

Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Kadek Putri Widnyani^{1*}, Ni Wayan Suniasih², Ni Luh Putu Agetania³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 28, 2024

Accepted April 12, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Video Pembelajaran, AIR, ADDIE.

Keywords:

Learning Videos, AIR, ADDIE.



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

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Keterbatasan guru dalam menjelaskan materi kekayaan budaya Indonesia menyebabkan siswa sulit memahami materi pembelajaran secara optimal. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Melihat hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media video pembelajaran Interaktif berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV sebanyak 25 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Instrumen pengumpulan data yakni daftar pertanyaan, lembar angket atau kuesioner, soal tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan yakni kuantitatif, kualitatif dan inferensial. Berdasarkan hasil uji review dan respon siswa, media mendapatkan kualifikasi sangat baik dan uji hipotesis menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis AIR efektif diterapkan pada pembelajaran muatan IPAS materi kekayaan Budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD. Implikasi penelitian ini yakni mampu memotivasi guru dalam memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

ABSTRACT

Teachers' limitations in explaining Indonesian cultural riches make it difficult for students to understand the learning material optimally. Teachers do not use appropriate learning media in the learning process. Seeing this, this research aims to analyze the effectiveness of interactive video learning media based on AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) on the science content of Indonesian cultural wealth material for class IV elementary school. This research uses the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation and evaluation). The subjects in this research were 25 class IV students. The data collection methods used were questionnaires and tests. Data collection instruments are a list of questions, a questionnaire or questionnaire, multiple choice test questions. The data analysis techniques used are quantitative, qualitative and inferential. Based on the results of the review test and student responses, the media obtained very good qualifications and the hypothesis test stated that H_1 was accepted and H_0 was rejected, so it can be concluded that AIR-based interactive learning videos are effectively applied in learning science content on Indonesian cultural wealth material for fourth grade elementary school students. The implication of this research is that it is able to motivate teachers to utilize technological facilities in learning so that learning is more fun and meaningful.

1. PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi dan informasi dengan perangkat berbasis digital dalam berbagai hal. Dengan adanya literasi digital dapat membantu siswa belajar lebih banyak hal yang belum mereka ketahui dan memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta memberikan guru peluang untuk menjadi lebih produktif dalam membuat media ajar digital untuk digunakan dalam konteks pembelajaran ([Cholilah et al., 2023](#); [Wulandari et al., 2023](#)) Implementasi

*Corresponding author

E-mail addresses: putri.widnyani.2@undiksha.ac.id (Ni Kadek Putri Widnyani)

kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu membuat sebuah perangkat pembelajaran berupa media yang semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran, seperti media audio, media cetak, media audio visual, hingga media pembelajaran yang interaktif. Terdapat berbagai kelebihan media pembelajaran interaktif dimana guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan media berkualitas untuk siswanya (Morrar et al., 2017; Vieira et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran guna peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran dan antusias selama terjadinya proses pembelajaran sehingga memperoleh pencapaian hasil belajar yang maksimal (Novita et al., 2019; Vieira et al., 2019). Namun kenyataannya penggunaan media pembelajaran di sekolah masih kurang maksimal digunakan. Guru sering tidak menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan materi serta karakteristik siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hal serupa juga terjadi pada sekolah dasar yang peneliti tuju yakni SD N 3 Peguyangan. Berdasarkan informasi dari hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 3 Peguyangan bersama guru wali kelas IV A terkait permasalahan dalam proses pembelajaran ditemukan fakta bahwa terdapat kesulitan ketika menjelaskan materi pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia yang cakupan materinya luas namun sulit dijangkau. Selain itu, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, karena pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru, dan buku siswa. Keterbatasan guru dalam menjelaskan materi kekayaan budaya Indonesia juga menyebabkan siswa sulit memahami materi pembelajaran secara optimal. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, yakni dari 25 orang siswa hanya terdapat 20% atau 5 orang siswa yang dinyatakan lulus dengan memperoleh skor rata-rata 93,00 pada kategori sangat baik, sedangkan 80% atau 20 orang siswa lainnya dinyatakan belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 70,00 pada kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kompetensi pengetahuan rendah, sehingga berdasarkan PAP sebagian besar siswa dinyatakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas IV, hal tersebut dipicu oleh suasana belajar yang kurang kondusif ditunjukkan dengan fokus siswa yang mudah teralihkan serta tidak memperhatikan guru, hal ini dipengaruhi oleh faktor siswa sekolah siang sehingga suasana belajar menjadi kurang bersemangat, beberapa siswa ada yang mengantuk, bercanda sehingga mengganggu konsentrasi siswa saat belajar. Hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada 25 siswa kelas IV menunjukkan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi, salah satu teknologi yang diakses melalui *handphone* yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Maka dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan solusi dari kesulitan tersebut, yaitu perlunya membangun semangat belajar siswa dengan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 saat ini yang mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Septikasari & Frasandy, 2018; Sumarno, 2019). Tentunya media pembelajaran yang dimanfaatkan harus sesuai dengan kebutuhan siswa saat belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Media berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk proses pembelajaran tersebut ialah media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia (Hasanah & Supriansyah, 2022; Saharuddin et al., 2022). Video pembelajaran adalah salah satu media berorientasi pada teknologi yang dapat diakses melalui hp, laptop, komputer serta guru dapat menayangkannya dengan menggunakan proyektor. Video dengan konten yang menarik dapat membantu memberikan informasi kepada siswa dengan menyampaikan gambaran terkait materi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Pramana & Suarjana, 2019; Styowati & Utami, 2022).

