

Media Video Pembelajaran pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 2 Kelas V SD

**Debi Kumala Indah Aprilia¹, Chumi Zahroul Fitriyah², Fajar Surya Hutama³, Zetti Finali⁴,
Linda Purnamasari Rukmana⁵**

Universitas Jember^{1 2 3 4}, SDN Kranjangan 03 Jember⁵

Corresponding Author: fajarsurya.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk video lalu diukur tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall yang terdiri dari 8 tahapan, yaitu (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji coba keefektifan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tangsil Wetan 2 dan siswa kelas V MI Salafiyah Syafi'iyah Tangsil Wetan. Metode pengumpulan data berupa wawancara, validasi, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data validasi, analisis data uji keefektifan produk, dan uji kepraktisan respon siswa. Berdasarkan hasil validasi produk video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor 76% dalam kategori layak. Keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor 49 % dengan kategori keefektifan sedang. Serta respon siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan mendapat skor 86,35% termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Media Video Pembelajaran, Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan

Abstract

This development research aims to develop a learning media in the form of a video and then measure the level of validity, practicality, and effectiveness. This research uses the Borg and Gall development model which consists of 8 stages, namely (1) preliminary research; (2) planning; (3) development of initial product design; (4) product design validation; (5) revision of the initial product; (6) trial use; (7) revision of product development; and (8) effectiveness trials. The subjects of this study were grade V students of SDN Tangsil Wetan 2 and grade V students of MI Salafiyah Syafi'iyah Tangsil Wetan. Data collection methods include interviews, validations, tests, and questionnaires. The data analysis techniques used in this study were validation, product effectiveness test, and student response practicality test. Based on the results of product validation, the learning video developed obtained a score of 76% in the feasible category. The effectiveness of the developed learning video media obtained a score of 49% with a moderate effectiveness category, and students' response to the use of developed media received a score of 86.35% included in the very good category. It can be concluded that learning video products are very practical to use in learning activities in schools.

Keywords: Learning Video Media, Discussion "Udara Bersih Bagi Kesehatan"

1. Pendahuluan

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Alpian, dkk., 2019:68). Pendidikan melalui pembelajaran dan kehidupan sekolah merupakan faktor yang penting untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Berbagai pembaharuan dalam bidang pendidikan perlu dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Saat ini, perkembangan zaman semakin pesat begitupula di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kemajuan teknologi ini memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, seni dan lain sebagainya. Terkait dengan pentingnya teknologi informasi bagi pendidikan adalah (1) membantu proses pembelajaran dengan melalui sarana pendukung pembelajaran; (2) sebagai alat bantu untuk mendapatkan informasi; (3) sebagai sumber pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman; (4) sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi supaya lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa; dan (5) meningkatkan kualitas pembelajaran yang tepat berdasarkan kebutuhan saat ini (Saputra, dkk., 2021:67).

Guru berperan penting dalam terwujudnya pendidikan yang berkualitas dan apabila guru dapat membimbing dan mengarahkan siswanya dengan baik, maka akan tercetak SDM yang berkualitas. Dalam perkembangan IPTEK, guru diharapkan dapat mengikuti perkembangan yang ada. Pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu dan menunjang aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Puspitaningrum, dkk. (2022) bahwa Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong manusia untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi untuk proses belajar, salah satunya menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, membangkitkan motivasi belajar siswa, mendorong ketertarikan siswa untuk belajar memahami materi, serta meningkatkan mutu dari kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dijenjang SD sangat diperlukan baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi.

Media video pembelajaran termasuk dalam jenis media audio visual. Unsur-unsur dalam media video meliputi teks, gambar, suara dan animasi. Media ini cukup diminati dalam proses pembelajaran, karena video pembelajaran merupakan gabungan dari audio dan visual, maka dalam praktiknya dapat melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa. Oleh karena itu, dengan penggunaan media audiovisual ini memungkinkan siswa untuk lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan siswa lebih cepat untuk memahami materi pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Tangsil Wetan 2 Bondowoso, diketahui bahwa sekolah tersebut menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini mengutamakan pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter. Siswa dituntut untuk dapat berperan aktif ketika proses pembelajaran seperti kegiatan berdiskusi dan presentasi. Meski demikian, penggunaan kurikulum 2013 di sekolah tersebut masih belum maksimal, karena sebagian besar guru masih mengajar menggunakan metode konvensional ceramah, tanya jawab, serta penugasan. Metode yang diterapkan ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena guru akan lebih aktif menjelaskan materi, sedangkan siswanya akan lebih banyak mendengarkan dan sesekali akan bertanya kepada gurunya ketika ada materi yang belum dipahami. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada buku pelajaran atau (*text book*). Sekolah ini juga dilengkapi dengan fasilitas seperti LCD proyektor dan *viewer*, namun para guru tidak memanfaatkan fasilitas tersebut dengan maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video dapat dilakukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Video pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di SD tersebut, karena terdapat sarana dan prasarana yang

memadai. Jadi dengan adanya media video pembelajaran ini diharapkan supaya guru dapat menghadapi adanya persoalan-persoalan yang terjadi, seperti proses pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang kurang variatif, serta kejenuhan ketika berlangsungnya pembelajaran (Fadhli, 2015:25).

