

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas V Sekolah Dasar

Oriza Satifa¹, Mimi Hariyani²

^{1,2} Program studi Magister pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

e-mail: orizasativa322@gmail.com¹, mimihariyani@gmail.com²

ABSTRAK. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya inovasi berupa media pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran berbasis canva. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dan menggunakan desain pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini melibatkan 2 orang pakar yaitu dosen dan guru wali kelas untuk memvalidasi produk yaitu validasi media dan validasi materi. Sedangkan untuk menilai praktikalitas menggunakan instrumen praktikalitas media untuk melihat keefektifan media tersebut dengan melibatkan 20 orang siswa pada salah satu sekolah dasar di kota Pekanbaru. Data diambil dengan menggunakan pertemuan langsung dengan responden. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 26 secara deskriptif untuk menggambarkan hasil dari penilaian media tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah untuk instrumen validasi diketahui hasil validasi media (3,59%) berada pada kategori “layak” dan validasi materi (3,73%) berada pada kategori “layak” sedangkan untuk nilai pretest (69,25) dan posttest (82,50). Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis canva pada materi bagian tubuh tumbuhan layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Canva, Bagian Tubuh Tumbuhan

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi juga semakin canggih dan sangat berkembang pesat di era saat ini. Sehingga, manusia tidak bisa menghindari adanya perkembangan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi ini sangat membantu untuk mempermudah pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari, serta menyediakan hiburan yang beragam. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini dapat memberi pengaruh pada dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Marliani, 2021). Dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Rejeki et al, 2020).

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang turut menentukan pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik, sehingga pada akhirnya mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas (Warsita, 2013). Ibrahim

mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat memberikan rangsangan kepada siswa sehingga bisa terjadi interaksi dalam proses belajar mengajar (Ibrahim, 2005). Dengan demikian media pembelajaran sangat penting kehadirannya dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah penggunaan media video-audio visual. Media audio-visual merupakan alat bantu yang berbentuk kesan suara (audio) dan gambar (visual) dijadikan dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu juga tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata (Riyanto et al, 2018). Media audio visual memiliki fungsi yaitu, dapat menarik perhatian dan memusatkan konsentrasi siswa pada materi, tujuan pembelajaran lebih cepat dicapai dengan cara memahami dan mengingat pesan pada video, serta dapat mengatasi peserta didik yang pasif dengan adanya penggunaan media yang tepat dan bervariasi (Novita et al, 2019). Penggunaan video pada proses pembelajaran bertujuan agar siswa lebih cepat tangkap dan memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penyampaian materi melalui media video ini akan lebih mudah dilakukan oleh para pendidik atau guru. Pemanfaatan media video ini dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas, terutama di sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Tidak hanya itu, peran guru juga sangat penting dalam proses pembelajaran, maka dari itu guru dituntut untuk bisa membuat media yang kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah (Magdalena et al, 2021).

Penggunaan video pembelajaran tentunya saling berkaitan dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penggunaan video akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena sejatinya siswa tingkat sekolah dasar suka akan hal-hal yang menarik ataupun tidak monoton sehingga siswa lebih semangat dan tekun dalam belajar. Dengan termotivasinya siswa untuk belajar maka akan membuahkan hasil belajar yang optimal. Adapun cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal salah satunya adalah pengembangan media video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sudah dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan Biassari dkk (2021). Penelitian lain yang dikembangkan oleh Fitri & Ardipal (2021) yang juga mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Penelitian senada dilakukan oleh Subekti (2022) yang juga mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Penelitian lain yang dilakukan oleh Deriyan (2022) dengan menggunakan aplikasi capcut dalam pembuatan video pembelajaran dan penelitian yang dilakukan oleh Ilsa dkk (2021) mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powerdirector 18. Adapun Kebaharuan yang peneliti lakukan dari kedua penelitian diatas yaitu aplikasi dalam pembuatan media video pembelajaran, peneliti pertama menggunakan aplikasi nearpod dan peneliti kedua menggunakan kinemaster sedangkan digunakan penulis dalam membuat media video pembelajaran ini adalah aplikasi canva dan dibantu oleh aplikasi vn editor dalam penambahan suara dan backsound.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti terpacu untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan video pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran yang layak digunakan serta dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D) dimana metode ini merupakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015). Dalam penelitian ini

menggunakan prosedur pengembangan berbasis instruksional ADDIE. Prosedur model instruksional ADDIE terdiri dari lima fase yang terdiri dari tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implement*) dan Evaluasi (*Evaluate*) (Pitriani et al, 2021).

