



Video Kenampakan Alam Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa Siswa Sekolah Dasar

Made Yuni Candrasiwi^{1*}, I Komang Ngurah Wiyasa², I Gusti Agung Ayu Wulandari³ 

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

*Corresponding author: madeyuni16@gmail.com

Abstrak

Minimnya pemanfaatan media, teknologi, dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media video pembelajaran pada muatan IPS materi kenampakan alam berbasis kearifan lokal di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yaitu kuesioner dan tes. Subjek penelitian yaitu para ahli dan siswa kelas V. Uji coba produk meliputi uji ahli (ahli rancang bangun, ahli isi mata pelajaran, ahli desain intruksional, dan ahli media), uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji efektivitas. Analisis yang digunakan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian didapatkan persentase 90% untuk rancang bangun, 90% ahli isi, 92% ahli desain, 90% ahli media, 93% uji perorangan, dan 95% kelompok kecil. berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa nilai t_{hitung} sama dengan 6,574 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dengan dk sama dengan 62 diperoleh t_{tabel} sebesar 1,990 hal ini berarti t_{hitung} lebih dari t_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran kenampakan alam berbasis kearifan lokal dinyatakan valid, praktis, efektif, dan layak diterapkan pada muatan IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, IPS, Kearifan Lokal

Abstract

This research is motivated by the minimal use of media, technology, and the surrounding environment as learning resources. This study aims to develop instructional video media on social studies content material on natural appearances based on local wisdom in grade V elementary school. This research is a development research by adapting the ADDIE development model. Data collection methods are questionnaires and tests. The research subjects were experts and fifth grade students. Product trials included expert tests (design experts, subject content experts, instructional design experts, and media experts), individual tests, small group tests, and effectiveness tests. The analysis used is quantitative and qualitative. The results of the study obtained a percentage of 90% for design, 90% for content experts, 92% for design experts, 90% for media experts, 93% for individual trials, and 95% for small groups. based on the results of the t test it was found that the value of $t_{count} = 6.574$ while t_{table} with a significance level of 5% with $dk = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = (32 - 1) + (32 - 1) = 62$ obtained t_{table} of 1,990 things this means $t_{count} > t_{table}$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So, it can be concluded that the natural appearance learning video media based on local wisdom is declared valid, practical, effective, and feasible to apply to social studies content for fifth grade elementary school students.

Keywords: Learning Videos, Social Sciences, Local Wisdom

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi yang merambah di berbagai aspek kehidupan terbilang cukup pesat mulai dari aspek ekonomi, kesehatan, hingga pada aspek pendidikan yang memiliki peranan begitu besar bagi kemajuan setiap bangsa. Mengingat begitu pesatnya perkembangan teknologi membuat mau tidak mau, siap tidak siap seseorang harus berhadapan dengan teknologi yang kini keberadaannya semakin mendunia. Contohnya dalam dunia pendidikan, pembelajaran juga kini dilaksanakan berbasis digital. Kurangnya variasi

History:

Received : June 29, 2023

Revised : July 07, 2023

Accepted : August 10, 2023

Published : August 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



media belajar yang digunakan dalam pembelajaran akan menimbulkan pembelajaran kurang menarik dan inovatif. Dalam melaksanakan proses mengajar materi kepada peserta didik, guru harus mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis digital, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik, salah satunya menggunakan media video pembelajaran. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan dari setiap bangsa tercermin dari kualitas pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Mengingat begitu pentingnya pendidikan, maka tidak mengherankan jika pemerintah selalu menggalakkan pendidikan terutama di Indonesia. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui pembelajaran. Salah satu indikator peningkatan mutu dalam pendidikan ialah dengan penerapan dan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat, mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran yang mendukung aspek spiritual, intelektual, sosial, emosional, kinestetik dan mengembangkan potensi peserta didik (Gabriela, 2021).