Adanya media video pembelajaran interaktif guna membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar, memotivasi, dan mendapatkan ilmu secara nyata mengenai apa yang akan dipelajarinya, karena dengan melihat gambaran secara nyata siswa akan memahami yang dipelajarinya dan melatih diri secara mandiri dalam prosesnya belajar (Cahyono et al., 2016; Vieira et al., 2019). Video pembelajaran interaktif dapat mengajak siswa berpartisipasi aktif didalamnya saat mengamati video tersebut. Sehingga media video pembelajaran interaktif mampu menjadi daya tarik siswa dalam meningkatkan pemahamannya. Tentunya dalam penggunaan media video pembelajaran wajib menggunakan model pembelajaran yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada muatan Materi IPAS, yakni model pembelajaran berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPA materi kekayaan budaya Indonesia (Martha & Andini, 2022; Vieira et al., 2019). Penelitian ini memiliki keterbaharuan dalam isi video pembelajarannya yang dibuat. Tidak hanya sekedar video pembelajaran, namun dalam video ini juga mengintegrasikan model pembelajaran AIR yang belum ada pada penelitian sebelumnya.

Pada pembelajaran muatan materi IPAS di Kelas IV sekolah dasar mengenai materi kekayaan budaya Indonesia, pembelajaran dengan menggunakan AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) ini sangat tepat digunakan saat proses pembelajaran karena AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) merupakan pembelajaran yang menggabungkan pendekatan auditori dan intelektual untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) sangat memengaruhi minat belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan membuat mereka lebih mudah mengingat apa yang telah mereka pelajari sebelumnya (Bonatua et al., 2021; Yudiyanto et al., 2020). Maka dengan adanya video pembelajaran interaktif berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) sehingga meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kekayaan budaya Indonesia, membangkitkan motivasi belajar siswa serta dapat menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang inovatif pada saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Dewi et al., 2022; Hasanah & Supriansyah, 2022).

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Novelty dari penelitian ini dilakukan untuk mampu memberikan solusi bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk. Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbasis AIR. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, antara lain analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Aldoobie, 2015). Produk yang dikembangkan diuji tingkat validitas yang meliputi dua tahap. Tahap pertama, yaitu review atau validitas dari para ahli yang dilakukan oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media. Tahap kedua yakni uji coba produk yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Pada tahap ini yaitu review para ahli yang dilakukan oleh ahli rancang bangun, ahli isi materi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran yaitu dengan seorang dosen yang memang berkompeten dalam bidang yang berkaitan dengan materi dan juga paham dengan bidang teknologi. Pada tahap subjek uji perorangan untuk penelitian pengembangan ini adalah tiga orang siswa kelas IV di SD Negeri 3 Peguyangan. Siswa yang dipilih adalah satu siswa dengan tingkat pengetahuan rendah, satu siswa dengan tingkat pengetahuan sedang, dan satu siswa dengan tingkat pengetahuan tinggi. Pada tahap subjek uji kelompok kecil untuk penelitian pengembangan ini adalah sembilan orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan yang dipilih secara acak untuk dapat mewakili siswa di kelas IV. Sembilan orang siswa tersebut terdiri dari tiga orang siswa dengan tingkat pengetahuan rendah, tiga orang siswa dengan tingkat pengetahuan sedang, dan tiga orang siswa dengan tingkat pengetahuan tinggi.

