

IMPLEMENTASI VIDEO JASUIR PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK

Arta Puspitaningrum¹, Iin Purnamasari², Verylina Purnamasari²

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
Semarang, Indonesia
email: artapuspita97@gmail.com, verylianapurnamasari@gmail.com

Abstrak

Guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak menarik dan cepat membuat siswa merasa bosan. Selain itu, masih banyak guru yang belum mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi video *jasuir* pada tema lingkungan sahabat kita dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dalam memahami materi pelajaran dilihat dari angket motivasi siswa mendapatkan nilai *mean* dari variabel Motivasi belajar sebesar 95,63, nilai rata-rata hasil nilai *pretest* sebesar 63,5 dan rata-rata hasil nilai *postests* sebesar 77,1, keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mencapai nilai rata-rata pada pembelajaran menggunakan video *jasuir* mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan video *jasuir*, minat belajar siswa kelas V mengalami peningkatan dalam memahami materi pelajaran dan keterampilan berpikir kritis siswa terutama dalam memahami materi tentang lingkungan hidup juga meningkat.

Kata Kunci: Motivasi, Berpikir Kritis, Video Jasuir

Abstract

Teachers have not used learning media so that learning is not interesting and quickly makes students feel bored. In addition, there are still many teachers who have not been able to facilitate students to improve critical thinking skills. The purpose of this study was to analyze the implementation of Jasuir's video on the theme of our friend's environment in increase students' learning motivation and critical thinking skills. This research is quantitative research using experimental methods. The results showed that students' interest in learning had increased in understanding the subject matter seen from the point of view of motivation to get the mean value of the learning motivation variable of 95.63, the average value of the pretest score was 63.5 and the average post-test score was 77. ,1, students' critical thinking skills in achieving an average score in learning using video Jasuir have increased. Based on the results of the study, it can be said that after using video Jasuir, the learning interest of class V students has increased in understanding the subject matter and critical thinking skills, especially in understanding material about the environment.

Keywords: Motivation, Critical Thinking, Video Jasuir

1. Pendahuluan

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian, pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah

(*scientific approach*) (Diputra, 2016; Hermawan, 2017). Adanya kurikulum baru atau pembelajaran tematik lebih ditekankan lagi untuk siswa aktif dibandingkan guru (*student center*). Guru hanya sebagai fasilitator saja yang membantu siswa jika ada kebingungan dalam proses pembelajaran. Siswa harus lebih aktif dan mencoba eksperimen itu sendiri berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Kurikulum 2013 juga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Guru juga harus kreatif dalam mengaitkan satu pembelajaran ke pembelajaran yang lain. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut harus menarik dan sesuai dengan tema yang dapat membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Guru harus mampu berinteraksi dengan baik kepada peserta didik supaya timbul suasana pembelajaran yang menyenangkan serta materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Karena peserta didik adalah salah satu penunjang lancarnya suatu pembelajaran. Apabila peserta didik mengikuti pembelajaran dengan senang maka pembelajaran dapat diterima dengan baik serta media yang digunakan berhasil dan akhirnya tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal (Mijaya et al., 2019; Zairmi et al., 2019). Berdasarkan hasil wawancara dari wali kelas V SD Negeri Palembang 03 Semarang pada tanggal 20 Maret 2019, bahwa masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran dan bermain dengan teman sebangkunya. Selain itu, guru kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak menarik dan cepat membuat siswa merasa bosan. Jika hal itu dibiarkan maka itu akan memberikan pengaruh yang tidak baik dalam proses pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa siswa enggan bertanya dan kurang mampu berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Herayanti et al., 2017; Rahmatika & Ratnasari, 2018; Rahmi et al., 2019). Siswa akan lebih mudah dalam belajar apabila ada dukungan tertentu yang dapat menciptakan rasa ingin tahu dan motivasi untuk belajar. Rasa ingin tahu yang tumbuh setelah adanya media yang digunakan maka siswa dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan di abad 21 dan merupakan salah satu keterampilan yang dituntut di kurikulum 2013. Keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking Skills*) merupakan keterampilan mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan (Bustami et al., 2018; Kumullah et al., 2018; Sari et al., 2015). Namun, pada kenyataannya guru belum mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya. Beberapa indikator berpikir kritis diantaranya ialah memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, mengatur strategi dan teknik. Guru dituntut untuk mampu menjadi fasilitator siswa. Banyak hal yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Saat ini, media pembelajaran yang dapat digunakan tidak hanya media gambar saja tetapi bisa menggunakan media video. Media video akan lebih menarik dan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga salah satu solusi atas permasalahan di atas ialah dengan menerapkan media video dalam proses pembelajaran.

