



Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ni Kadek Setyawati^{1*}, I Gusti Ngurah Japa², I Ketut Gading³ 

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

³ Program Studi Bimbingan konseling, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 09, 2021

Accepted April 30, 2021

Available online May 25, 2021

Kata Kunci:

Video Pembelajaran, Tri Hita Karana, Daya Serap

Keywords:

Learning Video, Tri Hita Karana, Absorption



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

Rendahnya daya Serap pada materi pembelajaran yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah yang diakibatkan karena siswa memerlukan penjelasan secara berulang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana pada muatan materi masuknya bangsa eropa ke Indonesia untuk siswa kelas V SD yang telah teruji validitas isi serta telah mendapatkan respon dari guru dan siswa. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitiannya adalah 4 orang dosen sebagai ahli, 2 orang guru, dan 12 orang siswa. Sedangkan objek penelitiannya adalah rancang bangun, validitas isi, respon guru dan siswa terhadap media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana pada muatan materi masuknya bangsa Eropa ke Indonesia yang dikembangkan. Data yang dihasilkan dibagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui wawancara, studi dokumen, dan angket/kuisisioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi *rating scale*, lembar observasi dan pedoman wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yaitu produk yang dihasilkan adalah media video pembelajaran dengan muatan materi IPS yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia berbasis Falsafah Tri Hita Karana yang telah dinyatakan valid dengan indeks validasi Aiken Tinggi yang berada pada rentang 0,75-1,00 serta mendapat respon sangat baik dari guru dengan persentase 84% dan mendapat respon siswa secara perseorangan dengan persentase 97% serta dari siswa secara kelompok kecil sebesar 99%. Disimpulkan media video pembelajaran dengan muatan materi IPS layak digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

The low absorption of learning material makes learning outcomes soft due to students requiring repeated explanations. This study aims to produce instructional video media based on Tri Hita Karana's philosophy on European entry into Indonesia for fifth-grade elementary school students tested for content validity and received responses from teachers and students. This type of research is developed using the ADDIE development model. The research subjects were 4 lecturers as experts, 2 teachers, and 12 students. At the same time, the object of the research is design, content validity, and teacher and student responses to the Tri Hita Karana Philosophy-based learning video media on the subject matter of the entry of Europeans into Indonesia, which was developed. The resulting data is divided into two: qualitative and quantitative data collected through interviews, document studies, and questionnaires. Data collection instruments used include rating scales, observation sheets and interview guidelines. The data obtained were then analyzed using a qualitative descriptive analysis. The results of the research are that the product produced is learning video media with IPS material content, namely the entry of Europeans into Indonesia based on the Tri Hita Karana philosophy, which has been declared valid with the High Aiken validation index, which is in the range of 0.75-1.00 and received a very good response from teachers with a percentage of 84% and received student responses individually with a rate of 97% and from students in small groups by 99%. It was concluded that learning video media with social studies content is suitable for learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses atau upaya yang dilakukan oleh individu dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kualitas dirinya yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku, pengetahuan, dan lain sebagainya yang ditempuh melalui kegiatan pembelajaran (Akour et al., 2020; Chang et al., 2021). Dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut maka dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu harus berkualitas atau dapat memberikan perubahan ke arah yang lebih baik kepada individu yang mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas sangat memerlukan adanya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik (Ilmiyah & Sumbawati, 2019; Rikawati & Sitinjak, 2020). Dalam proses pembelajaran, pendidik memegang peranan penting dalam keberlangsungan pembelajaran yang berkualitas (Aurora & Effendi, 2019; Swennen, 2020). Pendidik haruslah dapat menyusun atau merancang proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dan membuat proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Karo-Karo & Rohani Rohani, 2018; Liao et al., 2021; Maulina et al., 2020). Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut agar dapat merancang proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam sehingga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran (Agustiana et al., 2020; Pratiwi et al., 2016). Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan dapat membuat penyaluran atau transfer ilmu dapat dilakukan dengan baik sehingga akan menghasilkan peningkatan pada hasil belajar siswa (Fauzi & Sastra Khusuma, 2020; Nurhayati, 2020).

Peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi dari adanya daya serap siswa yang baik pada materi atau ilmu yang dibelajarkan (Indraswati et al., 2020; Kusumawati & Nayazik, 2018). Daya serap merupakan suatu tolak ukur seorang pendidik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan seorang peserta didik dalam menguasai dan memahami suatu materi pembelajaran yang di ajarkan atau disampaikan dalam proses belajar mengajar (Aryantini et al., 2021; Meganingtyas et al., 2019). Daya Serap sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa karena dengan siswa memiliki daya serap yang tinggi pada materi pembelajaran akan secara langsung membuat siswa memiliki hasil belajar yang baik (Aryantini et al., 2021; Fathonah et al., 2018). Oleh karena itu, daya serap yang baik sangat penting dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran (Angelia Widyastuti & Widiani, 2020). Untuk meningkatkan daya serap siswa dalam proses pembelajaran, salah satu cara yang dapat guru lakukan adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Brahma & Pramitha, 2021; Dewi & Izzati, 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sangat memberikan banyak pengaruh pada siswa. Misalnya saja, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran (Damayanti & Qohar, 2019; Dewi et al., 2019). Media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan langsung pada siswa dalam mengikuti pembelajaran yang mana, dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa mengembangkan atau menemukan sendiri pengetahuannya (Prihatiningtyas & Sholihah, 2020; Sukmanasa et al., 2017). Dengan hal tersebut akan membuat daya serap materi pada siswa akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam meningkatkan daya serap siswa pada materi pembelajaran (Utari et al., 2019).

Pada pembelajaran yang saat ini telah dilangsungkan oleh guru, guru lebih dominan dalam proses pembelajaran (Diartini & Ratnawuri, 2017; Surahman, 2019). Dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru, kebanyakan hanya menggunakan satu atau dua metode pembelajaran secara terus menerus (Juwantara, 2019; Sadikin & Hakim, 2019). Metode pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru saat ini adalah metode ceramah (Devi, 2020; Medina et al., 2017). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran sangatlah kurang yang ditandai dengan penggunaan buku siswa saja dalam proses pembelajaran (Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019; Prihatiningtyas & Sholihah, 2020). Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Pada kegiatan observasi diketahui beberapa hal yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model ceramah saja dengan berpatokan pada buku guru dan buku siswa saja. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan materi yang abstrak sangat kurang. Hal tersebut membuat dalam proses pembelajaran, guru mendominasi secara penuh proses pembelajaran yang dilangsungkan.

Dominasi guru dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang cukup besar pada siswa yaitu siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya aktif siswa dalam proses pembelajaran akan membuat daya serap pada materi pembelajaran siswa menjadi rendah (Budiaman et al., 2021; Suprianto et al., 2019). Dengan rendahnya daya serap materi pembelajaran tersebut akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Hasil belajar akan menurun karena daya serap materi pembelajaran pada siswa rendah. Selain itu, dalam kegiatan observasi juga diketahui bahwa siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas karena guru hanya melakukan ceramah saja atau hanya menyampaikan materi pembelajaran saja kepada siswa sehingga membuat siswa mengantuk. Siswa juga mengatakan bahwa siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran apabila hanya dijelaskan satu kali saja. Siswa cenderung lebih suka apabila dibelajarkan dengan menggunakan media atau alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan desain yang menarik serta dapat menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang. Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran akan sangat berdampak besar

pada siswa sehingga sangat diperlukan adanya media pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi bervariasi serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara berulang-ulang (Agustina & Nandiyanto, 2021; Puspitarini & Hanif, 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi secara berulang-ulang adalah media video pembelajaran (Hibra et al., 2019; Khairani et al., 2019b). Media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisikan pesan-pesan yang baik berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi yang membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Kurniawan et al., 2018; Widarti et al., 2020). Dengan dibelajarkan menggunakan media pembelajaran yang menarik misalnya video pembelajaran dapat memberikan kesan pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan lebih termotivasi atau lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran (Rahmatika et al., 2021; Wardani & Syofyan, 2018). Dengan meningkatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran akan membuat proses pembelajaran berlangsung secara dua arah dimana akan membuat proses penyampaian informasi atau ilmu pengetahuan kepada siswa semakin meningkat (Harling, 2021; A. C. Sari et al., 2019). Selain itu, penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih jelas karena materi yang dijelaskan dapat diulang sampai siswa merasa dapat memahami materi pembelajaran dengan sangat baik (Fauzi & Sastra Khusuma, 2020).

