



Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD

Komang Rizky Aditya Wiguna^{1*}, Ndara Tangu Renda², Kadek Yudiana³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 15, 2022

Accepted September 30, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Pengembangan, Video, Lingkungan

Keywords:

Development, Video, Environment



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

Saat ini banyak guru yang hanya mengandalkan gambar pada buku dalam pembelajaran IPA. Hal ini membuat siswa sulit memahami pelajaran. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu membantu pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis lingkungan rumah sekitar muatan IPA tema 4 SD. Rancangan penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis lingkungan rumah sekitar tema 4. Data video pembelajaran berbasis lingkungan rumah sekitar tema 4 dikumpulkan dengan menggunakan angket. Data dianalisis dengan menggunakan uji validitas. Berdasarkan hasil evaluasi dari (1) ahli materi diperoleh persentase tingkat pencapaian yaitu 92 % yang berada pada kualifikasi sangat baik, (2) ahli media pembelajaran diperoleh persentase tingkat pencapaian yaitu 96 % dan berada pada kualifikasi baik, (3) uji coba perorangan diperoleh persentase tingkat pencapaian dari guru yaitu 96 % dan berada pada kualifikasi sangat baik. Penggunaan modul yang dikembangkan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis lingkungan rumah sekitar tema 4.

ABSTRACT

Currently, many teachers only rely on books in teaching science. This makes it difficult for students to understand the lesson. Therefore, it is necessary to develop learning media that can facilitate students' understanding. This study aims to develop home environment-based learning video media around science content on the 4th elementary school theme. The research design that will be used is the ADDIE model development research. The subject of this study was home environment-based learning videos around theme 4. Data on home environment-based learning videos around theme 4 were collected using a questionnaire. Data were analyzed using validity test. Based on the evaluation results of (1) material experts obtained a percentage of achievement level, namely 92% which was in very good qualifications, (2) learning media experts obtained a percentage of achievement level, namely 96% and were in good qualifications, (3) individual trials obtained a percentage the achievement level of the teacher is 96% and is in very good qualifications. The use of the developed modules is effectively used to support home environment-based learning around theme 4.

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia selalu berkaitan dengan interaksi akan lingkungan sekitar mereka, pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi di berbagai bidang menimbulkan berbagai dampak positif maupun negatif terhadap lingkungan sekitar. Salah satu dampak yang timbulkan dari kemajuan teknologi yaitu kerusakan lingkungan hidup yang dapat mengakibatkan penurunan kualitas lingkungan sekitar (Mutia & Dkk, 2017; Purwanti, 2017; Wakhidah & Adiarti, 2014). Manusia terkadang lupa terhadap sikap dan perilaku yang mereka buat dapat mempengaruhi buruknya lingkungan sekitar mereka. Jika seseorang tidak memiliki rasa kepekaan akan kebersihan lingkungan dapat mempengaruhi lingkungan sekitar baik itu benda-benda hidup seperti hewan dan tumbuh-tumbuhan maupun benda-benda mati akan terganggu kelestariannya (Kangiden et al., 2017; Narut & Supradi, 2019; Syaparuddin & Elihami, 2019). Apabila sebaliknya lingkungan sekitar mereka di jaga dengan

baik maka akan memberikan kesejahteraan bagi manusia itu sendiri (Istiana et al., 2018; Rahayu & Ismawati, 2019; Ramlah et al., 2018).

Lingkungan Pendidikan juga harus selalu bersih, rapi serta dijaga keindahannya. Merawat kebersihan lingkungan sekitar tidak selalu memerlukan biaya yang mahal. Jika setiap seseorang memiliki rasa tanggung jawab, kepekaan terhadap lingkungan maka akan merasa tidak nyaman atau risih melihat lingkungan yang kotor (Baro'ah & Qonita, 2020; Sangkut et al., 2019). Jadi kebersihan adalah rasa tanggung jawab atau kepekaan terhadap lingkungan yang berasal dari kemauan orang itu sendiri (Ismail, 2021; Mujiwati et al., 2020; Naziyah et al., 2021). Rasa kepedulian terhadap lingkungan sangat penting diterapkan di lingkungan sekolah (Idrus & Novia, 2018; Puastuti & Kusnadi, 2019). Guru dapat menyelipkannya dalam setiap materi pembelajaran yang akan diberikan, salah satunya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan *audio* dan *visual* yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Fauzan & Rahdiyanta, 2017; Hidayati, A, 2019; Yuanta, 2020).