Media video adalah salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Hal itu akan membuat siswa merasa tertarik dan siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran. Kelebihan video antara lain, yaitu (1) dapat menarik perhatian peserta didik, (2) dengan video dapat menyampaikan informasi dan pesan yang terkandung, (3) memudahkan peserta didik untuk menerima pesan atau informasi dari video, (4) materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat dibuat dan dipersiapkan terlebih dahulu, (5) menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang (Busyaeri et al., 2016; Ponza et al., 2018; Wisada et al., 2019).

Pada penelitian ini akan dilakukan pembaruan yakni dengan mengimplementasikan video *jasuir*. Video *jasuir* merupakan bahan pembelajaran berupa video yang berisi materi bahwa pentingnya air bagi lingkungan. Video tersebut menceritakan perjalanan pasukan air dari hilir ke hulu yang melewati berbagai macam air, dari air yang bersih hingga air yang tercemar limbah serta

menjelaskan dampak yang didapatkan jika tidak menjaga lingkungan. Pada video tersebut dapat mengajarkan bahwa pentingnya menjaga lingkungan demi kebersihan air yang ada di bumi. Dari video perjalanan pasukan air yang kemudian disingkat menjadi video *jasuir*. Memadukan video dalam proses pembelajaran maka akan menambah rasa ingin tahu peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Keunggulan video *jasuir* memudahkan dalam memahami materi yang akan disampaikan, adanya rasa ingin tahu dan rasa ingin mencoba memecahkan suatu masalah setelah menonton video *jasuir*, suasana kelas yang berbeda akan menambah motivasi peserta didik, memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diperoleh dari video tersebut. Rendahnya daya serap peserta didik dalam pembelajaran yang mengharuskan guru untuk membuat suatu pembelajaran yang menarik, maka adanya video *jasuir* yang menunjang pembelajaran menarik yang memudahkan peserta didik mengingat bagian-bagian penting dari materi tersebut.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh (Rahmayani, 2019) menemukan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media video memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas siswa di SMAK Suria Atambua dan SMA Negeri 1 Atambua kelas XI Pendidikan IPS (Saputra et al., 2018). Video pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Busyaeri et al., 2016). Tujuan penelitian ini menganalisis implementasi video *Jasuir* dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Palebon. Populasi dalam penelitian ini meliputi siswa kelas V SD Negeri Palebon 03 Semarang. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik *Nonprobability Sampling* karena semua anggota populasi dipilih menjadi sampel. Sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri Palebon 03 Semarang yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, kuesioner, dokumentasi dan tes untuk mengukur aspek kognitif kemampuan berpikir kritis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji normalitas data dan uji hipotesis.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Distribusi Data Motivasi Belajar Awal

Uji awal yang diberikan bertujuan memperoleh data kemampuan berpikir kritis siswa. Tes yang diberikan pada siswa berupa 15 soal esai dengan materi yang bertema tentang lingkungan. Hasil uji awal kemampuan berpikir kritis menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam berpikir kritis masih sangat rendah. Dimana nilai rata-rata siswa hanya 65,11 dan siswa yang memenuhi KKM hanya 6 siswa atau 16,67% dari jumlah siswa 36 siswa. Data motivasi belajar awal siswa diperoleh dari angket motivasi belajar siswa dengan jumlah responden sebanyak 36 siswa.

Hasil Distribusi Data Motivasi Belajar Setelah Implementasi Video *Jasuir*

Data motivasi belajar siswa kelas V SDN Palebon 03 Semarang diperoleh berdasarkan jawaban angket yang diberikan oleh 36 responden yang terdiri dari 32 item pernyataan jawab masing-masing responden. Setelah data tersebut diolah dapat diketahui skor tertinggi 104 dan skor terendah 85. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata (M) sebesar 95,63 median (Md) 96,5 dan modus (Mo) 97 Standar deviasi (SD) diperoleh hasil 4,71. Hasil uji deskriptif tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. Sedangkan hasil distribusi frekuensi data motivasi belajar setelah implementasi video *jasuir* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif

	Nilai
Minimum	85
Maksimum	104
Rata-rata (mean)	95,63
Median	96,5
Modus	97
Standar Deviasi (SD)	4,71

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Setelah Implementasi Video Jasuir

No	Interval	F	Persentase
1	32 – 50	-	0
2	51 – 69	-	0
3	70 – 88	3	8,33 %
4	89 – 107	33	91,67 %
5	108 – 128	-	0
Jumlah		36	100%

Berdasarkan deskripsi data di atas dapat diambil perolehan kualifikasi dan interval serta skor data variabel motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan deskripsi data tabel 3 Mean dari variabel Motivasi belajar diperoleh sebesar 91,67. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar siswa kelas V SDN Palebon 03 Semarang memiliki motivasi belajar yang BAIK.