Pembelajaran pada dasarnya dilaksanakan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara pendidik dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Wulandari & Agustika, 2018). Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu; guru, peserta didik dan materi ajar. Peran seorang guru sangatlah penting, dimana guru tidak hanya sekedar mengajar siswa, melainkan guru harus menjadi pembimbing yang menyampaikan bahan ajar berupa ilmu pengetahuan, begitu juga dengan peserta didik yang berperan sebagai penimba ilmu, sedangkan materi ajar yang disampaikan oleh guru adalah informasi atau pesan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam hal ini, pendidik sebaiknya memanfaatkan berbagai macam media yang dijadikan sebagai sumber belajar agar pembelajaran lebih bervariasi seperti memanfaatkan teknologi atau internet (Amelia et al., 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP. Pada jenjang SD/MI IPS diajarkan secara terpadu yang mencakup beberapa ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi. IPS diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang segala hal yang muncul dalam kehidupan sosial manusia dengan alam yang ada disekitar (Ariani et al., 2020). IPS juga diartikan sebagai mata pelajaran yang tidak dapat terlepas dari fenomena sosial (Rinawati & Purwantiningsih, 2021). Pendidikan IPS penting diberikan kepada peserta didik di tingkat sekolah dasar agar mereka mampu mengenal kehidupan masyarakat dan lingkungan dengan didukung media pembelajaran seperti media cetak, media elektronik, media sosial bahkan secara langsung melalui pengalaman hidup sehari-hari di tengah masyarakat. Dengan adanya pelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan siswa bisa mempunyai pengetahuan tentang konsep dasar ilmu sosial, kepekaan terhadap masalah sosial di lingkungannya, dan peranan manusia sebagai makhluk sosial (Komar & Winarsih, 2020).

Namun kenyataannya, masih banyak guru yang kesulitan dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar (Arifin et al., 2021). Kurangnya pengetahuan terhadap pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukan berarti membuat siswa tidak tertarik dalam pemakaian atau penggunaan video animasi dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran (Fitriani et al., 2022; Rohmah et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 2 September 2022 bersama guru kelas V dan siswa kelas V diperoleh bahwa pada semester sebelumnya rata-rata hasil belajar siswa pada muatan IPS masih tergolong rendah di tinjau dari hasil raport siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 56,25%. Adapun masalah yang sedang dihadapi yaitu guru masih menggunakan media cetak/buku dalam pembelajaran, kurangnya variasi media pembelajaran yang menimbulkan pembelajaran kurang menarik dan inovatif, kurangnya pemanfaatan lingkungan alam sekitar

dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi dalam penggunaan bahan ajar belum sepenuhnya optimal. Hal inilah yang menyebabkan pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam pada kelas V untuk menunjang proses pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran besar sebagai penunjang dalam ketercapaian tujuan pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh setiap orang (Setyaedhi, 2021; Tegeh et al., 2019). Media juga sering disebut sebagai bahan pelajaran, komunikasi pandang dengar, alat peraga dan masih banyak lainnya (Azizi & Prasetyo, 2018; Okta Priantini & Widiastuti, 2021). Media juga diartikan sebagai perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Kristianto & Rahayu, 2020). Media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik dikatakan dapat menentukan efektifitas dan efisiensi ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan (Faisal Arif et al., 2019). Media ajar seringkali dijadikan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa peserta didik untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru (Yuanta, 2020). Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media video.

Media video pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan semangat peserta didik dalam pembelajaran dapat menimbulkan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan inovatif (Candra Dewi & Negara, 2021; Ratna Dewi et al., 2021). Media pembelajaran pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya (Iqbal et al., 2022). Media video pembelajaran merupakan media audio visual yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Rahmawati et al., 2021). Kelebihan dari pembelajaran dengan video adalah peserta didik memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam belajar, video mudah diakses dan dapat diulang-ulang jika ada bagian yang tidak dipahami (Nurfadhillah et al., 2021). Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya (Gunawan et al., 2020; Indrayani & Sumantri, 2021). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia audio visual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat; alat pandang dengar. Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021). Maka dengan menggunakan audio visual ini peserta didik dapat mengetahui bagaimana kenampakan alam berbasis kearifan lokal.

Temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, mempunyai keterlaksanaan tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Wardhani, 2022). Selanjutnya penelitian yang menyatakan bahwa video pembelajaran dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Suryana & Hijriani, 2021). Media audio visual dengan tema lingkunganku berpengaruh terhadap keterampilan berbicara anak (Sembiring et al., 2021). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis etnomatematika dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas IV sekolah dasar (Putri & Agustika, 2022). Video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip (VFT)* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya media video pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan

media video pembelajaran pada muatan IPS materi kenampakan alam berbasis kearifan lokal di kelas V sekolah dasar.