Solusi diatas sangat sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Misalnya saja pada penelitian yang telah dilakukan yang menghasilkan sebuah media video pembelajaran yang telah dinyatakan valid dan efektif dalam pembelajaran (Wardani & Syofyan, 2018; Wuryanti, 2016). Selain itu, pada penelitian yang dilakukan juga menghasilkan media video pembelajaran animasi yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran (Permatasari et al., 2019; Ponza et al., 2018). Penelitian lainnya juga dilakukan yang menghasilkan media video pembelajaran yang dinyatakan valid serta memiliki tingkat kemenarikan dan kepraktisan yang sangat tinggi (Agustien et al., 2018; Lukman et al., 2019). Disimpulkan video pembelajaran sangat cocok untuk digunakan dalam mengatasi permasalahan yang telah ditemukan karena dengan menggunakan video pembelajaran akan membuat proses pembelajaran akan menarik karena video pembelajaran memiliki kemenarikan yang sangat tinggi bagi siswa serta memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.

Pada penelitian ini, video pembelajaran dikembangkan dengan memuat muatan materi IPS kelas V sekolah dasar yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Pemilihan muatan materi ini didasarkan pada muatan materi ini cenderung sulit untuk dipahami siswa karena sifatnya yang hafalan. Selain itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media video pembelajaran dengan mengaitkan muatan materi dengan kerarifan lokal yaitu falsafah Tri Hita Karana. Dengan dikaitkan pada kearifan lokal akan membuat siswa lebih mengenal kearifan lokal daerahnya serta dapat memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana pada muatan materi masuknya bangsa eropa ke indonesia untuk siswa kelas V SD yang telah teruji validitas isi serta telah mendapatkan respon dari guru dan siswa.

2. METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model tersebut telah dikembangkan secara sistematis dan didasarkan pada landasan teori desain pembelajaran (Tegeh & Jampel, 2017). Tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi awal terkait karakteristik siswa, kebutuhan guru dan siswa dan kurikulum yang berlaku yang dilakukan dengan menganalisis karakteristik, kebutuhan, dan kurikulum. Tahap perencanaan dilakukan dengan cara membuat rancangan mengenai media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana. Pada tahap pengembangan, dilakukan dengan uji ahli media dan ahli materi pembelajaran untuk mereview media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap implementasi merupakan tahapan dimana media diimplementasikan di sekolah sasaran untuk menerapkan efektifitas dari media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, tahap implementasi tidak dilaksanakan dikarenakan tujuan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada validitas media yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi, dilaksanakan untuk mengevaluasi dari seluruh tahapan yang telah dilaksanakan. Dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) sehingga evaluasi dilaksanakan berdasarkan hasil pengembangan sampai dengan tahap pengembangan.

Subjek penelitian adalah 4 orang dosen sebagai ahli, 2 orang guru, dan 12 orang siswa. Keempat dosen tersebut terbagi atas 2 orang dosen yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran sebagai ahli media dan desain pembelajaran serta 2 orang dosen yang memiliki kompetensi pada muatan materi IPS di sekolah dasar sebagai ahli materi pembelajaran. Pada penelitian ini juga melibatkan 3 orang guru yang mengajar di kelas V sekolah dasar. Pada penelitian ini juga melibatkan 12 orang siswa yang sedang menempuh pendidikan di kelas

V sekolah dasar sebagai subjek penelitian yang terbagi menjadi 3 orang siswa sebagai subjek dalam uji perseorangan dan 9 orang siswa sebagai subjek dalam uji kelompok kecil. Sedangkan Objek penelitian adalah validitas media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana pada muatan materi masuknya bangsa Eropa ke Indonesia yang dikembangkan. Jenis data dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua, yaitu pertama data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan yang kedua yaitu data kuantitatif, yang merupakan data berbentuk angka yang didapat berdasarkan uji ahli, respon praktisi, dan respon siswa.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu wawancara, studi dokumen, dan angket/kuisisioner. Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari uji ahli serta untuk mendapatkan hasil respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi angket uji validitas media oleh ahli isi pembelajaran, angket uji validitas media oleh ahli media dan desain pembelajaran, angket uji perseorangan, angket uji kelompok kecil, dan angket uji lapangan. Kelima jenis angket tersebut sebelumnya akan dilakukan pengujian validitas isi instrumen. Uji validitas isi instrument dilakukan dengan menguji instrument kepada dua orang judges yang selanjutnya hasil uji dari judges kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus Gregory. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, seluruh intrumen dapat dinyatakan valid memperoleh koefisien sebesar 1,00. Adapun kisi-kisi dari intrumen yang digunakan dalam penelitian ini tersaji pada [tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Kejelasan materi pembelajaran Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian video pembelajaran dengan materi pembelajaran. Ketepatan pembagian dan keruntutan materi Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran Ketepatan cara penyajian materi Kesesuai presepsi/ilustrasi dengan materi
2	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan dengan kaidah Bahasa Indonesia Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti. Komunikatif Bahasa yang digunakan Tingkat bahasa dengan kognitif siswa.
3	Kompetensi	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD Kesesuain tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Visual	Kejelasan gambar Kesesuaian pengambilan gambar Kemenarikan warna, <i>background</i> , gambar, dan animasi Kecepatan gerak gambar Ketepatan pencahayaan
2	Audio	Kejelasan suara Ritme suara Kesesuaian musik
3	Tipografi	Pemilihan jenis teks Ketepatan ukuran teks Memiliki daya tarik Durasi waktu Penyajian materi
4	Media	Kesesuain video dengan karakteristik siswa Kesesuain judul dengan video Kejelasan sasaran Kejelasan pembahasan