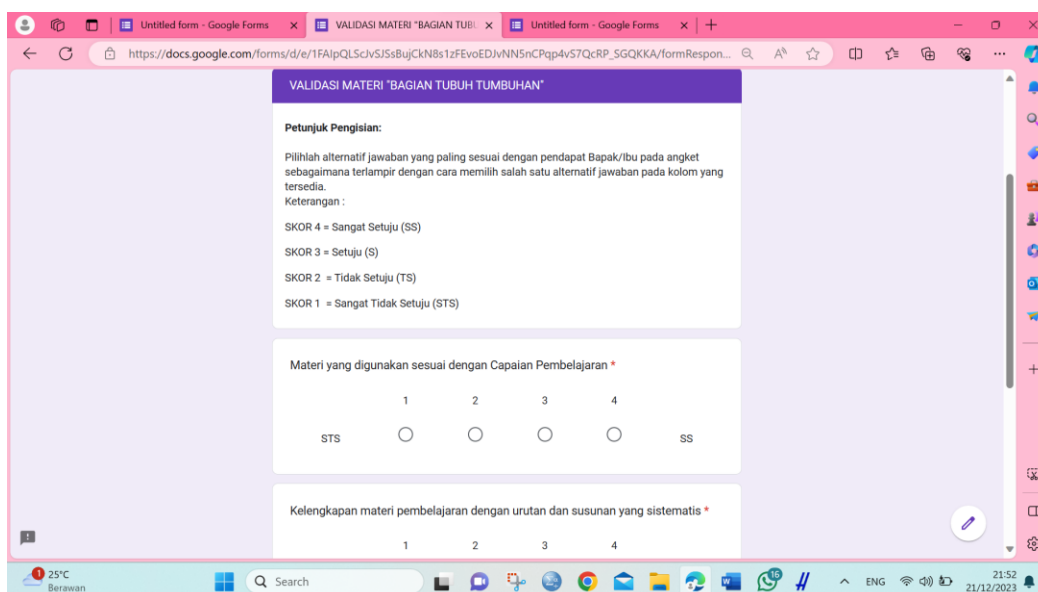
Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan tes diberikan kepada peserta didik yaitu sebelum proses pembelajaran dimulai (pretest) dan setelah proses pembelajaran dimulai (posttest). Instrumen validasi yang digunakan berupa google formulir perihal kelayakan media pembelajaran yang akan diuji coba dan kesesuaian materi dengan media.

Pengumpulan data di dapatkan dari hasil angket yang sudah diisi oleh responden baik itu validitas maupun praktikalitas dengan pemberian angket yang nantinya diisi oleh responden (Pamungkas, 2021). Berdasarkan hal tersebut teknik analisis data yang diterapkan untuk menemukan hasil penelitian ini yaitu lembar validasi dan lembar praktikalitas. Dari hasil lembar validasi dan lembar praktikalitas yang terkumpul kemudian ditabulasi. Hasil tabulasi tiap tagihan dicari data deskriptif menggunakan SPSS versi 26, data tersebut berupa jumlah responden, mean, standar deviasi dan rata-rata. Untuk mengetahui hasil dari data yang sudah diambil, maka peneliti menggunakan skala likert. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia (Syofian et al, 2015). Berikut ini adalah tabel skala likert:

Tabel 1. Tabel Skala Likert

Kategori Kelayakan	Interval
Sangat Layak	4,20 – 5,00
Layak	3,40 – 4,19
Kurang Layak	2,60 – 3,39
Tidak Layak	1,80 – 2,59
Sangat Tidak Layak	1,00 – 1,79

Dimodifikasi oleh (Pranatawijaya et al, 2019)



The image shows a Google Form titled "VALIDASI MATERI 'BAGIAN TUBUH TUMBUHAN'". The form is displayed in a web browser window. The form content includes a section for "Petunjuk Pengisian:" which instructs the user to choose the most appropriate alternative based on their opinion. It also provides a legend for the scoring system: SKOR 4 = Sangat Setuju (SS), SKOR 3 = Setuju (S), SKOR 2 = Tidak Setuju (TS), and SKOR 1 = Sangat Tidak Setuju (STS). Below this, there is a section titled "Materi yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran" with a table of five radio buttons labeled 1, 2, 3, 4, and SS. The last section is titled "Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis" with a table of four radio buttons labeled 1, 2, 3, and 4. The form is set against a light purple background.