2. METODE

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model penelitian dan pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menilai produk yang telah dihasilkan (Haryawati et al., 2019). Pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual dan materi pembelajaran berbasis komputer (Saputro & Suprianto, 2019). Model ADDIE sesuai dengan namanya terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Prosedur pengembangan ini dalam pelaksanaan kelima langkah tersebut dalam penelitian pengembangan. Pada tahap analisis dilakukan analisis konten dan kompetensi siswa. Yang didapatkan hasil wawancara bersama wali kelas V di sekolah dasar bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih jarang digunakan. Kemudian dilakukan analisis karakteristik siswa yang memperoleh hasil bahwa pembelajaran masih berada pada tahap operasional konkret, yakni siswa akan lebih mengerti apabila materi pembelajaran dijelaskan dengan bantuan yang nyata atau konkret. Sesuatu yang nyata atau konkret ini dapat ditemukan atau dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Analisis yang terakhir yaitu analisis fasilitas yang dilakukan dengan mengamati ketersediaan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dan disesuaikan dengan materi ajar maka peneliti melakukan pengembangan media berupa video pembelajaran yang benar-benar diperlukan dan belum ada di sekolah. Tahap kedua yaitu perancangan. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan antara lain menentukan perangkat *hardware* dan *software* yang digunakan dalam pembuatan video. Perangkat *hardware* seperti laptop atau komputer, sedangkan *software* yakni aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk mengedit. Selanjutnya tahap yang dilakukan yaitu menyusun rancang bangun video pembelajaran yang meliputi pembuatan *Storyboard* dan *Flowchart*. Tahapan terakhir yaitu dengan melakukan penyusunan materi. Adapun materi yang akan disampaikan pada video pembelajaran kenampakan alam berbasis kearifan lokal akan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Tahap ini dilakukan dengan melaksanakan perancangan pengembangan media video pembelajaran. Kemudian dilakukan dengan penyusunan rancangan media video pembelajaran, perekaman suara pengiring dalam video, kemudian dilanjutkan dengan proses editing dengan cara mengumpulkan semua konsep, materi dan juga rekaman dubbing dari video pembelajaran animasi lalu digabungkan dan dibuatkan sebuah video pembelajaran. Langkah terakhir dari tahap ini yaitu melaksanakan pengajuan media pembelajaran kepada ahli media, materi serta pembelajaran, agar mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat. Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini video pembelajaran akan mulai diterapkan atau diperkenalkan kepada siswa SD khususnya bagi kelas V dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui kelayakan dan keberhasilan video pembelajaran di Sekolah Dasar. Tahap kelima yaitu evaluasi. Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan atau kesesuaian pengembangan video pembelajaran kenampakan alam yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Setelah melalui tahapan pengembangan ADDIE, selanjutnya dilakukan uji coba produk yang meliputi desain uji coba yaitu dengan melakukan *review* para ahli seperti *review* ahli rancang bangun, *review* ahli isi, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media

pembelajaran. Kemudian dilakukan tahap uji coba produk. Dalam uji coba produk akan dilaksanakan melalui tahapan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang sedang dalam tahap pengembangan yang ditinjau dari aspek kegunaan serta fungsinya sebagai media video pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Setelah dilakukan uji coba, kemudian dipilih subjek uji coba sebagai responden dari penelitian antara lain ahli rancang bangun adalah seorang dosen ahli rancang bangun di Universitas Pendidikan Ganesha. *Review* para ahli dilakukan oleh seorang ahli bidang studi, seorang ahli desain instruksional, dan ahli media. Setelah itu, dilanjutkan dengan uji coba perorangan dengan memilih 3 siswa kelas V sekolah dasar dengan kemampuan belajar tinggi, sedang dan rendah. Kemudian subjek uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa dari kelas V Sekolah Dasar yang telah dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Selanjutnya yaitu uji efektivitas dengan melakukan rancangan uji efektivitas produk, uji efektivitas ini dapat dilakukan dengan melakukan tes di awal pembelajaran (*pre-test*) dan tes diakhir pembelajaran (*post-test*) pada materi kegiatan ekonomi. Subjek uji efektivitas produk yang digunakan pada penelitian ini melibatkan seluruh siswa yang berjumlah 32 siswa kelas V