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru/Praktisi

No	Aspek	Indikator
1	Media	Kesesuaian video dengan karateristik siswa Kesesuaian judul dengan video Kejelasan pembahasan materi

No	Aspek	Indikator
2	Visual	Kejelasan gambar Kemenarikan warna, <i>background</i> , gambar, dan animasi Ketepatan pencahayaan
3	Audio	Kejelasan suara Ritme suara Kesesuaian musik
4	Tipografi	Pemilihan jenis teks Ketepatan ukuran teks
5	Kompetensi	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran
6	Metode	Kesesuaian persepsi/ilustrasi dengan materi Ketepatan cara penyajian materi Kesesuaian soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan
7	Materi	Kejelasan materi pembelajaran Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian video pembelajaran dengan materi pembelajaran Ketepatan pembagian dan keruntutan materi Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi
8	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti Tingkat bahasa dengan kognitif siswa
9	Keterpaduan	Memiliki daya tarik Keterpaduan aspek visual Kesesuaian gambar dan ilustrasi Durasi waktu Kejelasan alur cerita

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Teks	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi
2	Materi	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik Materi pada media mudah dimengerti Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa dalam belajar Memotivasi siswa dalam belajar Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari

Metode dan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah suatu teknik pengolahan data berupa kata-kata atau komentar-komentar (Agung, 2014). Analisis deskriptif kualitatif digunakan dalam mengolah hasil review, saran, masukan yang dilakukan oleh ahli, judges, guru dan siswa selaku pengguna terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan dari Teknik analisis data ini yaitu melaporkan berbagai informasi yang didapatkan dari analisis kebutuhan. Pada analisis data yang didapatkan, nantinya dapat digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Metode analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data dari hasil review ahli isi, ahli media dan desain, dan respon dari uji perorangan dan kelompok kecil. Pada penelitian ini, metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil uji validitas, respon guru dan siswa. Metode analisis validitas isi media ini digunakan untuk memperoleh kesepakatan ahli mengenai validitas media yang dikembangkan. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rumus indeks validasi Aiken.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada pengembangan media video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana diawali dengan tahap analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data awal yang berkaitan dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar dan karakteristik materi pembelajaran dalam kurikulum yang berlaku. Analisis dilakukan dengan cara melakukan kegiatan observasi langsung ke sekolah sasaran dengan

mengamati langsung kegiatan pembelajaran yang tengah dilakukan dan melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Pada analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilangsungkan di kelas hanya didominasi oleh guru yang menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Analisis juga dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa sekolah dasar sehingga jalannya pengembangan akan menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang berada pada tahap perkembangan oprasional kongkret. Pada tahap ini siswa masih hanya dapat memahami materi atau pengetahuan yang bersifat kongkret atau dapat siswa bandingkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pada tahap perkembangan ini siswa sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran atau pengetahuan yang sifatnya abstrak dimana materi atau pengetahuan tersebut merupakan bayangan dalam pikiran dan tanpa dapat dilihat atau dikaitkan secara langsung oleh siswa (R. Agung, 2019; Basri, 2018). Siswa sekolah dasar juga memiliki karakteristik dimana siswa sekolah dasar memerlukan penjelasan yang berulang-ulang untuk dapat memahami materi atau pengetahuan yang diberikan. Siswa sekolah dasar juga sangat menyukai dengan animasi yang memiliki warna-warna yang cerah. Pada tahap analisis juga dilakukan analisis pada muatan materi yang terdapat pada kurikulum yang berlaku. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui cakupan materi dan ketercapaian yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar dan indicator pencapaian kompetensi pada kurikulum K13 dengan muatan materi IPS yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Analisis kurikulum yang telah dilakukan tersaji pada tabel 5.