Pada tahap uji efektivitas produk yang telah dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa setelah digunakan. Subjek pada tahap uji efektivitas produk adalah siswa Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan sebanyak 25 orang siswa, dalam kelas tersebut terdiri atas beberapa siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Pada penelitian pengembangan ini, diperoleh jenis data yang dapat dikelompokkan menjadi 2 macam, antara lain data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata kata yang dihimpun dari hasil penilaian, masukan, kritik, dan juga saran perbaikan yang diperoleh dari hasil angket tanggapan dari review para ahli. Sedangkan, data kuantitatif merupakan data yang menggambarkan objek atau variabel dalam bentuk angka-angka atau bilangan.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket dan tes. Selanjutnya, instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini, diantaranya menggunakan daftar pertanyaan, lembar angket atau kuesioner, soal tes. Sebelum instrument dapat digunakan, terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrument. Kisi-kisi dibuat untuk menjadi pedoman atau gambaran pelaksanaan instrumen dalam penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

Tabel 1. Kisi-Kisi Ahli Isi Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.

No.	Aspek	Indikator
2	Materi	2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran.
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
		1. Ketepatan materi.
		2. Kedalaman materi.
		3. Kelengkapan materi.
		4. Kemenarikan materi.
		5. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.
		6. Materi didukung dengan media yang tepat.
3	Kebahasaan	7. Materi mudah dipahami.
		8. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas.
4	Evaluasi	1. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.
		2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.
		1. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator.

Tabel 2. Kisi-Kisi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Teknis	1. Kemudahan penggunaan media
		2. Kejelasan suara dalam video pembelajaran
		3. Media dapat membantu siswa dalam memahami materi
		4. Media dapat membangkitkan motivasi siswa
		5. Durasi waktu video
2.	Tampilan	1. Keterbacaan teks
		2. Konsistensi dan komposisi video
		3. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran
		4. Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi yang tepat
		5. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi
		6. Kesesuaian video dengan isi
		7. Dukungan music pengiring yang sesuai
		8. Penggunaan sound effect yang tepat
		9. Penggunaan narasi yang sesuai
		10. Tampilan layar serasi dan seimbang

Tabel 3. Kisi-Kisi Ahli Desain Instruksional

No.	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran Membantu pengaplikasian dalam kehidupan.
2	Materi	1. Penyampaian materi padat dan jelas.
		2. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.
		3. Penyampaian materi menarik.
		4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
3	Media	1. Kemudahan penggunaan media.
		2. Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Uji Coba Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
		2. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan.
		3. Media dapat menyajikan materi dengan efektif.
2.	Materi	1. Pemahaman materi
		2. Manfaat materi dalam kehidupan siswa.
		3. Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari di sekolah.
3.	Media	1. Kemudahan penggunaan media.
		2. Kejelasan suara musik media.
		3. Media dapat membantu siswa memahami materi.
		4. Media dapat membangkitkan motivasi siswa.
		5. Durasi waktu video

Tabel 5. Kisi-Kisi Tes Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mengenal keragaman budaya kearifan local, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengaitkan keragaman di Indonesia serta faktor yang menyebabkan keragaman di Indonesia 2. Peserta didik mampu menganalisis berbagai keragaman yang ada di Indonesia 3. Peserta didik mampu menilai sikap yang mencerminkan sikap menghargai keragaman yang ada di lingkungannya.

Setelah instrument yang dibuat sesuai dengan kisi-kisi maka tahap selanjutnya yakni uji coba instrumen. Uji coba instrument dilakukan untuk menentukan validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal pilihan ganda untuk memastikan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel. Validitas tes pilihan ganda dapat dihitung dengan menggunakan koefisien korelasi menggunakan rumus korelasi *product moment*. Reliabilitas tes pilihan ganda dapat dihitung dengan menggunakan rumus KR 20 (*Kuder-Rechardson - 20*). Dalam penelitian pengembangan ini, teknik analisis data yang digunakan ada 2 macam, antara lain teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik deskriptif inferensial.