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dikelompokkan menjadi dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung sebagai angka. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kalimat kata-kata berupa saran, tanggapan maupun kritik yang diperoleh berdasarkan *review* dari para ahli. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket/kuesioner, dan tes. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket/kuesioner dan tes. Sebelum merancang kuesioner dan tes, adapun kisi-kisi yang digunakan peneliti sebagai acuan pembuatan kuesioner dan soal berupa tes. Kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), [Tabel 4](#), [Tabel 5](#), dan [Tabel 6](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

Aspek	Indikator
Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan. b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
Tahapan-tahapan pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model yang digunakan b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan
Evaluasi	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan
Formatif dan Sumatif	b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan c. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

(Tegeh et al., 2014)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

Aspek	Indikator
Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran

Aspek	Indikator
Materi	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	a. Ketetapan materi
	b. Kedalaman materi
	c. Kelengkapan materi
	d. Kemenarikan materi
	e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa
	f. Materi didukung dengan media yang tepat
	g. Materi mudah dipahami
Kebahasaan	h. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas
	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten
Evaluasi	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran
	b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator

(Suartama, 2016 yang dimodifikasi)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Intruksional

Aspek	Indikator
Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran
	b. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi secara runtut
	c. Penyampaian materi secara sistematis
Strategi	d. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa
	e. Penyampaian materi menarik
	f. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri
Evaluasi	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran

(Suartama, 2016 yang dimodifikasi)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Teknis	a. Kemudahan penggunaan media
	b. Kejelasan suara presenter dalam video pembelajaran
	c. Media dapat membantu siswa memahami materi
	d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa
	e. Durasi waktu video
Tampilan	a. Keterbacaan teks
	b. Konsistensi dan komposisi video
	c. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran
	d. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat
	e. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi
	f. Kesesuaian video dengan isi
	g. Dukungan musik pengiring yang sesuai
	h. Penggunaan sound <i>effect</i> yang tepat
	i. Penggunaan narasi yang sesuai
	j. Tampilan layar serasi dan seimbang

(Suartama, 2016 yang dimodifikasi)

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

Aspek	Indikator
Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa b. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan c. Media dapat menyajikan materi dengan efektif
Materi	a. Pemahaman materi b. Manfaat materi dalam kehidupan siswa
Media	a. Kemudahan penggunaan media b. Kejelasan suara presenter dalam video pembelajaran c. Media dapat membantu siswa memahami materi d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa e. Durasi waktu video

(Suartama, 2016 yang dimodifikasi)

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Butir Tes Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Kompetensi
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	1.3.1 Menganalisis kenampakan alam yang ada di lingkungan sekitar 1.3.2 Mengaitkan kenampakan alam yang ada di lingkungan sekitar 1.3.3 Menyimpulkan kenampakan alam	C4 C4 C5

Setelah instrumen selesai dibuat dengan berpedoman pada kisi-kisi di atas, kemudian sebelum instrumen digunakan maka instrumen harus diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas karena instrumen yang baik harus memenuhi syarat-syarat seperti validitas butir tes (menggunakan rumus korelasi *point biserial*) dengan hasil 20 butir tes valid dan sisanya tidak valid, reliabilitas (menggunakan rumus Kuder Richadson 20) dengan hasil reliabilitas sebesar 0,786. Hasil tersebut dapat dikonversikan kedalam derajat reliabilitas tes berada pada kualifikasi tinggi. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya (Puspasari & Puspita, 2022). Tingkat kesukaran tes dengan hasil 3 butir soal yang memiliki taraf kesukaran sukar, 12 butir soal yang memiliki taraf kesukaran sedang dan 5 butir soal yang memiliki taraf kesukaran mudah. Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran perangkat tes yaitu 0,51. Jika dilihat dari taraf kesukaran instrumen tes maka perangkat tes berada pada kategori sedang. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik (Lumbanraja & Daulay, 2018). Terakhir yaitu dengan mengukur daya pembeda tes dengan hasil 7 butir soal yang berada pada kategori cukup baik, 7 butir soal yang berada pada kategori baik, dan 6 butir soal yang berada pada kategori sangat baik.