Tabel 5. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar (KD)		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.4	Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1	Mengidentifikasi latar belakang masuknya bangsa Eropa ke Indonesia.
		3.4.2	Mengidentifikasi perlawanan yang dilakukan bangsa Indonesia terhadap bangsa Eropa yang melakukan penjajahan di Indonesia
		3.4.3	Menganalisis dampak yang diakibatkan oleh penjajahan yang dilakukan bangsa Eropa terhadap bangsa Indonesia.

(Habibi & Adnan, 2021)

Hasil analisis yang telah dilakukan dijadikan patokan dalam proses pengembangan media video pembelajaran pada penelitian pengembangan ini. Setelah tahap analisis selesai dilakukan, dilanjutkan dengan melakukan perencanaan pengembangan media yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan pendesaianan media video pembelajaran yang didasarkan pada kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap analisis. Dokumen yang dihasilkan pada tahapan ini yaitu dokumen naskah. Tujuannya untuk memberikan gambaran dan alur video pembelajaran yang akan dikembangkan. *Storyboard* secara lengkap terlampir pada lampiran. *Storyboard* pada video pembelajaran yang dikembangkan berisi tahapan alur yaitu sampul, judul dari video pembelajaran, nama pembuat video, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi video pembelajaran, alur cerita video pembelajaran yang digunakan. Setelah dilakukan pendesaianan media video pembelajaran dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Pada tahap ini, media video pembelajaran dikembangkan dengan berdasar pada desain media yang telah dibuat ke dalam *storyboard*. Pada tahap ini media video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora X10*. Dalam media video pembelajaran memuat materi muatan pelajaran IPS yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Materi pada video pembelajaran dikaitkan dengan kearifan lokal Bali yaitu falsafah Tri Hita Karana. Falsafah Tri Hita Karana merupakan suatu kepercayaan umat Hindu di Bali dimana dalam kehidupan harus terdapat keharmonisan antar manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan hewan. Dengan dikaitkan pada kearifan lokal tersebut akan membuat siswa dapat mengenali dan mencintai kearifan lokal yang terdapat di daerahnya serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Media video pembelajaran dikembangkan dengan menambahkan sosok guru sebagai pengajar di dalam video yang digabungkan dengan animasi dengan warna yang menarik. Dalam media video pembelajaran, materi dikemas dengan menampilkan gambar dan tulisan yang dapat mewakili dari narasi guru sebagai penyampaian materinya. Dalam media video pembelajaran juga memuat soal Latihan yang dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian dari pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media video pembelajaran. Adapun hasil pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini tersaji pada Gambar 1.

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam penelitian ini dimana pada tahap ini produk yang dikembangkan dilakukan pengujian untuk menentukan validitas dan kelayakannya. Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media video pembelajaran dengan muatan materi IPS yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia berbasis Falsafah Tri Hita Karana. Produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid berdasarkan

penilaian dari ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran dengan koefisien validasi Aiken berada pada rentangan rentangan 0,75- 1,00 dengan predikat validitas tinggi. Selain itu, produk yang dikembangkan telah dilakukan pengujian kepada guru atau praktisi dan siswa kelas V sekolah dasar. Pengujian ini dilakukan untuk memperoleh respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana yang dikembangkan memperoleh respon dari guru sebesar 84% dan respon dari siswa sebesar 97% secara perseorangan serta secara kelompok kecil sebesar 99%. Disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu video pembelajaran dengan muatan materi IPS yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia berbasis Falsafah Tri Hita Karana. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan berpatokan pada model penelitian pengembangan ADDIE yang hanya sampai pada tahap pengembangan saja sehingga produk yang dihasilkan merupakan produk yang telah dinyatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu ketersediaan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam membelajarkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga membuat guru menggunakan metode ceramah yang hanya berpatokan pada buku siswa saja dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran (Pudjiastuti, 2020; Rahmayani, 2019). Keaktifan siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran akan membuat siswa sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Rikawati & Sitinjak, 2020; L. K. Sari & Madio, 2021). Dengan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tersebut akan berdampak pula pada hasil belajar siswa yang menurun (Kurniasari et al., 2021; Manullang et al., 2022). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang sama secara terus menerus akan membuat minat belajar siswa menurun (Kurniasari et al., 2021; Sulistyawati, 2020). Minat belajar sangat berpengaruh besar pada ketercapaian pembelajaran (Lutfi & Nugroho, 2019; Puspitarini & Hanif, 2019). Minat belajar siswa yang rendah akan membuat siswa tidak berfokus pada pembelajaran sehingga materi atau pengetahuan yang diberikan akan sulit untuk siswa pahami (Azmidar et al., 2017; Lutfi & Nugroho, 2019).