Media Video pembelajaran sangatlah cocok diterapkan pada pembelajaran IPA salah satunya pada tema 4 kelas IV tentang lingkungan sekitar rumah, di karenakan penyampaian materi dalam bentuk video siswa akan lebih nyata jika melihat gambar lingkungan yang dijelaskan di dibandingkan dengan hanya membaca dan melihat di buku siswa (Febriani, 2017; Maulida et al., 2020; Wardani & Syofyan, 2018). Media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah ini merupakan media yang mencakup teks, gambar, audio, video, dan kuis (Jundu et al., 2020; Maulida et al., 2020; Nanda et al., 2017). Media ini dapat dioperasikan dengan LCD proyektor ataupun dengan handphone yang bersistem operasi android. Selain itu pembuatan media video pembelajaran sangatlah mudah dan cara pembuatannya telah banyak tersebar di youtube. Namun hal ini sangatlah sedikit diterapkan oleh guru, mengingat masih banyak sekolah yang memiliki keterbatasan dengan alat bantu, jaringan internet, serta guru yang lanjut usia sehingga kurangnya pemahaman mereka akan teknologi (Efendi, 2019; Susanty, 2020; Ujianti et al., 2021).

Kendala yang hampir samapun diperoleh dari hasil wawancara melalui whatsapp kepada guru-guru IPA SD Negeri 2 Pelapuan pada tanggal 3 Desember 2020 menunjukkan, kurangnya media pembelajaran yang disiapkan di sekolah, untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran guru hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku sehingga pembelajaran masih bersifat abstrak, guru belum memiliki media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah yang diperlukan dalam pembelajaran IPA, guru juga belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan video sebagai pengembangan variasi pelaksanaan pembelajaran, disamping itu kurangnya kepedulian siswa terhadap lingkungan, hal ini terlihat dari masih banyaknya sampah-sampah yang berserakan di lingkungan sekolah. Oleh karena itu diperlukan pengembangan khususnya media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah. Penelitian sebelumnya mengatakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas yang akan membantu memperbaiki hasil belajar siswa (Supriyono, 2018). Hal ini diperkuat dengan penelitian lain yang mengatakan salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk pembelajaran muatan IPA Tema 4 Kelas IV yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif (Pramita et al., 2019). Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis lingkungan rumah sekitar muatan IPA tema 4 SD.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penggunaan model ADDIE ini yaitu bertujuan agar penelitian yang dilakukan berjalan secara sistematis dan tersusun (Putra et al., 2014; Rofiq et al., 2019). Pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Subjek penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran berbasis lingkungan bermuatan IPA tematik tema 4 subtema 1. Objek pada penelitian ini adalah kualitas pengembangan media video pembelajaran berbasis lingkungan bermuatan IPA tematik tema 4 subtema 1. Data dalam penelitian ini digolongkan menjadi dua yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari review ahli, masukan dan kritik, respon guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh berdasarkan review uji ahli berupa skor. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket/kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, responden guru. Lembar validasi ahli menggunakan *rating scale* dengan skala 1-5.

Pengembangan media video pembelajaran berbasis lingkungan bermuatan IPA tematik tema 4 subtema 1 menggunakan beberapa aspek yang mendukung. Padabahan ajar aspek yang digunakan yakni aspek yang telah dimodifikasi. Dalam instrumen validasi ahli materi aspek yang digunakan yakni: aspek materi; aspek penyajian; dan aspek kebahasaan. Sedangkan pada instrumen validasi media aspek yang digunakan yakni: aspek visual; aspek suara dan teks; dan aspek penyajian media. Untuk instrumen validasi praktisi aspek ini yang digunakan yakni:

aspek tampilan; aspek materi; aspek kebahasaan; aspek visual; suara dan teks; aspek penyajian. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dilakukan uji coba instrumen. Uji validitas isi dilakukan oleh pakar dengan memasukkan hasil penelitian para pakar ke dalam tabel *Judges*. Setelah butir soal divalidasi kedua penilai, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan perhitungan menurut Gregory. Metode dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif kualitatif berupa masukan, kritik dan saran dari hasil review para pakar uji *Judges*, ahli materi ahli media, praktisi (guru) terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis lingkungan bermuatan IPA tematik tema 4 subtema 1. Serta analisis deskriptif kuantitatif yakni berupa skor rata-rata para pakar, dan praktisi (guru) melalui kuesioner lembar penilaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah untuk meningkatkan minat belajar dan rasa kesadaran akan hidup bersih siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu; tahap analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap awal dari penelitian ini adalah *analisis* yang dilakukan terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis media. Pertama tahap analisis kebutuhan dilaksanakan guna mengetahui kebutuhan siswa dan guru selama proses pembelajaran. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara memberi kuesioner pada guru dan siswa. Pemberian kuesioner dilakukan di SD N 2 Pelapuan. Kemudian tahap analisis karakteristik siswa ini meliputi analisis peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Dilanjutkan dengan tahap analisis media untuk mengetahui karakteristik bahan ajar yang baik digunakan selama proses pembelajaran.