Metode analisis data yang digunakan penelitian ini yaitu metode analisi deskriptif, kualitatif dan analisis statistik inferensial. Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilaksanakan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti (Agung, 2020). Hasil jawaban dalam pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan kuesioner akan diukur dengan menggunakan skala likert dengan skor 1 menyatakan sangat tidak setuju, skor 2 berarti tidak setuju, skor 3 berarti setuju, dan skor 4 berarti sangat setuju (Agung, 2018). Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti kondisi

objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci (Ekowati et al., 2019). Statistik Inferensial adalah statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah dikumpul dan diolah (Yuliani & Hartanto, 2019). Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* terlihat adanya perbedaan antar keduanya dengan cara menganalisis menggunakan uji-t. Selanjutnya dengan melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan terakhir melakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis uji-t *sample dependent*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang bangun dari pengembangan media video pembelajaran kenampakan alam berbasis kearifan lokal ini menggunakan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap analisis konten dan kebutuhan siswa, menganalisis karakteristik siswa, dan menganalisis fasilitas. Dalam tahap ini metode yang digunakan dalam pengambilan data yaitu menggunakan metode wawancara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas V di sekolah dasar diperoleh bahwa siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya pada muatan IPS materi kenampakan alam. Dalam analisis konten dilakukan juga penetapan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada muatan IPS berdasarkan kurikulum 2013. Kemudian analisis fasilitas yang dilakukan dengan cara mengamati di sekolah dasar didapatkan bahwa media penunjang yang digunakan yaitu buku LKS, papan tulis, serta proyektor. Akan tetapi media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Kompetensi Dasar (KD) pada materi kenampakan alam disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar (KD)
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi
No.	Indikator
3.1.1	Menganalisis kenampakanalam yang ada di Indonesia
3.1.2	Mengaitkan kenampakan alam yang ada di daerah setempat
3.1.3	Menyimpulkan kenampakan alam yang ada di Indonesia

Tahap kedua yaitu perancangan dengan dibuatnya desain *storyboard* dan *flowchart* video pembelajaran. *Storyboard* pada media ini yaitu berupa tabel yang di dalamnya terdapat desain atau gambaran media yang akan dibuat mulai dari desain cover/sampul media, pembukaan video, isi video dan penutup video. *Flowchart* media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis Kearifan Lokal ini berbentuk bagan yang di dalamnya terdapat alur dari media video pembelajaran Subak Jatiluwih. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan produksi video dan uji validitas agar media siap digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran. pengambilan video akan dilakukan secara langsung ke tempat seperti gunung Batukaru, sungai Jatiluwih, Danau Beratan, air terjun Tibu Sampi dan pantai Tanah Lot kemudian akan di edit melalui aplikasi CapCut. Setelah dilakukan pengembangan terhadap media video pembelajaran Kenampakan Alam, langkah selanjutnya yaitu uji validitas media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis Kearifan Lokal kepada para ahli meliputi: uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain intruksional, dan uji ahli

media. Adapun presentase hasil uji coba produk dari para ahli terhadap media video pembelajaran disajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Presentase Hasil Uji Coba Produk dari Para Ahli terhadap Media Video Pembelajaran

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Kualifikasi
Ahli Rancang Bangun	90%	Sangat Baik
Ahli Isi Mata Pelajaran	90%	Sangat Baik
Ahli Desain Instruskional	90%	Sangat Baik
Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat Baik
Uji Coba Perorangan	93%	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *review* ahli isi mata pelajaran atau materi pelajaran bahwa media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis kearifan lokal muatan IPS materi kenampakan alam pada siswa kelas V sekolah dasar memperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil *review* ahli desain intruksional bahwa media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis kearifan lokal muatan IPS materi kenampakan alam pada siswa kelas V sekolah dasar memperoleh persentase sebesar 90%. Hasil persentase ini dikonversikan kedalam tingkat pencapaian skala 5 berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil *review* ahli media pembelajaran bahwa media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis kearifan lokal muatan IPS materi kenampakan alam pada siswa kelas V SD memperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil *review* uji coba perorangan yang melibatkan 3 siswa yang masing-masing berkemampuan tinggi, sedang dan rendah menyatakan produk memperoleh persentase sebesar 93% dan dikonversikan ke dalam tingkat pencapaian skala 5 berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil *review* uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa kelas V yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah yang memperoleh persentase sebesar 95%