Pada perancangan media pembelajaran ini, media video pembelajaran dirancang dengan memuat budaya lokal bali serta memuat gambar-gambar animasi dengan warna yang cerah. Dengan memiliki gambar animasi dan memiliki warna yang cerah tersebut akan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Cholifah & Saputro, 2022; Puadah & Rustini, 2022). Hal tersebut dapat menandakan bahwa, media yang dikembangkan dalam penelitian ini akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat siswa. Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran animasi akan menarik minat siswa dalam belajar (Candra Dewi & Negara, 2021; Prasetya et al., 2021).

Produk media video pembelajaran dengan muatan materi IPS yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia berbasis Falsafah Tri Hita Karana yang dikembangkan telah dinyatakan dinyatakan valid digunakan. Kelayakan media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita Karana yang dikembangkan dapat dilihat dari dua aspek besar yaitu aspek media pembelajaran dan materi pembelajaran. Dari aspek media pembelajaran, video pembelajaran yang dikembangkan memiliki desain dengan menggunakan gambar atau animasi yang memiliki corak warna yang cerah. Dengan memiliki desain corak gambar atau animasi dengan corak warna yang cerah akan membuat media video pembelajaran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Cholifah & Saputro, 2022; Khairani et al., 2019a). Kesesuaian tersebut adalah siswa sekolah dasar sangat menyukai dengan animasi atau gambar yang memiliki corak warna yang cerah (Al Givari M. et al., 2018; Djasfar & Faisal, 2022). Gambar dan animasi dapat meningkatkan minat siswa pada suatu objek sehingga siswa akan lebih focus pada objek tersebut (Fadilah et al., 2022; Sakiah & Effendi, 2021).

Selain itu, kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan juga dapat dilihat dari aspek media pembelajaran. Pada video pembelajaran yang dikembangkan, memiliki desain dimana materi pembelajaran dikemas melalui tayangan video sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dijelaskan secara berulang-ulang. Hal tersebut sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang mana siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional kongkret (Marinda, 2020; Purwandari & Wahyuningtyas, 2017; Syar, 2021). Pada tahap ini siswa masih hanya dapat memahami materi atau pengetahuan yang bersifat kongkret atau dapat siswa bandingkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Agung, 2019; Rahmaniar et al., 2021). Pada tahap perkembangan ini siswa sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran atau pengetahuan yang sifatnya abstrak dimana materi atau pengetahuan tersebut merupakan bayangan dalam pikiran dan tanpa dapat dilihat atau dikaitkan secara langsung oleh siswa (Agung, 2019; Basri, 2018). Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yaitu siswa sekolah dasar sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran sehingga perlu adanya penjelasan secara berulang ulang (Agustin, 2019; Khotijah et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut maka dapat diyakini bahwa adanya media video pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dengan media video pembelajaran dapat siswa gunakan unruk membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan membantu siswa memahami materi secara berulang-ulang.

Hasil penelitian yang telah dilakukan sangat relevan dengan hasil penelitian lainnya yang telah dilakukan untuk mengembangkan media video pembelajaran. Hasil penelitian yang sebelumnya telah dilakukan menyebutkan bahwa media video pembelajaran dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Muliani & Wibawa, 2019; Nugraha & Widiana, 2021). Selain itu, media video pembelajaran yang telah dikembangkan juga telah dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa (Kurniawan et al., 2018; Tegeh et al., 2019). Media video pembelajaran juga sangat bermanfaat untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan video pembelajaran dapat menjadi alat untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa (Wisada et al., 2019; Yuanta, 2020). Implikasi dari adanya penelitian pengembangan ini adalah dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak kepada siswa. Selain itu, adanya media video pembelajaran ini akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sifatnya abstrak serta dapat menumbuhkan kecintaan pada kearifan lokal daerah BALI ataupun memperkenalkan kearifan lokal daerah BALI kepada siswa.