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk dapat mengolah data yang diperoleh melalui angket yang telah dibagikan pada ahli rancang bangun, ahli isi materi pembelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, subjek uji coba perorangan, dan juga subjek uji coba kelompok kecil, yang mana hasil tersebut dalam bentuk deskriptif presentase dengan membandingkan jumlah keseluruhan jawaban dengan skor maksimal. Analisis dengan menggunakan statistik inferensial ini bertujuan untuk dapat mengetahui efektivitas dari produk yang telah dikembangkan. Hasil data uji coba perorangan dan kelompok kecil dikumpulkan. Selanjutnya, hasilnya dianalisis menggunakan teknik uji-t 1 sample. Sebelum melaksanakan uji-t akan dilakukan uji prasyarat (normalitas sebaran data). Dalam melakukan uji normalitas sebaran data dapat menggunakan rumus *Shapiro Wilk*. Untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia, maka dilakukan uji hipotesis, yaitu dengan menggunakan teknik uji t satu sampel (*One sample T-Test*). Uji-t ini digunakan untuk mengukur rata - rata hasil nilai posttest siswa dengan nilai KKTP.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan, yakni video pembelajaran interaktif berbasis AIR pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan, diantaranya analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kegiatan yang dilalui peneliti pada tahapan pengembangan dengan model ADDIE yakni.

Tahap pertama yakni analisis, pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi terkait karakteristik siswa yang berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran, media pembelajaran, serta materi pembelajaran. Kegiatan analisis ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Peguyangan pada siswa kelas IV dengan melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara. Hasil kegiatan observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan terdapat kesulitan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia yang cakupannya materinya luas namun sulit dijangkau. Fasilitas sarana dan prasarana sekolah berupa *LCD proyektor* kurang dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Keterbatasan guru dalam menjelaskan materi kekayaan budaya Indonesia sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran secara optimal. Maka solusi dari kesulitan tersebut perlunya membangun semangat belajar siswa dengan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 saat ini. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa pada mata pelajaran, yaitu media video pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), vide pembelajaran pembelajaran berbasis AIR. Adapun proses perancangan meliputi beberapa tahapan, yaitu persiapan hardware dan software, penyusunan materi, penyusunan angket validitas penilaian media, dan menyusun kegiatan pembelajaran. Adapun *hardware* yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis AIR adalah laptop, dan *software* yaitu *canva*, *edpuzzle*, dan *prosa ai*. Penyusunan materi dilakukan untuk mempersiapkan rancangan awal tentang isi materi pada video pembelajaran berbasis AIR sehingga akan mempermudah pada saat produksi pengembangan video pembelajaran berbasis AIR. Kemudian menyusun angket validitas penilaian media yang digunakan untuk menilai media yang dikembangkan.

Selain itu juga menyusun kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan modul ajar dengan menggunakan model *AIR* yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*), yang merupakan tahapan penggarapan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan menjadi sebuah produk pembelajaran. Video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* yang telah selesai digarap kemudian dinilai kualitasnya oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, serta ahli media pembelajaran agar mendapatkan saran dan komentar terkait video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* yang telah diproduksi. Perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan kualitas produk atas saran dan komentar dari ahli. Setelah mendapatkan validasi, selanjutnya memasuki tahap implementasi video pembelajaran interaktif berbasis *AIR*. Tampilan media yang telah dibuat disajikan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Tampilan Media Video Interaktif

Tahap keempat merupakan tahap implementasi (*implementation*), tahap implementasi ini produk video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* yang telah dikembangkan diimplementasikan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitasnya. Pada tahap implementasi kegiatan ini meliputi uji coba perorangan, uji kelompok kecil, serta uji efektivitas produk. Pada uji perorangan melibatkan 3 orang siswa kelas IV dengan rincian satu orang siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi, satu orang siswa yang memiliki kemampuan belajar sedang, dan satu orang siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa dengan rincian tiga orang siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi, tiga orang siswa yang memiliki kemampuan belajar sedang, dan tiga orang siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah. Sedangkan untuk uji efektivitas dilakukan penerapan secara penuh seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan sebanyak 25 orang siswa.

Secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase skor dengan kualifikasi sangat layak, sehingga video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* yang dikembangkan sangat layak digunakan pada pembelajaran. Pada tahap uji coba produk terdapat komentar/saran dari ahli yang bersifat merevisi produk video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* yang dikembangkan. Produk yang sudah termasuk kategori sangat layak, perlu dilakukan perbaikan produk dari komentar/saran ahli, sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih sempurna. Hasil uji kelayakan produk pengembangan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* muatan IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan berdasarkan uji ahli isi materi pembelajaran, uji ahli desain instruksional, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil dipaparkan pada **Tabel 6**.