Setelah dilakukan *review* terhadap produk, selanjutnya dilakukan uji efektivitas untuk membuktikan apakah produk efektif digunakan oleh siswa kelas V. Namun sebelum itu dilakukan uji coba instrumen meliputi uji validitas butir tes yang dilakukan dalam 30 butir soal yang diujikan, terdapat 20 butir tes yang dinyatakan valid dan 10 butir tes yang dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas tes dengan hasil bahwa intrumen memiliki reliabilitas r_{11} sebesar 0,786. Hasil yang diperoleh berada pada kualifikasi tinggi. Uji tingkat kesukaran tes dengan hasil perhitungan tingkat kesukaran perangkat tes keseluruhan soal diperoleh 0,51 hasil ini dikonversikan berada pada kategori sedang. Uji daya beda tes yang dibuat dua kelompok yaitu kelompok atas dan kelompok bawah. Hasil pengembangan media video pembelajaran disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Media Video Pembelajaran

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk diantaranya uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan ketiga uji coba lapangan. Uji coba dilakukan dengan pemberian *pre-test* sebelum diimplementasikannya media video pembelajaran dan pemberian *post-test* setelah diterapkannya media video pembelajaran. Setelah didapatkan hasil *revisi* dari masing-masing para ahli, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap epektifitas media video pembelajaran dengan metode tes pilihan ganda yang melibatkan 32 siswa. ini dilakukan sebanyak 2 kali pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Dajan Peken yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* memperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 50,46 dan pada *post-test* memperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 74,21. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini dapat dilihat berdasarkan jawaban-jawaban siswa saat menjawab soal tes yang diberikan.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahapan evaluasi ini dilakukan dengan dua evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Dari hasil evaluasi akan dilakukan revisi atau perbaikan terhadap produk yang dibuat sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan siswa sehingga mendapatkan hasil terhadap produk sehingga layak digunakan atau diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Hasil uji hipotesis penelitian, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu yang memperoleh $x^2_{hitung} = 5,591 < x^2_{tabel} = 11,0705$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Saat sample normal maka barulah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *uji-t sampel dependent* yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,574 > 1,990$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran kenampakan alam berbasis kearifan lokal pada kompetensi pengetahuan IPS.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis kearifan lokal muatan IPS Materi Kenampakan Alam pada siswa kelas V SD. Hasil pengembangan media menunjukkan media video pembelajaran layak dan valid digunakan. Media video pembelajaran ini dikembangkan memiliki tujuan untuk memberikan fasilitas belajar kepada siswa kelas V sehingga dapat memberikan variasi dan menjadikan media ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan, selain itu media video kenampakan alam ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penilaian ahli isi mata pelajaran ditinjau dari aspek kurikulum, materi, kebahasaan, dan 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). Materi yang menarik perhatian siswa serta memotivasi siswa (Sumarni et al., 2020; Wulandari et al., 2020). Materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga meningkatkan perhatian siswa serta minat dalam belajar (Laaser & Toloza, 2017; Saputri & Suwiwa, 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat siswa.

Media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis kearifan lokal muatan IPS materi kenampakan alam pada siswa kelas V SD ini layak untuk digunakan dengan revisi. 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). Kelebihan dari media yang dirancang yaitu pada saat penggunaannya karena media dapat dengan mudah diakses melalui laptop ataupun *handphone*, media juga disertai dengan berbagai macam gambar nyata yang diambil secara

langsung pada objek tujuan seperti gunung Batukaru, pantai Tanah Lot, dan sebagainya. Dalam pengembangan media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis kearifan lokal ini telah melewati beberapa tahapan uji atau *review* dan perbaikan yang dilakukan. Media yang dikembangkan dibuat menarik karena dipenuhi dengan gambar-gambar yang berwarna-warni (Lestari & Mustadi, 2020; Sukarini et al., 2021). Sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar dipilih serta dirancang gambar-gambar pendukung yang sesuai dengan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Efektivitas media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis Kearifan Lokal dilakukan terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran kenampakan alam berbasis kearifan lokal pada kompetensi pengetahuan IPS materi kenampakan alam siswa kelas V SD. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Kenampakan Alam berbasis Kearifan Lokal efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar materi kenampakan alam pada siswa di sekolah dasar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media video pembelajaran sebagai perantara yang cukup efektif dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa hampir semua pelajar memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses internet untuk belajar kapan saja dan dimana saja (Iqbal et al., 2022). Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan media audio visual dapat meningkatkan perilaku cinta lingkungan pada *golden age* (Suryani & Seto, 2020). Multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Anggraeni et al., 2021; Eryani, 2021). Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dalam penelitian yang dilakukan, penelitian ini dapat melakukan penyempurnaan terhadap artikel ini guna memaksimalkan pemanfaatan media video pembelajaran untuk siswa dan banyak kalangan. Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran melalui video kenampakan alam berbasis kearifan lokal.