4. SIMPULAN

Media video pembelajaran dengan muatan materi IPS yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia berbasis Falsafah Tri Hita Karana yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS dengan materi masuknya Bangsa Eropa ke Indonesia kelas V sekolah dasar. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak kepada siswa. Selain itu, adanya media video pembelajaran ini akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sifatnya abstrak serta dapat menumbuhkan kecintaan pada kearifan lokal daerah BALI ataupun memperkenalkan kearifan lokal daerah BALI kepada siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publish.
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Perangkat Pembelajaran (RPS dan SAP) IPA Model (OPPEMEI) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 309-323. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25190>.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Agustin, I. (2019). Penerapan Identifikasi, Asesmen Dan Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, III(November), 72-80. <https://doi.org/10.26740/eds.v3n2.p72-80>.
- Agustina, S., & Nandiyanto, A. B. D. (2021). The Effectiveness of Distance Learning Using Learning Management System Media and Whatsapp Groups at Senior High School. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/ijomr.v1i1.33786>.
- Akour, M., Sghaier, H. Al, & Qasem, O. Al. (2020). The Effectiveness Of Using Deep Learning Algorithms In Predicting Students Achievements. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 19(1), 387-393. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v19.i1.pp387-393>.
- Al Givari M., A., Subiantoro, B., & Sukarman B., S. B. (2018). Perancangan Gambar Ilustrasi Dongeng Nenek

- Pakande Dengan Teknik Paper Cut. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.26858/tanra.v5i2.7135>.
- Angelia Widyastuti, P., & Widiana, I. W. (2020). Analisis Peran Tutor Sebaya Terhadap Sikap Sosial Siswa Tuna Rungu. *Journal of Education Technology*, 4(1), 46–51. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24083>.
- Aryantini, N. K., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Model Discovery Learning Berbantuan Media Power Point Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36193>.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 5(2), 11–16. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>.
- Azmidar, A., Darhim, D., & Dahlan, J. A. (2017). Enhancing Students' Interest through Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012072>.
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>.
- Brahma, A. G. R. W., & Pramitha, G. D. (2021). Analysis Absorption of English Learning Materials in E-Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 9(1), 58–63. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v9i1.32588>.
- Budiaman, B., Komarudin, K., Nuruddin, N., & Kustandi, C. (2021). Learning Design on Social Studies Through Digital Book in Senior High School. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 15(09), 154. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i09.18435>.
- 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), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Chang, T., Hsu, M., Kwon, J., Kusdhadny, M. L. S., & Hong, G. (2021). Effect Of Online Learning For Dental Education In Asia During The Pandemic Of COVID-19. *Journal of Dental Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2021.06.006>.
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(2), 120–130. <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613>.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dewi, R. K., Wardani, S., Wijayati, N., & Sumarni, W. (2019). Demand of ICT-based chemistry learning media in the disruptive era. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 265–270. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.17107>.
- Diartini, R., & Ratnawuri, T. (2017). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Probing Prompting Berbantu Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar ips Terpadu. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.24127/ja.v5i1.846>.
- Djasfar, O. T., & Faisal, D. (2022). Lift The Flap Book Dampak Sampah Plastik Bagi Ekosistem Untuk Anak-Anak Usia Dini 8-10 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 106–116. <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i1.117202>.
- Fadilah, A. A., Sukmawati, I., & Kurniawan, E. Y. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5 SD Negeri Karang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(9), 1843–1858. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i9.259>.
- Fathonah, N., Rahardjo, S., & Prayitno, B. (2018). Analysis of Students' Science Process Skills on the Concept of Material Classification and its Changes in the Junior High School. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 87–92. <https://doi.org/10.2991/ictte-18.2018.55>.
- Fauzi, I., & Sastra Khusuma, I. H. (2020). Teachers' Elementary School in Online Learning of COVID-19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>.
- Habibi, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3399–3412. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1316>.
- Harling, V. N. Van. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Kimia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3332–3338.