Tahap *design* langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah mendesain media pembelajaran dalam bentuk audio visual dengan format yang telah dipilih. Hasil tahap ini berupa rancangan awal media pembelajaran meliputi seluruh komponen media pembelajaran (prototipe) beserta instrument penelitian. Tahap *development* menghasilkan bahan ajar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator ahli. Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah yaitu penilaian ahli dan praktisi yang diikuti dengan revisi, dan uji coba pengembangan (*developmental testing*). Tahap *evaluation* dilaksanakan oleh tim ahli terdiri dari: ahli media, ahli materi dan validasi oleh validator praktisi untuk mengetahui kualitas dan efektivitas media video pembelajaran berbasis lingkungan bermuatan IPA yang dikembangkan, karena mungkin saja masih terdapat beberapa kekurangan dalam media tersebut. Berdasarkan tahap pengembangan, validasi instrumen dan *product* yang berupa bahan ajar oleh guru dan dosen sebagai ahli. Media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah yaitu sebagai media pembelajaran yang mencakup teks, gambar, audio, video, dan kuis. Media video ini bisa dioperasikan baik itu lewat layer proyektor atau di handphone. Media ini dibuat dengan berbantuan Aplikasi Canva dan power point.

Penilaian terdiri dari 4 orang dosen yakni 2 orang dosen sebagai ahli materi dan 2 orang dosen sebagai ahli media. Masing-masing ahli diberikan lembar penilaian instrumen media untuk dinilai dan diberikan masukan. Melalui perhitungan dapat diperoleh bahwa masing-masing butir penilaian mendapat rata-rata skor dengan rentang $90 < X \leq 100$ dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan pedoman konversi skala lima masing-masing butir penilaian memiliki kualifikasi sangat baik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa bahan media video pembelajaran bermuatan IPA valid. Rata-rata dari validitas media adalah 90. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Media Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sekitar Rumah memperoleh indeks validitas sebesar 1,00, sehingga dinyatakan memiliki validitas sangat valid; (2) Memperoleh hasil penilaian respon gurun yang berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji coba perorangan yaitu 96 % yang berada pada rentangan 90-100 dengan kualifikasi sangat baik; (3) memperoleh hasil penilaian respon siswa sebesar 3,9, sehingga dikategorikan sangat baik. Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji coba perorangan, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji coba perorangan yaitu 96 % yang berada pada rentangan 90-100 dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Rata rata respon siswa terhadap Media Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sekitar Rumah adalah 3,9. Nilai ini dikategorikan sangat baik karena berada pada rentang $3,25 < X \leq 4,00$ pada saat dikonversikan. Hasil ini menunjukkan respon siswa dinyatakan valid dengan tingkat validitas sangat baik.

Pembahasan

Media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah ini merupakan media yang mencakup teks, gambar, audio, video, dan kuis. Media ini dapat dioperasikan dengan LCD proyektor ataupun dengan handphone yang bersistem operasi android. Media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa dan gaya belajar siswa. Media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa dan rasa kesadaran akan lingkungan, dikarenakan pertama, media video mampu meningkatkan motivasi serta karakter belajar siswa menjadi lebih tinggi dadi sebelumnya (Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Kedua, video memiliki suara berupa alunan musik, ilustrasi penjelas, serta suara yang diambil dari kondisi nyata, sehingga video tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa (Fauzan & Rahdiyanta, 2017). Ketiga, video dapat menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata (Candra Dewi & Negara, 2021), dari ketiga penelitian tersebut dapat membuktikan keefesienan penggunaan media video dalam proses pembelajaran khususnya untuk siswa jenjang sekolah dasar.

Media Video pembelajaran sangatlah cocok diterapkan pada pembelajaran IPA salah satunya pada tema 4 kelas IV tentang lingkungan sekitar rumah, di karenakan penyampaian materi dalam bentuk video siswa akan lebih nyata jika melihat gambar lingkungan yang dijelaskan di dibandingkan dengan hanya membaca dan melihat di buku siswa (Anshor et al., 2015; Jundu et al., 2020; Novayulianti, 2021). Selain itu pembuatan media video pembelajaran sangatlah mudah dan cara pembuatannya telah banyak tersebar di youtube sehingga memudahkan guru untuk mendapatkan refrensi refrensi media video pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah terciptanya media video pembelajaran yang valid. Jadi siswa tidak hanya terpaku dengan teks namun terdapat animasi bergerak guna meningkatkan semangat belajar dan siswa akan lebih aktif belajar dengan menggunakan media video pembelajaran tersebut. Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan, yaitu pertama, pembuatan Media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah ini memerlukan aplikasi berbayar yang harganya cukup mahal. Kedua, proses pembuatan media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah memerlukan waktu yang cukup lama. Ketiga, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran sebenarnya. Keempat, Keterbatasan waktu membuat sulitnya mencantumkan materi secara maksimal.