4. SIMPULAN

Media video pembelajaran yang dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan produk yang berkualitas dan tentunya layak digunakan atau diaplikasikan dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa kelas V sekolah dasar. Kualitas dan kelayakan media secara keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik. Artinya media video pembelajaran efektif diterapkan di sekolah dasar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*.
Agung. (2020). Buku Ajar Evaluasi Pendidikan. In *Buku Ajar*.
Amelia, R., Salamah, U., Abrar, M., Desnita, D., & Usmeldi, U. (2021). Improving Student Learning Outcomes Through Physics Learning Media Using Macromedia Flash. *Journal of Education Technology*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36203>.
Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28260>.
Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*,

- 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 185–194. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i2.25>.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>.
- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Faisal Arif, M., Praherdhiono, H., & Pramono Adi, E. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP*, 2(4), 329–335. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>.
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>.
- Fitriani, N. L. P., Yudiana, K., & Margunayasa, I. G. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.43386>.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.
- Gunawan, I. G. N. P., Negara, I. G. A. O., & Manuaba, I. B. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 159–170. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28966>.
- 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>.
- Haryawati, I. L. A., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pembuatan Busana Fantasi Dengan Sumber Ide Dramatari Calonarang. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10(3), 167. <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v10i3.22151>.
- Indrayani, I. G. A. P. U., & Sumantri, M. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.36199>.
- Iqbal, M., Wulandari, H., & Aziz, T. (2022). Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Web PJJ Mata Pelajaran TIK Selama Pandemi Covid-19 Di SMAN 1 Jampangkulon. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(12), 3939–3952. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i12.1428>.
- Komar, A., & Winarsih, N. (2020). Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Tingkat Sekolah Dasar: Studi Kasus Sdn Kebonsari Kulon 3 Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2020-2021. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 237–248. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v1i2.517>.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>.
- Laaser, W., & Toloza, E. A. (2017). The changing role of the educational video in higher distance education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(2), 264–276. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3067>.
- Lestari, B., & Mustadi, A. (2020). Animated video media vs comic on storytelling skills for fifth-grader: Which one is more effective? *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(1), 167–182. <https://doi.org/10.17478/jegys.664119>.
- Lumbanraja, L. H., & Daulay, S. (2018). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.24114/kjb.v6i1.10814>.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Okta Priantini, D. A. M. M., & Widiastuti, N. L. G. K. (2021). How Effective is Learning Style Material with E-Modules During the COVID-19 Pandemic? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 307. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.37687>.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>.
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 279–291. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.50699>.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>.
- Rinawati, A., & Purwantiningsih, A. (2021). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis C3 (College, Carrier, Civic Life) Dan Life Skill Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.6546>.
- Rohmah, P. N., Hidayat, S., Pamungkas, A. S., & Wilujeng, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2). <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.181>.

- Saputri, K. A. L., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 254–261. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.37893>.
- Saputro, T. W., & Suprianto, B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Trainer dan Jobsheet Pemrograman Visual Basic Pada Mata Pelajaran Teknik Pemrograman di SMK Negeri 1 Blitar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 113–119. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/26863>.
- Sembiring, S. B., Agung, A. A. G., & Antara, P. A. (2021). Media Audio Visual dengan Tema Lingkunganku Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 371. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40134>.
- Setyaedhi, H. S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Educational Technology Journal*, 1(1), 19–30. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n1.p19-30>.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, January 2016*, 1–17.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i2.7017>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- 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>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (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>.
- Wardhani, I. S. K. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi dengan Kearifan Lokal Untuk Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 908–914. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2748>.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>.
- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>.
- 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>.
- Yuliani, S., & Hartanto, D. (2019). *Statistik Riset Pendidikan; Dilengkapi Analisis SPSS*. Cahaya Firdaus Publishing and Printing, 5.