Tabel 6. Persentase Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran

No	Subjek Uji	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1	Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran	97,33%	Sangat Layak
2	Uji Ahli Desain Instruksional	95,00%	Sangat Layak
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	97,33%	Sangat Layak
4	Uji Coba Perorangan	94,54%	Sangat Layak
5	Uji Coba Kelompok Kecil	96,96%	Sangat Layak

Berdasarkan **Tabel 6**, efektivitas pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* dianalisis menggunakan teknik analisis data statistik inferensial. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen tes. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk video pembelajaran. Tujuan mengumpulkan data nilai siswa agar dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk video

pembelajaran interaktif berbasis *AIR* yang dianalisis menggunakan uji-t 1 *sample*. Sebelum pelaksanaan uji-t 1 *sample* maka dilaksanakan uji prasyarat (uji normalitas). Berikut penjabaran mengenai uji normalitas. Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* memperoleh 0,920 untuk $n=25$ berada pada $p=0,1$ dan $p=0,5$. Hal ini berarti nilai $p(0,920) > 0,05(0,918)$ sehingga disimpulkan bahwa data hasil post-test berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengujian normalitas, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan rumus uji-t 1 *sample*, kriteria pengujian adalah menolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 8,027$. Kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 2,063. Hal ini berarti $t_{hitung} 8,027 > t_{tabel} 2,063$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan kriteria pengujian, jika H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan (5%) sesudah menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* efektif digunakan pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan Budaya Indonesia.

Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*), kegiatan evaluasi yang dilaksanakan berguna untuk mengetahui keberhasilan pengembangan video pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan cara formatif dan sumatif. Secara formatif berguna untuk penyempurnaan produk video pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan penilaian oleh para ahli dengan mencakup validasi dari para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media) serta berdasarkan hasil dari uji coba kelompok kecil dan perorangan. Sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur keefektifan video pembelajaran melalui tahap uji efektivitas.

Pembahasan

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan di SD Negeri 3 Peguyangan, menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara monoton, setelah menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi yang disampaikan.

Keberhasilan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik untuk siswa sangat penting. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik agar siswa dapat menerima informasi dari materi pembelajaran dengan mudah maka dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Novayanti, 2022; Riyayani, 2020). Media dapat digunakan sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Dalam proses pembelajaran, salah satu media yang memanfaatkan teknologi, yaitu video pembelajaran yang berisi animasi, gambar, suara, teks yang menjelaskan materi suatu pembelajaran kepada siswa. Media dapat digunakan sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan. Video pembelajaran adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh teknologi. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan melalui teknologi adalah video pembelajaran interaktif (Muspiroh, 2023; Saharuddin et al., 2022). Beberapa kelebihan video pembelajaran interaktif yakni dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dapat memberikan umpan balik kepada siswa, dapat menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang, dapat menyampaikan materi dengan cara yang paling efektif, dan membuat pembelajaran menjadi bermakna. Dalam proses pembelajaran perlunya pendukung fasilitas pembelajaran di sekolah, sekolah seharusnya menyediakan fasilitas yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas (Ibrahim & Alamro, 2020; Nugroho & Surjono, 2019).

AIR merupakan singkatan dari *Auditory*, *Intellectually*, dan *Repetition*. *AIR Auditory*, *Intellectually*, dan *Repetition* merupakan pembelajaran yang terdiri atas *Auditory*, yang merupakan proses belajar dengan memanfaatkan telinga yang berkaitan dengan mendengarkan, menyimak suatu informasi. Kemudian *Intellectually*, merupakan proses belajar memerlukan latihan melalui cara mengidentifikasi, berpikir dan memecahkan permasalahan (Dewi et al., 2022; Vargo et al., 2003). Terakhir *Repetition*, merupakan proses belajar dengan melakukan pengulangan dengan tujuan agar pembelajaran berlangsung lebih bermanfaat. Dari tiga aspek tersebut memiliki rancangan agar proses pembelajaran yang berkaitan dengan tiga aspek tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa (Gebre, 2018; Yusuf, 2022). Adapun kelebihan dari model *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)*, yaitu dapat membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi, siswa dapat mendalami pengetahuannya secara mandiri, dan siswa dapat menanggapi suatu persoalan secara mandiri. Dari paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* merupakan media yang memiliki peran penting dalam penyampaian materi dalam bentuk audio visual serta dapat mengajak siswa berpartisipasi secara aktif agar pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi

pembelajaran, sehingga dengan adanya video pembelajaran siswa dapat melihat langsung konsep materi tersebut.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti video pembelajaran interaktif yang didalamnya memuat gambar, teks yang memberikan sebuah pesan materi pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi didalamnya (Hasanah & Supriansyah, 2022; Sugiati, 2023). Pemanfaatan media berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman belajar agar siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan mengembangkan media video pembelajaran dapat membantu guru menambah wawasan baru mengenai pembelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia. Media video pembelajaran interaktif berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dianggap efektif dan praktis karena dapat dipelajari melalui komputer atau laptop, *handphone* (Hasanah & Supriansyah, 2022; Kolesnikov et al., 2019). Video pembelajaran interaktif pada muatan IPAS juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk siswa yang ingin belajar sendiri di rumah karena keterbatasan waktu dalam menjelaskan materi pelajaran. Selain itu media video ini mengikuti perkembangan teknologi yang kontennya dikemas dengan menarik.

Beberapa peneliti juga mengkaji hal yang sama dan mendapatkan hasil yang positif. Penelitian mengenai media video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* menghasilkan produk video interaktif dengan persentase nilai 95% (sangat layak), dengan video siswa memahami pelajaran dan meningkatkannya minat belajar siswa sehingga dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran (Amalia & Silalahi, 2023). Kemudian hasil penelitian lain menyatakan bahwa hasil ahli materi sebesar 92,5%, ahli media sebesar 96%, dan hasil uji coba pada kelompok kecil sebesar 93,33%, penyajian sebesar 93,89%, dan bahasa sebesar 94,28% video pembelajaran ini valid dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk membantu siswa belajar dari rumah dalam memahami konsep pembelajaran IPA (Jundu et al., 2020). Penelitian mengenai produk LKPD berbasis model pembelajaran AIR didapatkan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematika peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan kategori "sangat valid". LKPD berbasis model pembelajaran AIR praktis digunakan dengan memenuhi aspek kemenarikan, kemudahan dan bermanfaat dengan kategori "sangat praktis" (Hidayati et al., 2021).

Kelabihan dari media ini yaitu video pembelajaran menjadi salah satu media dalam menyampaikan materi yang dikemas lebih menarik karena di dalamnya berisikan gambar, animasi, suara, materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, adanya video pembelajaran interaktif berbasis AIR siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja, proses pembelajaran lebih interaktif. Kekurangannya yaitu video pembelajaran memerlukan fasilitas penunjang seperti *handphone*, jaringan internet, dan siswa untuk mengaksesnya.

Meskipun penelitian ini berhasil dilakukan ada beberapa keterbatasan yang ada dalam penelitian. Keterbatasan ini tidak bisa dilakukan karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Keterbatasan tersebut yakni pengembangan video pembelajaran terbatas, sehingga produk media video pembelajaran dikhususkan untuk siswa di Kelas IV sekolah dasar pada Muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Pengembangan produk ini hanya berdasarkan analisis masalah di kelas IV sehingga tidak bisa disamakan dengan kelas lainnya. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan subjek yang lebih luas dan jangkauan materi yang lebih dalam.