4. SIMPULAN

Media Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sekitar Rumah ini layak digunakan. Media ini dapat dioperasikan dengan layar proyektor ataupun dengan handphone yang bersistem operasi android. Media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa dan gaya belajar siswa yang mampu untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Di era new normal seperti saat ini guru harus pandai untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Kemudian media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar rumah ini bisa guru share di grup whatsapp dan siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. U. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7), 1–9. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG/article/view/10376>.
- Baro'ah, S., & Qonita, S. M. (2020). Penanaman CiLi (Cinta Lingkungan) Pada Siswa Melalui Program Lingkungan Sekolah Tanpa Sampah Plastik. *Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 4(1). <http://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/309>.
- 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(2), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>.
- Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2(2), 82–88. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v2i2.15994>.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 2017. <https://core.ac.uk/download/pdf/193343115.pdf>.
- Hidayati, A. S. dkk. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.
- Idrus, A., & Novia, Y. (2018). Pelaksanaan Nilai Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 203–219. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6757>.
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di Sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>.
- Istiana, R., Islamiah, N. I., & Sutjihati, S. (2018). Analisis Sequential Explanatory Partisipasi Siswa Dalam Pelestarian Lingkungan Ditinjau Dari Aspek Persepsi Siswa Tentang Sekolah Berbudaya Lingkungan.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 19(02), 15–26. <https://doi.org/10.21009/plpb.192.02>.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lenza.v10i2.112>.
- Kangiden, T. K. P., Sela, R. L. E., & Rengkung, M. M. (2017). Taman Budaya Bolaang Mongondow di Kotamobagu. "Arsitektur sebagai Simbol Budaya." *Daseng: Jurnal Arsitektur*, 6(2), 139–147. <https://www.neliti.com/publications/177923/taman-budaya-bolaang-mongondow-di-kotamobagu-arsitektur-sebagai-simbol-budaya>.
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 20–28. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/3645>.
- Mujiwati, Y., Paramitha, M., & Maulana, M. Z. A. S. (2020). Menumbuhkan Rasa Kepedulian Siswa Terhadap Kebersihan Lingkungan di Sekolah MA Al Masyhur Bugul Kidul Kota Pasuruan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 157–164. <https://scholar.archive.org/work/aykwkk5swbhlxepesg6dwsri34/access/wayback/https://journal.uni-versitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/852/pdf>.
- Mutia, R., & Dkk. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>.
- Nanda, K. K., Teguh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 88–99. <https://doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20627>.
- Narut, Y. F., & Supradi, K. (2019). Literasi sains peserta didik dalam pembelajaran ipa di indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–69. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/214>.
- Naziyah, S., Akhwani, A., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3482–3489. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1344>.
- Novayulianti, R. S. H. (2021). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Duri Kepa 05 Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 987–996. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.793>.
- Pramita, P. A., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17907>.
- Puastuti, D., & Kusnadi, D. (2019). Analisis Sikap Lingkungan Hidup Terhadap Perilaku Siswa Mengenai Kebersihan Lingkungan di SD Muhammadiyah Pringsewu. *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)*, 5(1), 23–31. <https://ojs.stitmaltazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/49>.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v2i1.3939>.
- Rahayu, R., & Ismawati, R. (2019). Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pencemaran Lingkungan Sebagai Upaya Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Smk. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 2(2). <https://doi.org/10.31002/nse.v2i2.706>.
- Ramlah, R., Agustang, A., & Syukur, M. (2018). Gerakan Sosial Dalam Membangun Kesadaran Lingkungan Terhadap Pengelolaan Sampah Plastik. *Phinisi Integration Review*, 5(1), 236–247. <https://ojs.unm.ac.id/pir/article/view/31750>.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>.
- Sangkut, E., Djuwita, P., & Dalifa, D. (2019). Penanaman Nilai-nilai Kepedulian terhadap Kebersihan Lingkungan pada Siswa Kelas III di Sekolah Alam Mahira Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 175–185. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/9801>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>.
- Susanty, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157–166. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peranan Pendidikan Nonformal Dan Sarana Pendidikan Moral. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 173–186. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/317>.
- Ujjianti, P. R., Suastika, N., & Dewi, P. S. D. (2021). Tantangan Praktek Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 318.

- <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41841>.
- Wakhidah, K., & Adiarti, W. (2014). Pengaruh Penanaman Nilai-Nilai Konservasi Terhadap Karakter Peduli Pada Lingkungan Anak Usia Dini. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(2), 38–45. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia/article/view/3718>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Widiasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.