Gambar 1. Instrumen Validasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

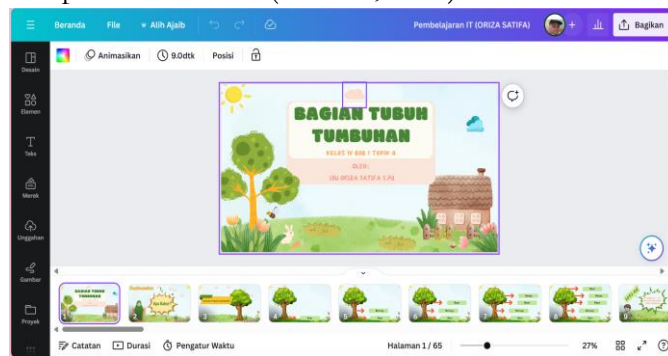
Sesuai dengan model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang merupakan singkatan langkah-langkah penelitian pengembangannya. Maka dalam sub hasil dan pembahasab akan memaparkan mengenai tahap-tahap yang telah dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini.

Tahap Analisis (*Analysis*)

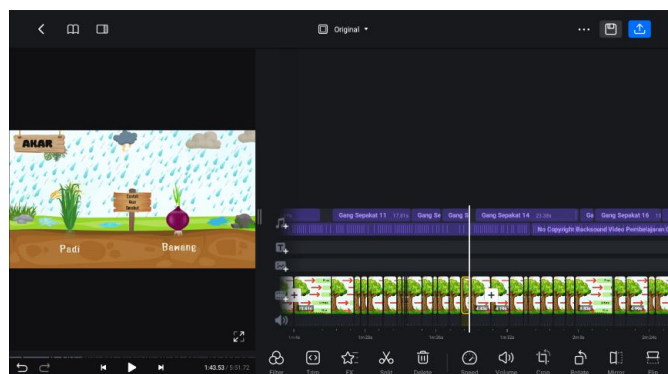
Tahap ini dilakukan guna untuk menentukan media yang akan dikembangkan dan materi yang akan diambil serta kurikulum yang digunakan. Pada tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran dengan cara menganalisis Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) siswa kelas IV SD pada kurikulum merdeka dan menetapkan materi yang akan digunakan pada media pembelajaran. Pada muatan IPAS kurikulum Merdeka menyinggung tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Berdasarkan analisis CP yang telah dilakukan, maka peneliti menetapkan untuk membuat media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan. Selain dari analisis CP yang telah dilakukan, peneliti mengobservasi peserta didik di salah satu Sekolah Dasar Kota Pekanbaru, pada saat proses pembelajaran pada CP ini. Hasil pengamatan peneliti yaitu peserta didik di sekolah tersebut masih perlu media penunjang dan penambahan wawasan tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan bertujuan untuk mendesain produk yang akan dibuat, tahap ini dilakukan dengan mencari materi-materi bagian tubuh tumbuhan yang sesuai untuk ditampilkan dalam video pembelajaran, menyusun dan menyesuaikan materi dengan gambar tumbuhan pada media video pembelajaran, serta penyusunan dan pengeditan video pada aplikasi canva dan dibantu aplikasi vn editor (Roulina, 2021).



Gambar 2. Tampilan pengeditan video pembelajaran dengan aplikasi Canva



Gambar 3. Tampilan pengeditan suara dengan aplikasi Vn Editor

Perancangan video pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi yang akan digunakan serta CP dan ATP yang dipilih agar lebih relevan dan siswa pun merasa lebih semangat lagi untuk belajar.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan uji validitas produk/media yang sudah dirancang sebelumnya kepada validator. Hal tersebut bertujuan untuk melihat kevalidan atau kelayakan media yang akan di uji cobakan. Validasi media video pembelajaran divalidasi oleh 1 orang validator yaitu dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran IT dan validasi materi divalidasi oleh 1 orang validator yaitu guru wali kelas IV pada salah satu Sekolah Dasar di Pekanbaru. Hal ini dilakukan juga untuk melihat apakah perlu adanya revisi yang harus dilakukan terhadap media dan materi yang sudah dirancang.