Tabel 3. Kualifikasi Nilai Variabel Motivasi Belajar

No	Interval	Kualifikasi
1	32 – 50	Sangat Kurang
2	51 – 69	Kurang
3	70 – 88	Cukup
4	89 – 107	Baik
5	108 – 128	Sangat Baik

Hasil Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis

Nilai pada posttest pada evaluasi lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Pada *pretest* didapatkan siswa yang lulus KKM hanya 1 orang, sedangkan setelah penerapan video *jasuir* dalam proses pembelajaran kemampuan keterampilan berpikir kritis siswa menjadi baik yang mana siswa memenuhi KKM menjadi 31 siswa. Data frekuensi hasil *pretest* dapat dilihat pada Tabel 4 dan data frekuensi hasil *posttest* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 4. Daftar Distribusi Absolut Nilai Pre-Test

No	Nilai	F	Persentase
1	50 – 53	3	8 %
2	54 – 57	2	5 %
3	58 – 61	14	37 %
4	62 – 65	8	21 %
5	66 – 69	4	11 %
6	70 – 75	5	18 %
Total		36	100 %

Tabel 5. Data Frekuensi Hasil Posttest

No	Nilai	F	Persentase
1	66,7 – 69,7	2	5 %
2	70,7 – 73,7	6	16 %
3	74,7 – 77,7	15	39 %
4	78,7 – 81,7	6	21 %
5	82,7 – 85,7	4	11 %
6	86,7 – 90,7	3	8 %
Total		36	100%

Hasil Uji Prasyarat Analisis Data dan Hipotesis

Uji Normalitas Data

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. Pada tahap uji normalitas, data yang diuji adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan kepada subjek penelitian. Berdasarkan perhitungan uji normalitas (nilai *Kolmogorov-Sminov*) pre-test diperoleh L_{hitung} sebesar 0,200 dan untuk uji *post-test* didapatkan nilai signifikansi 0,014. Taraf signifikansi standar yang digunakan adalah 0,05 didapatkan nilai L_{tabel} sebesar 0,886. Berdasarkan data SPSS, kedua nilai tersebut lebih kecil dari L_{tabel} sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal. Dengan kata lain, data kemampuan berpikir kritis siswa baik pre-test maupun post-test berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Selain data berasal dari sampel berdistribusi normal, harus diperhatikan juga apakah kedua sampel homogen atau tidak. Maka dilakukan uji homogenitas dengan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 55$. Dengan uji Hartley, diperoleh varians untuk kelompok eksperimen adalah 96,100 dan varians untuk kelompok kontrol adalah 69,518. Setelah dilakukan pengujian homogenitas, diperoleh $F_{hitung} = 1.382$ dengan $dk = 28$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari distribusi F diperoleh $F_{tabel} = F_{(0.025)(32,32)} = 1.905$. Kriteria pengujian H_0 diterima jika nilai F_{hitung} kurang dari F_{tabel} . Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi H_0 diterima. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki varians yang sama atau kedua kelas homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil *paired samples statistics* didapatkan nilai *pre-test* mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 63,46 dari 36 data. Sebaran data (*Std. Deviation*) yang diperoleh adalah 6.0577 dengan *standar error* 0.982. Sedangkan pada *post-test* mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 77.06 dari 36 data. Sebaran data (*Std.Deviation*) yang diperoleh 5.290 dengan *standar error* 0.858. Hal ini menunjukkan *post-test* pada data lebih tinggi dari pada *pre-test*. Adapun nilai signifikansi (*2-tailed*) yang didapatkan adalah 0.000 ($p < 0.05$). Sehingga hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan statistika deskriptif *pre-test* dan *post-test* terbukti *post-test* lebih tinggi. Dapat disimpulkan pengimplementasian video jasuir bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi lingkungan, khususnya pada Kelas V SDN Palebon 03 Semarang.

Pembahasan

Implementasi Video Jasuir dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video *jasuir* mempengaruhi motivasi belajar peserta didik Kelas V SDN Palebon 03 Semarang, hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa di peroleh pengaruh yang berada pada kategori baik dengan rata-rata sebesar 95,63. Hal ini berarti terdapat hubungan yang positif antara media pembelajaran dengan motivasi belajar. Media pembelajaran berupa video *jasuir*

dapat mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kemampuan video pembelajaran selain dari menarik perhatian siswa adalah memberikan rasa antusias siswa untuk menjawab tantangan quiz tentang materi video yang baru ditayangkan. Siswa percaya diri memberikan pendapat mereka di dalam kelompok karena setiap siswa memiliki analisa sendiri-sendiri terhadap konsep yang dimunculkan dalam materi video pembelajaran (Nuritha & Tsurayya, 2021; Wantara et al., 2014). Video pembelajaran sangat efektif dalam mempersiapkan perhatian siswa untuk belajar. Perpaduan materi video seperti narasi, animasi, penjelasan teks membantu siswa membentuk konsep pemikirannya sehingga siswa memiliki kepercayaan diri dan siap berdiskusi tentang materi pelajaran yang dibahas (Ponza et al., 2018; Saputra et al., 2018; Sulfemi, 2019). Perhatian, ketekunan dan kepercayaan diri dari siswa yang ditimbulkan oleh penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar inilah yang membuat video pembelajaran mampu memberikan perbedaan motivasi belajar dengan siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran.