- <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I5.1215>.
- Hibra, B. Al, Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Educational Research Review*, 435–438. <https://doi.org/10.24331/ijere.573945>.
- Hidayah, I. N., & Fathimatuzzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on the Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol 3, Number 1, bll 46–50). <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Mauliyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 13–28. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019a). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i2.202113>.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019b). Studi Meta-Analysis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Khotijah, S., Rahayu, D. W., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Analisis Persepsi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2834–2846. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1003>.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 141–148. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Kusumawati, R., & Nayazik, A. (2018). Developing Mathematics Learning Strategy Module Based on Journal Review. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 111–120. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i2.3110>.
- Liao, Y.-C., Ottenbreit-Leftwich, A., Glazewski, K., & Karlin, M. (2021). Coaching to support teacher technology integration in elementary classrooms: A multiple case study. *Teaching and Teacher Education*, 104, 103384. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103384>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal p ada Pembelajaran I PA Kelas V d i Sekolah Dasar. *Elementary Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166.
- Lutfi, A., & Nugroho, A. (2019). Minat Belajar Dan Keberhasilan Belajar Partikel Penyusun Atom Dengan Media Pembelajaran Permainan Chem Man. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 39–50. <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p039>.
- Manullang, J., Sidabutar, H., & Manullang, A. (2022). Efektifitas Metode Diskusi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 502–509. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.39268>.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Maulina, H., Abdurrahman, A., Sukamto, I., Kartika, N., & Nurulsari, N. (2020). Z-generation learner characteristic and expectation in the RI 4.0 era: A preliminary research in physics teacher college in Lampung. *Journal of Physics: Conference Series*, 1572(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1572/1/012091>.
- Medina, M. S., EdD, Castleberry, A. N., PharmD, MAEd, Persky, A. M., & PhD. (2017). Strategies for Improving Learner Metacognition in Health Professional Education. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 81(4), 1–14. <https://doi.org/10.5688/ajpe81478>.
- Meganingtyas, B. R., Winarni, R., & Murwaningsih, T. (2019). The Effect of Using Course Review Horay and Talking Stick Learning Methods Towards Social Science Learning Result Reviewed From Learning Interest. *International Journal of Educational Research Review*, 190–197. <https://doi.org/10.24331/ijere.518053>.
- Muliani, N. K. D., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video

- Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107–114. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i1.333>.
- Nugraha, A. A. P. P. Y., & Widiana, I. W. (2021). Learning Alternative Energy Using Graphic Video Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 224–230. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.35154>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>.
- Pratiwi, I., Suartama, I. K., & Tegeh, I. M. (2016). Pengembangan E-Learning dengan Model Prototype Berorientasi Model Pembelajaran Inquiry Siswa Kelas VII SMPN 2 Negara. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7615>.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–234. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>.
- Puadah, G. N., & Rustini, T. (2022). Visualisasi Media Pembelajaran Cetak Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Abad 21 Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(5), 1769–1773. <https://doi.org/10.31604/jips.v9i5.2022.1769-1773>.
- Pudjiastuti, S. R. (2020). Meningkatkan Pemahaman Materi Globalisasi Dan Sikap Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Cimanggis Depok. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 01–05. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.1917>.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>.
- Rahmatika, Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media. *Journal of Education Technology*, 3(1), 152–158. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628>.
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>.
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>.
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive Gamification Learning Media Application For Blind Children Using Android Smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>.
- Sari, L. K., & Madio, S. S. (2021). Kesulitan Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Jarak Jauh. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 409–420. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i3.1458>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sulistyawati, T. E. (2020). Perspektif Aksiologi Terhadap Penurunan Minat Belajar Anak di Masa Pandemi.

- Aksiologi : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 33–43. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v1i1.2>.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.115>.
- Surahman, E. (2019). Integrated Mobile Learning System (Imoles) Sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pebelajar Unggul Era Digital. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 50–56. <https://doi.org/10.17977/um031v5i22019p050>.
- Swennen, M. A. F. & A. (2020). The COVID-19 pandemic and its effects on teacher education. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 453–456. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1824253>.
- Syar, N. I. (2021). Analisis Kemampuan Operasi Logik Siswa SMA Dalam Mata Pelajaran Fisika Pada Tahap Operasional Formal. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 459–494. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i2.1516>.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangann media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran Agama hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Tegeh, M., & Jampel, N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Penddikan Ganesha.
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Mathline : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(4), 534–540. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i2.162>.
- 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>.
- Widarti, H. R., Rokhim, D. A., & Syafruddin, A. B. (2020). The Development Of Electrolysis Cell Teaching Material Based On Stem-Pjbl Approach Assisted By Learning Video: A Need Analysis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 309–318. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.25199>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <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. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.