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket dalam google formulir. Berikut hasil validasi yang dilakukan:

Tabel 2. Nilai rata-rata aspek validasi media

No	Aspek	N (jumlah orang)	Mean	Standar Deviation	Ket
1	Rekayasa Perangkat Lunak	1	3,50	0,535	Layak
2	Desain Pembelajaran	1	3,63	0,518	Layak
3	Komunikasi Visual	1	3,63	0,518	Layak
Rata-rata			3,59	0,522	Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil data dari validasi ahli media yang di validasi oleh dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran IT, ahli media akan menilai khusus bagian media dalam perancangan video pembelajaran tersebut. Ahli media menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis canva layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,59. Dengan demikian nilai rata-rata ketercapaian kelayakan pada video pembelajaran dari setiap aspek adalah sebagai berikut: rekayasa perangkat lunak (3,5) berada pada kategori “layak”; desain pembelajaran (3,63) berada pada kategori “layak”; komunikasi visual (3,63) berada pada kategori “layak”. Jika sebuah item dengan menggunakan rata-rata dapat dikatakan layak ketika nilai kelayakan suatu media sebesar 3,39 ke atas maka pernyataan angket dapat dikatakan “layak” (Pranatawijaya et al., 2019). Berdasarkan hal tersebut validasi oleh ahli media dikatakan layak dengan nilai 3,59 berada pada kategori “layak”.

Tabel 3. Nilai rata-rata aspek validasi materi

No	Aspek	N (Jumlah Orang)	Mean	Standar Deviation	Ket
1	Kelayakan isi	1	3,78	0,428	Layak
2	Kelayakan kebahasaan	1	3,72	0,461	Layak
3	Penyajian	1	3,61	0,502	layak
Rata-rata			3,73	0,443	Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil data dari validasi ahli materi yang di validasi oleh guru wali kelas IV pada salah satu sekolah dasar di Pekanbaru, ahli materi akan menilai khusus

bagian materi dalam perancangan video pembelajaran tersebut. Ahli materi menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis canva layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,73. Dengan demikian nilai rata-rata ketercapaian kelayakan pada video pembelajaran dari setiap aspek adalah sebagai berikut: kelayakan isi (3,78) berada pada kategori “layak”; kelayakan kebahasaan (3,72) berada pada kategori “layak”; penyajian (3,61) berada pada kategori “layak”. Jika sebuah item dengan menggunakan rata-rata dapat dikatakan layak ketika nilai kelayakan suatu media sebesar 3,39 ke atas maka pernyataan angket dapat dikatakan “layak” (Pranatawijaya et al., 2019). Berdasarkan hal tersebut validasi oleh ahli media dikatakan layak dengan nilai 3,73 berada pada kategori “layak”.

Berdasarkan tabel 1 dan 2, nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media yaitu sebesar 3,59 dalam kategori “Layak” dan persentase yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 3,73 dalam kategori “Layak”. Hasil validasi media dan materi tersebut menunjukkan bahwa materi dan media yang akan dikembangkan telah layak untuk digunakan atau diujicobakan di lapangan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba dilakukan langsung pada siswa dalam satu kelas yang saat diimplementasikan siswa berjumlah 20 orang siswa. Uji coba dilakukan pada kelas IV di salah satu SD Kota Pekanbaru. Uji coba dilakukan dengan menampilkan video pembelajaran dengan bantuan layar proyektor. Sebelumnya peneliti telah melakukan pretes dengan memberikan pertanyaan sebelum menampilkan video pembelajaran. Lalu peneliti meminta siswa untuk mendengarkan/menyimak video pembelajaran dengan seksama. Setelah selesai uji coba, peneliti membagikan lembar pertanyaan kepada siswa untuk melihat respon terhadap media video pembelajaran yang sudah digunakan. Pada tahap ini, siswa sangat bersemangat selama menyaksikan video pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti mengevaluasi berdasar pada jawaban soal *posttest* yang sudah di jawab oleh siswa untuk melihat sejauh mana media tersebut bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2009). Hasil *posttest* menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini sangat cocok untuk digunakan di kelas IV SD dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut tabel data *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 4. Pretest

Skala interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$x \geq 80$	5	25%	Tinggi
$60 \leq x < 80$	10	50%	Sedang
$x < 60$	5	25%	Rendah
Total	20	100%	

