakteristik siswa e. Ketepatan penggunaan media yang mendukung materi f. Konsep materi dapat dilogikakan g. Materi dapat mudah dipahami h. Materi memperlihatkan keadaan di kehidupan nyata
3.	Tata Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten b. Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa
4.	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian materi dengan elemen dan capaian pembelajaran

(Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Konsisten antara tujuan, materi dan evaluasi
2.	Strategi	a. Kejelasan materi yang diberikan b. Penyampaian materi secara sistematis c. Penyampaian materi secara menarik d. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa e. Memberikan contoh-contoh yang sesuai penyajian f. Memberikan siswa kesempatan berlatih secara mandiri
3.	Evaluasi	a. Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa b. Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran

(Suartama, 2016)

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Teknis	a. Kemudahan penggunaan media video pembelajaran b. Media video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi c. Media video pembelajaran dapat digunakan secara berulang-ulang d. Kejelasan suara presenter dalam media video pembelajaran e. Durasi waktu video pembelajaran efektif untuk belajar siswa
2.	Tampilan	a. Konsistensi isi materi video b. Kopesisi warna yang tetap dan serasi c. Keterbacaan teks pada video pembelajaran d. Penggunaan gambar yang sesuai e. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang tepat f. Komposisi dan kombinasi warna yang serasi dan tepat g. Didukung musik pengiring yang sesuai h. Penggunaan sound effect yang tepat i. Penggunaan narasi yang tepat dan sesuai j. Tampilan layar serasi dan seimbang

(Suartama, 2016)

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	a. Kemenarikan pembelajaran menggunakan produk media b. Keterbacaan teks dalam video c. Kejelasan gambar dalam video

No	Aspek	Indikator
2.	Materi	d. Kejelasan suara narrator dalam video
		e. Kemenarikan warna video
		f. Kualitas tampilan video
3.	Motivasi	a. Kejelasan uraian dari materi
		b. Manfaat materi
		c. Materi mudah untuk dipahami
4.	Pengoperasian	a. Media mampu memberikan dan meningkatkan semangat dalam belajar
		b. Media mampu meningkatkan semangat bergotong royong
4.	Pengoperasian	a. Kemudahan dalam penggunaan produk media

(Suartama, 2016)

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu metode analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis statistik inferensial. Kedua teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh, Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Kemudian skor-skor yang diperoleh melalui angket diubah dalam bentuk persentase dari masing-masing responden, dengan membandingkan jumlah keseluruhan jawaban yang diberikan responden dengan skor maksimal atau ideal dari masing-masing angket. Kriteria yang ditetapkan untuk memberikan makna pada persentase skor dan pengambilan keputusan yang dikembangkan disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90-100	Sangat Baik	Sangat Layak
2	80-89	Baik	Layak
3	65-78	Cukup Baik	Cukup Layak
4	40-64	Tidak Baik	Tidak Layak
5	00-39	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak

Selanjutnya analisis statistik inferensial ialah pengolahan data dengan menerapkan rumus-rumus statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian dan kesimpulan ditarik dari hasil pengujian terhadap hipotesis tersebut (Agung, 2014). Data dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelompok sasaran kemudian dianalisis menggunakan uji-t *sample dependent* guna mengetahui perbedaan antara hasil *pre-nontest* dan *post-nontest*. Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan uji-t *sample dependent*, maka perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normalitas sebaran data menggunakan rumus uji Chi-Kuadrat. Setelah dilakukan uji prasyarat kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang bangun media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) maka tahapan pengembangan produk terdiri dari lima tahapan. Tahapan pertama yaitu tahap analisis, kegiatan yang dilaksanakan adalah menganalisis serta mengidentifikasi berbagai informasi yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan dalam menunjang pengembangan video pembelajaran seperti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis fasilitas pembelajaran yang memadai untuk mendukung pengembangan produk video pembelajaran berbasis Profil Pelajar Pancasila dan melaksanakan analisis kurikulum untuk kelas IV di SDN 18. Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah merancang produk yang akan dikembangkan melalui empat tahapan menentukan *Hardware* dan *Software*. *Hardware* yang dipilih untuk membuat video pembelajaran adalah laptop, *handphone*, *earphone*, *tripod*. Sedangkan *software* atau perangkat lunak yang dipilih adalah *microsoft word*, *vn*, *capcut*. Kemudian dilanjutkan dengan membuat rancang bangun video pembelajaran, penyusunan materi yang disesuaikan kebutuhan pembelajaran siswa dengan capaian pembelajaran serta dikembangkan berdasarkan sumber belajar buku guru IPAS kelas IV SDN 18 Pemecutan. Serta dilanjutkan dengan membuat instrumen penilaian media. Tahapan ketiga adalah pengembangan yang dilaksanakan melalui dua tahapan yaitu, tahap *recreating* video pembelajaran seperti penyusunan skrip naskah video pembelajaran dengan