Adapun implikasi dari penelitian ini video pembelajaran Interaktif berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV mampu menunjang pembelajaran pada siswa kelas IV, hal ini menunjukkan keterlibatan siswa dalam belajar dengan mendengarkan informasi, membantu pemahaman siswa, dan lebih fokus untuk mengikuti pelajaran, belajar lebih mandiri dengan bimbingan guru proses belajar menjadi lebih efektif dan memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Siswa tampak antusias selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Secara empiris, Video pembelajaran Interaktif berbasis AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar sudah terbukti layak digunakan dalam pembelajaran, dan efektif meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat disampaikan yakni video pembelajaran interaktif berbasis AIR efektif digunakan pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini mampu memotivasi guru dalam memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini juga memberikan manfaat kepada sekolah dengan menambah koleksi media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6). www.aijcrnet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf
- Amalia, S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Tema Indahnya Kebersamaan Menggunakan Model. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 1369–1376. <https://melatijournal.com/index.php/Metta/article/view/402>.
- Bonatua, D. S., Mulyono, D., & Febriandi, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3850–3857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1462>.
- Cahyono, B. Y., Mukminatien, N., & Amrina, R. (2016). Indonesian Students Writing Proficiency in Using Complex Sentence. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*, 4(9), 22–32. <https://www.researchgate.net/profile/Bambang-Cahyono-3/publication/311707316>.
- Cholilah, M., Gratia, A., Tatuwo, P., Rosdiana, S. P., Noor, A., Pgri, U., Buana, A., Pgri, U., Buana, A., Pgri, U., Buana, A., Pgri, U., & Buana, A. (2023). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21*. 01(02), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>.
- Dewi, S., Nulhakim, L., & Hendrapipta, N. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) Pada Materi IPA Kelas IV. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 24–34. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.6185>.
- Gebre, E. (2018). Learning with multiple representations: Infographics as cognitive tools for authentic learning in science literacy. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 44(1), 1–24. <https://doi.org/10.21432/cjlt27572>.
- Hasanah, V., & Supriansyah, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Berbantu Media Audio Visual Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6893–6899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3411>.
- Hidayati, A. N., Ambarita, A., & Yulianti, D. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Model Pembelajaran AIR Berorientasi Pada Peningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika. *Inomatika*, 3(2), 86–101. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v3i2.256>.
- Ibrahim, U. M., & Alamro, A. R. (2020). Effects of Infographics on Developing Computer Knowledge, Skills and Achievement Motivation among Hail University Students. *International Journal of Instruction*, 14(1), 907–926. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14154A>.
- 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. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>.
- Kolesnikov, A., Zhai, X., & Beyer, L. (2019). Revisiting self-supervised visual representation learning. *Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 2019-June*, 1920–1929. <https://doi.org/10.1109/CVPR.2019.00202>.
- Martha, N. U., & Andini, N. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5, 185–197. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46354>.
- Morrar, R., Arman, H., & Mousa, S. (2017). The fourth industrial revolution (Industry 4.0): A social innovation perspective. *Technology Innovation Management Review*, 7(11), 12–20. https://timreview.ca/sites/default/files/Issue_PDF/TIMReview_November2017.pdf#page=12.
- Muspiroh, N. (2023). Efektivitas Model Auditory Intellectually And Repetition Berbantuan Aplikasi Plotagon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Dialektika Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 13(2), 10246–10260. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/1717>.
- Novayanti, S. (2022). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) Berbasis Media Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Di Sma Negeri Kabupaten Bireuen. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains, Teknologi, Ekonomi, Sosial, Dan Budaya*, 6(4). <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/1717>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf>.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video

- materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15911>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Riyayani, L. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar Materi Pemahaman Ide Pokok Dalam Teks Melalui Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually and Repetition (AIR). *Journal on Education*, 3(01), 149–161. <http://jonedu.org/index.php/joe/article/view/355>.
- Saharuddin, S., Babo, R., & Basri, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually and Repetition) Berbantuan Media Interaktif dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Gema Wiralodra*, 13(2), 439–454. <https://doi.org/10.31943/gw.v13i2.286>.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al Awlad*, VIII, 107–117. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>.
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1970>.
- Sugiati, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Pembelajaran Air Berbantuan Edpuzzle Smp Negeri 3 Banguntapan. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(2), 111–120. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/science/article/view/2321>.
- Sumarno. (2019). Pembelajaran kompetensi abad 21 menghadapi era Society 5.0. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3, 272–287. <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/28>.
- Vargo, J., Nesbit, J. C., Belfer, K., & Archambault, A. (2003). Learning object evaluation: Computer mediated collaboration and inter-rater reliability. *International Journal of Computers and Applications*, 25(3), 1–8. <https://doi.org/10.1080/1206212X.2003.11441703>.
- Vieira, E. A. O., Silveira, A. C. D., & Martins, R. X. (2019). Heuristic evaluation on usability of educational games: A systematic review. *Informatics in Education*, 18(2), 427–442. <https://doi.org/10.15388/infedu.2019.20>.
- 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>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8959>.
- Yusuf, H. O. (2022). Impact Of Teachers Use Of Folktales On The Performance Of Pupils In Reading Comprehension. *European Journal of Education Studies*, 4, 107–120. <https://doi.org/10.46827/ejes.v0i0.353>.