Sumber: Data primer penelitian

Tabel 5. Posttest

Skala interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$x \geq 80$	13	65%	Tinggi
$60 \leq x < 80$	7	35%	Sedang
$x < 60$	0	0%	Rendah
Total	20	100%	

Sumber: Data primer penelitian

Berdasarkan kedua tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dengan kemampuan tinggi dengan persentase sebesar 25% (5 siswa), kemampuan sedang dengan persentase sebesar 50% (10 siswa), dan 25% (5 siswa) berkemampuan rendah. Sedangkan hasil belajar matematika siswa sesudah menggunakan video pembelajaran pada kategori kemampuan tinggi dengan persentase sebesar 65% (13 siswa), kemampuan sedang dengan persentase sebesar 35% (7 siswa), dan 0% (0 siswa) berkemampuan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPA sesudah menggunakan video pembelajaran berada pada kategori tinggi.

Setelah diketahui hasil pretest dan posttest siswa, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Untuk pengujian hipotesis, langkah yang dilakukan adalah menganalisis hasil uji-t, adapun hasil uji t dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Paired Sample Statistics

		<i>Paired Sample Statistics</i>			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	69,25	20	11,84050	2,64762
	<i>Posttest</i>	82,50	20	7,69484	1,72062

Sumber: Data primer penelitian

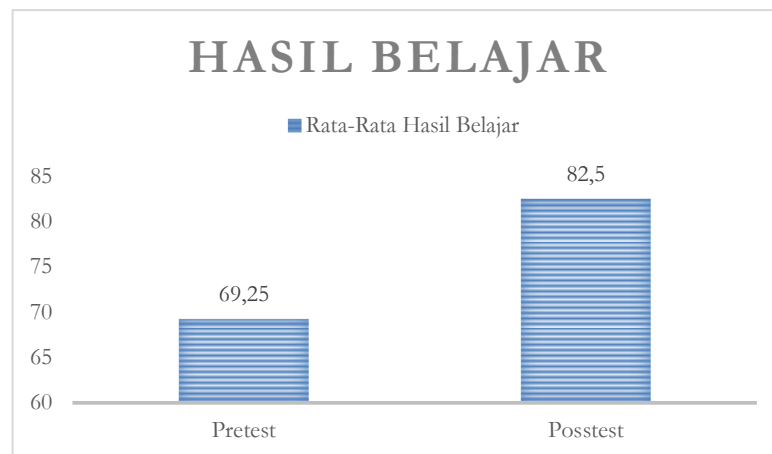
Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata (*mean*) dari nilai *pretest* adalah 69,25 sedangkan *posttest* adalah 82,50. Untuk membuktikan adanya perbedaan dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7. Paired Samples Test

Paired Differences							t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference						
			Lower	Upper					
Pair 1	Hasil Belajar	74,370	11,64581	1,84136	70,65049	78,09951	40,391	39	,000

Dari tabel di atas, hasil analisis data diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis (H_1) dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dengan sesudah menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas V di salah satu SD Pekanbaru.

Dibawah ini rekapan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan video pembelajaran) dan *posttest* (sesudah menggunakan video pembelajaran).



Gambar 4. Rekapitan Hasil Belajar Siswa

Hasil kesimpulan penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita dkk (2017) menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar IPA siswa pada kelas VII. Selanjutnya, hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Pamungkas (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada tingkat Sekolah Dasar. Kesimpulan penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nofita dkk (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dapat diketahui dari hasil posttest lebih besar dibandingkan hasil pretest.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis canva pada materi bagian tubuh tumbuhan yang sudah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA terlebih pada materi bagian tubuh tumbuhan. Hal ini dapat dilihat dari hasil temuan-temuan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar di Sekolah Dasar dan dapat membantu pendidik sebagai referensi dalam penggunaan video pembelajaran di sekolah.

REFERENSI

- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Deriyan, L. F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 7(1), 1-10.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Ibrahim, dkk. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powerdirector 18 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288-300
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan

06 pagi. Edisi, 3(2), 312-325.

- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125-133.
- 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.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.
- Riyanto, N., Asmara, A. P., & Purbalingga, B. (2018). Penilaian Kualitas Media Audio Visual Tentang Karakteristik Larutan Asam Basa untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 73-85.
- Roulina, P. E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(2), 170-178.
- Subekti, F. Y. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Persamaan Linear Satu Variabel Dengan Kinemaster Pro. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(1), 16-25.
- Sugiyono. 2009. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2).