bantuan *Microsoft word*, perekaman video di Desa Penglipuran dengan kamera *headphone*, pemilihan video yang akan digunakan dalam proses editing, penggabungan video dalam aplikasi *VN*, proses *editing* video penambahan transisi, *backsound*, dan *voice over* dalam aplikasi *Capcut*, *rendering* video pembelajaran yang telah disusun dalam aplikasi *capcut*, meng-*upload* video pembelajaran kedalam situs youtube. Setelah tahap *recreating* video pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan tahap uji kelayakan produk oleh dosen yang berberkompeten dibidangnya sebagai ahli isi mata pelajaran IPAS, ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk oleh subjek uji coba yaitu ahli isi rancang bangun, ahli is mata pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Kegiatan uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau validitas produk yang dikembangkan. Proses uji coba produk ini dinilai menggunakan instrumen kuesioner. Uji coba produk dinilai oleh dosen yang berkompenten dalam bidangnya serta uji coba perorangan dan uji kelompok kecil menggunakan siswa sebagai subjek uji coba dengan hasil belajar IPS yang berbeda. Hasil uji coba produk disajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Rangkuman Hasil Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Kualifitasi
1.	Ahli Isi Rancang Bangun	90,00%	Sangat Baik
2.	Ahli Isi Mata Pelajaran	90,00%	Sangat Baik
3.	Ahli Desain Instruksional	92,50%	Sangat Baik
4.	Ahli Media Pembelajaran	95,00%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	90,27%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	92,35%	Sangat Baik

Berdasarkan [Tabel 8](#) menunjukkan bahwa persentase hasil validasi pengembangan video pembelajaran menurut subjek uji coba secara berturut-turut sebesar 90,00%, 90,00%, 92,50%, 95,00%, 90,27%, 92,35% secara keseluruhan memiliki presentase skor dengan kualifikasi sangat baik, sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap uji coba produk ini terdapat komentar dari ahli yang bersifat merevisi produk yang dikembangkan walaupun produk yang dikembangkan sudah dikategorikan sangat baik dan layak.

Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi, kegiatan yang dilaksanakan adalah mengimplementasikan produk yang telah diselesaikan dan dinyatakan layak oleh validator kepada siswa melalui dua tahapan yaitu tahap uji coba produk dan tahap uji efektifitas produk. Setelah keempat tahap dilaksanakan kemudian dilanjutkan dengan tahapan yang kelima yaitu tahap evaluasi yang dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan produk video yang dikembangkan melalui data-data yang telah dikumpulkan. Tahap formatif dilakukan evaluasi setiap tahapan dimulai dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi, untuk mengetahui revisi dari masing-masing tahap yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk yang dikembangkan. Tahap sumatif dilakukan evaluasi produk yang dikembangkan secara menyeluruh untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk video pembelajaran, dengan menggunakan hasil dari perbandingan penilaian hasil *pre-nontest* dan *post-nontest* dianalisis menggunakan uji-t *sample dependent*. Efektifitas pengembangan media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila dilakukan dengan metode nontest untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk yang dikembangkan, hasil yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t *sample dependent*.

Namun sebelum itu dilakukan uji coba instrument dan uji prasyarat. Uji prasyarat dilaksanakan melalui dua tahap yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila menggunakan teknik Chi Kuadrat. Sehingga memperoleh hasil normalitas *pre-nontest* tersebut diperoleh $\chi^2_{hitung} = 7,6490 < \chi^2_{tabel} = 11,0705$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan hasil dari uji normalitas *post-nontest* diperoleh $\chi^2_{hitung} = 6,5960 < \chi^2_{tabel} = 11,0705$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah dilakukan pengujian normalitas, tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t *sample dependent*, kriteria pengujian yaitu menolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) $(n_1 + n_2) - 2$ dan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Sehingga didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 14.095. Harga t_{hitung} tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada taraf 5% dengan diketahui $dk = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = (33 - 1) + (33 - 1) = 64$ atau $(n_1 + n_2) - 2 = (33 + 33) - 2 = 64$ adalah sebesar 1,990. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14.095 > 1,990$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila pada perubahan karakter