Implementasi Video *Jasuir* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis setelah menerapkan video *jasuir* lebih baik dibandingkan sebelum menerapkan video *jasuir* pada pembelajaran tema lingkungan sahabat kita. Setelah diterapkan video *jasuir* pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik memiliki sikap yang antusias dalam memecahkan suatu masalah. Peserta didik menjadi lebih aktif, mudah mengerti/memahami, timbulnya ide ide kreatif atau cara dalam memecahkan suatu masalah. Pada saat pembelajaran terdapat suatu permasalahan yang harus dipecahkan yang diambil dari tayangan video *jasuir*, peserta didik sangat mengerti dan mudah dalam melakukan. Hal tersebut dapat mempermudah peserta didik untuk mengerjakan soal atau masalah sesuai dengan ide atau pikiran peserta didik itu sendiri. Dengan adanya video *jasuir* peserta didik lebih kritis dalam mendapatkan hasil atau informasi yang lebih jelas dan mudah. Hal itu dikarenakan siswa terlatih untuk berpikir dan menganalisis mengenai isi dari video tersebut. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik (Fauyan, 2019; Herayanti et al., 2017; Rahmi et al., 2019). Melalui video mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa yang beragam pada materi ajar. Video mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Pramana & Suarjana, 2018; Risky, 2019).

Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dari Implementasi Video *Jasuir*

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang telah dideskripsikan, maka dapat diinformasikan sebagai temuan peneliti, yakni ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran setelah implementasi video *jasuir* dengan yang sebelum menggunakan video *jasuir*. Berdasarkan hasil belajar siswa terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video *jasuir*. Nilai rata-rata hasil nilai *pretest* sebesar 63,5 dan rata-rata hasil nilai *posttest* sebesar 77,1. Hasil dari analisis data awal yang menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas menggunakan taraf signifikan $> 0,05$. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa $H_0 > 0,05$. Dari data analisis data awal hasil dari uji normalitas maka uji t berpasangan dapat dilakukan. Uji t berpasangan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan pemahaman konsep gaya siswa. Dari hasil uji t berpasangan didapatkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Sehingga dapat diartikan dari perhitungan uji t melalui *pretest* dan *posttest* maka melalui implementasi video *jasuir*. Hal ini dikarenakan dengan media video *jasuir* siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mudah sekali dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini tentu akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media video membantu guru

menyampaikan pesan-pesan materi pembelajaran kepada siswa agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Amin, 2019; Hartini et al., 2017; Nurrohmah et al., 2018)..

4. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menggunakan video *jasuir*, minat belajar siswa kelas V mengalami peningkatan dalam memahami materi pelajaran dan keterampilan berpikir kritis siswa terutama dalam memahami materi tentang lingkungan hidup juga meningkat. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut sehingga ada pengembangan dari penelitian ini dengan mengambil materi yang lain dan pada tingkatan kelas yang lain sehingga hasil yang didapatkan lebih meyakinkan.

Daftar Rujukan

- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>.
- Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). The implementation of contextual learning to enhance biology students' critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 451–457. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.11721>.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>.
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>.
- Herayanti, L., Habibi, H., & Fuaddunazmi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 210–219. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13077>.
- Hermawan, R. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kinerja Guru Terhadap Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Juara: Jurnal Olahraga*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/juara.v2i1.31>.
- Kumullah, R., Djatmika, E. T., & Lia, Y. (2018). Kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa dengan problem based learning pada materi sifat cahaya". *Teori, Pnelitian Dan Pengembangan*, 3(2014), 1583–1586.
- Mijaya, N. P. A. P., Sudiatmika, A. A. I. A. R., & Selamat, K. (2019). Profil Literasi Sains Siswa Smp Melalui Model Pembelajaran Levels of Inquiry. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 161. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19385>.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>.
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Vedio Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 233–250. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2613>.
- 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. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.

- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 4(2), 137–144. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385–393. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>.
- Rahmayani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>.
- Saputra, I. G. N. H., Joyoatmojo, S., & Harini, H. (2018). The implementation of project-based learning model and audio media Visual can increase students' activities. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 166–174. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.224>.
- Sari, I. P., Yushardi, Y., & Subiki, S. (2015). Penerapan model problem based learning (PBL) berbantuan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika SMK Negeri di kabupaten Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 268–273. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2649>.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>.
- Wantara, I., Sadia, I., & Suma, I. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4(1). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1081/0.
- 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>.
- Zairmi, U., Fitria, Y., & Amini, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1031–1037. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.221>.