siswa kelas IV SDN 18 Pemecutan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila efektif untuk meningkatkan perubahan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk meningkatkan karakter siswa kelas IV SD. Media ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru bahwa kurangnya media pembelajaran dan kurangnya media yang mampu meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa sekolah dasar. Adapun hasil validitas ahli isi mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dan valid untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS dengan kriteria penilaian yang meliputi kurikulum, materi, kebahasaan, evaluasi. Kesesuaian kurikulum, materi, kebahasaan dan evaluasi sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sangat relevan dengan pernyataan (Haqiqi, 2019; Haris, 2022). Hasil *review* media video pembelajaran dari ahli isi desain instruksional terhadap desain instruksional berada pada kualifikasi sangat baik dan valid untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS dengan kriteria penilaian yang meliputi tujuan, strategi dan evaluasi. Desain instruksional dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran, dengan kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurrita, 2018; Magdalena et al., 2022). Media video pembelajaran sangat baik dan valid untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS dengan kriteria penilaian yang meliputi teknis dan tampilan. Media video pembelajaran lebih menarik jika dibandingkan dengan media lainnya (Asih & Ujianti, 2021; Ayu et al., 2020; I. M. K. Bayu & Wibawa, 2021). Hal ini dikarenakan kesulitan siswa dalam mempelajari pembelajaran akan teratasi dengan berbantuan video pembelajaran. Dengan menggunakan video pembelajaran maka siswa dapat memaksimalkan penggunaan indra yang dimilikinya seperti indra penglihatan dan pendengaran siswa. Dari hal tersebut siswa akan lebih memahami materi. Adanya keterlibatan panca indera pada saat belajar akan menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi dan memperoleh ilmu (Astutik et al., 2021; Kanti et al., 2018).

Media video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dan valid untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS dengan kriteria penilaian yang meliputi tampilan, materi, motivasi, dan pengoprasian. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru mendorong motivasi, dan rangsangan dan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dengan demikian peserta didik diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan (Suryani & Seto, 2020; Tegeh et al., 2019). Setelah dilaksanakan uji validitas kemudian dilanjutkan dengan tahap uji efektivitas pengembangan produk media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila mata pelajaran IPAS materi kebiasaan keunikan masyarakat di sekitarku pada siswa kelas IV SDN 18 Pemecutan yang dilakukan dengan metode kuesioner melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 18 Pemecutan sejumlah 33 orang siswa. Kuesioner yang diberikan merupakan kuesioner yang sudah di uji validasi isi dengan formula Gregory. Kuesioner ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-nontest* dan *post-nontest* pada siswa kelas IV SDN 18 Pemecutan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila efektif untuk meningkatkan perubahan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa. Sejalan dengan hal tersebut dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang tepat akan lebih menghidupkan suasana pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi kebosanan peserta didik dalam belajar dengan cara memotivasi mereka dengan memanfaatkan media (Nurfadillah, 2021:10 ; Citrohn & Svensson, 2020). Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan video pembelajaran layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran (Sitorus, 2017; Tegeh et al., 2019). Video pembelajaran efektif digunakan saat pembelajaran (Batubara & Batubara, 2020; Widiari & Astawan, 2021). Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran Profil Pelajar Pancasila.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa Rancang bangun dari produk yang dikembangkan adalah berupa media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar dengan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan pada pembelajaran IPAS. Adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila pada perubahan karakter

siswa kelas IV SDN 18 Pemecutan. dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila efektif untuk meningkatkan perubahan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Aprilia, A., & Nawawi, E. (2023). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Melalui Budaya Sekolah. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(01), 109–120. <https://doi.org/10.58812/jpws.v2i01.157>.
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i2.36665>
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Ayu, Manu, & Priantini. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4, 448–455. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Bayu, A. A. P., Dharmas, S., Yoga, G., & Pradana, K. (2022). Implikasi Penataan Desa Wisata Penglipuran Terhadap Kelestarian Budaya Bali. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 18(1), 1–14. <https://doi.org/10.53691/jpi.v18i1.269>.
- Bayu, I. M. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi dengan Media Konret. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 248–257. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i2.34990>.
- Citrohn, B., & Svensson, M. (2020). Technology teacher's perceptions of model functions in technology education. *International Journal of Technology and Design Education*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10798-020-09632-8>.
- Coles, A. (2019). Facilitating the use of video with teachers of mathematics: learning from staying with the detail. *International Journal of STEM Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0155-y>.
- Dzauharoh, S. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial Di Era Serba Modern. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.52647/jep.v3i1.31>.
- Fadhila, D. N., Baalwi, M. A., Helentika, I., Munawaroh, L., Solikhah, N., Latifa, R., Fauziyah, N., Hidayatin, S. N., & Nisa, S. K. (2023). Penguatan Ideologi Pancasila di Madrasah Aliyah Salafiyah Ketegan Tanggulangin. *Nusantara Community Empowerment Review*, 1(1), 1–4.
- Haddar, G. Al. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SDN 017 SUNGAI PINANG SAMARINDA. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14, 62–68.
- Haqiqi, A. K. (2019). Telaah Implementasi Kurikulum 2013: Tinjauan Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 2((1)), 12–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7110>.
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2742>.

- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.
- Kurniawaty, I., Purwati, & Faiz, A. (2022). *Penguatan pendidikan karakter cinta tanah air*. 10(3), 496-498.
- Luma, M. (2023). Potret Masyarakat Multikultural di Kota Manado dan Denpasar. *ARROYA: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 29-39.
- Mawati, A. T., Hanafiah, & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primar Edu*, 1(1), 69-82.
- Meika, D. S., & Putra, E. D. (2021). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa Peduli terhadap Lingkungan pada Sekolah Adiwiyata. *Mimbar Ilmu*, 26(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39617>.
- Mustofa, & Mariati, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar : Dari Teori ke Praktis. *Indonesia Berdaya*, November.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639-3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.
- Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, R. N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639-3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.
- Nurazizah, T. S., Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Analisis Muatan IPS Keberagaman Budaya dalam Film " Adit dan Sopo Jarwo " Episode " Ondel - Ondel Bikin Denis Jengkel ." *Journal of Education*, 05(02), 2840-2847. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.932>.
- Panjaitan, N. Q. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Rahayuningsih, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177-187. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.925>.
- Rahma, M., Susanti, R., & Sriwijaya, U. (2023). Meningkatkan Mutu Peserta Didik Melalui Pengimplementasian Nilai-nilai Pancasila Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Adijaya Jurnal Multidisiplin*, 1(1), 62-73.
- Refriana, I., & Aly, H. N. (2023). *Landasan Filosofis Eksistensialisme dalam Kurikulum Merdeka Belajar*. 05(03), 6180-6185.
- Ristini, N. K., & Citra, M. E. A. (2022). PERANAN DESA ADAT DALAM PENGEMBANGAN DESA WISATA DI DESA PENGLIPURAN. *Jurnal Mahasiswa Hukum Saraswati*, 2. <https://doi.org/https://doihttps://doi.org/10.36733/jhm.v1i2,%20>.
- Rizal, M., Najmuddin, N., Iqbal, M., Zahriyanti, Z., & Elfiadi, E. (2022). Kompetensi Guru PAUD dalam Mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Penggerak. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 6924 - 6939. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3415>.
- Sari, Z. A. A., Nurashiah, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang Sukuraga: Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3526-3535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2698>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 490-501. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i3.52820>.
- Sitorus, C. J. (2017). The effect of using youtube video on the tenth graders' writing procedural text - achievement at SMA Corpatarin. *Journal of English Teaching*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.15294/elt.v2i1.1553>.
- Sonata, F., Hutagalung, J., Wiguna, D. P., Kusnasari, S., & Kustini, R. (2023). *Peran serta perguruan tinggi dan asosiasi peneliti dalam membangun pendidikan kependudukan pada usia remaja sebagai upaya membangun karakter bangsa*. 6(1), 86-94.
- Soucy, J. N., Owens, V. A. M., Hadjistavropoulos, H. D., Dirkse, D. A., & Dear, B. F. (2016). Educating patients about Internet-delivered cognitive behaviour therapy: Perceptions among treatment seekers and non-treatment seekers before and after viewing an educational video. *Internet Interventions*, 6, 57-63. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2016.09.003>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran.
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>.
- Sutini, A., Halimah, L., & Ismail, M. H. (2019). Model Pendidikan Karakter Berbasis Literacy Gardens Di Paud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 11–18. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.14457>.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19492>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Wahyudi, I. M. D., & Agung, A. A. G. (2021). Video Pembelajaran IPS Berbasis Tri Hita Karana Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32105>.
- Widiari, L. E. R., & Astawan, I. G. (2021). Ecosystem Learning with Sparkol Videoscribe-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 231–239. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34731>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yulianto, A. (2023). Pentingnya Memiliki Kecakapan Hidup Terhadap Majunya Pendidikan Di Era Modernisasi. *Inovasi Pendidikan*, 2(2), 31–44.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.