Bahasan dalam penelitian ini terkait tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 2 pentingnya udara bersih bagi kesehatan. Pemilihan materi pembelajaran yang akan dibahas juga berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa siswa masih kurang dapat membedakan antara hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Fokus pada penelitian ini yakni pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn ini penting bagi siswa untuk mengetahui, memahami, dan menerapkan menjadi sosok warga negara yang baik dan taat hukum, berkarakter baik, berkehidupan sesuai dengan Pancasila. Selain itu mata pelajaran PPKn ini juga bertujuan untuk melatih siswa agar dapat memiliki keterampilan dalam menganalisis dengan berpikir secara kreatif, kritis dan rasional untuk menangani permasalahan kewarganegaraan yang ada, serta menjadi warga negara yang aktif dalam menjalankan hak dan kewajibannya (Utama, 2018:5). Jadi pembuatan video pembelajaran ini berlandaskan adanya permasalahan yang ada di sekolah, dengan harapan dapat mengatasi masalah-masalah tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model Borg *and* Gall yang terdiri dari 10 tahapan, namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap ke 8 yaitu uji coba keefektifan produk. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDN Tangsil Wetan 2 dan siswa kelas V MI Salafiyah Syafi'iyah Tangsil Wetan. Responden pada penelitian ini berjumlah 32 orang dengan masing masing kelas terdiri dari 16 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu wawancara, validasi, tes, dan angket. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji validasi produk oleh validator. Perhitungan uji validitas produk menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas produk

Srt = Skor riil tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat tercapai

Setelah skor diperoleh kemudian dikonsultasikan ke dalam kriteria validitas produk sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Validitas Produk

No	Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
1	81,00 - 100	Sangat Layak
2	61,00 - 80,99	Layak
3	41,00 - 60,99	Cukup Layak
4	21,00 - 40,99	Kurang Layak
5	0,00 - 20,99	Sangat Kurang Layak

Sumber: Masyhud (2021:317)

Uji tingkat keefektifan relative yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa, yang selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER = Tingkat keefektifan relatif suatu tindakan dibandingkan tindakan lain

MX_1 = Mean atau rerata nilai pada kelas eksperimen

MX_2 = mean atau rerata nilai pada kelas kontrol

Hasil analisis keefektifan relatif kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81,00% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
61,00% - 80,00%	Keefektifan tinggi
41,00% - 60,99%	Keefektifan sedang
21,00% - 40,99%	Keefektifan rendah
0% - 20,99%	Keefektifan sangat rendah

Sumber: Masyhud (2021:272)

Uji kepraktisan diperoleh dari hasil respon siswa terhadap media video pembelajaran, dengan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$Sas = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

Keterangan:

- Sas = skor angket siswa
- st = skor tercapai
- smt = skor maksimal tercapai

Hasil analisis data respon siswa kemudian dikategorikan dengan acuan tabel kriteria skor berikut.

Tabel 3 Kriteria Keefektifan Prodk Berdasarkan Hasil Respon Siswa

Kriteria Skor	Kategori Keefektifan
81,00-100	Sangat efektif
71,00-80,99	Efektif
61,00-70,99	Cukup efektif
41,00-60,99	Kurang efektif
0-40,99	Sangat kurang efektif

Sumber: Masyhud (2021:280)

3. Hasil dan Pembahasan

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2014:3). Munadi (2013:7) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, yang penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan/ informasi dari pengirim ke penerima yang bertujuan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sukiman, 2012:29).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut diketahui bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan/ informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa), serta dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa, sehingga pembelajaran dapat terjadi secara efektif.

Media audio visual merupakan media melibatkan indera pendengaran dan penglihatan, dengan kata lain media ini menampilkan gambar sekaligus suara secara bersamaan. Bentuk dari media audio visual ini seperti video dan film.

Mengacu pada uraian diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 2

pembelajaran ke 3 yang memuat beberapa mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Pembahasan dalam video pembelajaran ini difokuskan pada mapel PPKn materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall, tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tahap awal yang dilakukan adalah penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan cara 3P (*Paper, Place, dan Person*). Berdasarkan cara yang telah dilakukan terdapat beberapa masalah dan potensi yang ada dalam kegiatan pembelajaran antara lain

- 1) Proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, yakni guru menjelaskan dan siswa mendengarkan. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada buku pelajaran atau *text book* dan sesekali menggunakan media gambar yang didapat dari internet.
- 3) Sekolah memiliki fasilitas seperti LCD *proyektor* dan *sound system*. Namun, fasilitas ini tidak digunakan secara maksimal oleh guru

Selanjutnya adalah tahap perencanaan yaitu membuat rancangan pengembangan dalam bentuk proposal penelitian yang meliputi penentuan judul, perumusan masalah, tujuan, manfaat, kajian pustaka, metode, serta prosedur penelitian. Setelah perencanaan dilakukan, dilanjutkan dengan membuat desain awal media video pembelajaran, meliputi persiapan aplikasi yang akan digunakan dan materi untuk bahan video. Aplikasi yang digunakan yaitu *Kinemaster*. Adapun format desain dalam media video pembelajaran ini yaitu *opening*, materi/ pembahasan, latihan soal, *closing*.

Jika desain video telah selesai, maka dilakukan validasi produk oleh 3 validator ahli. Validator tersebut antara lain Bapak Kendid Mahmudi, S. Pd., M. P.Fis., Ibu Fahimatul Anis, S. Pd., M. Pd., dan Ibu Hartini, S. Pd. Hasil validasi dari 3 validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Validasi Produk Media Video Pembelajaran

Validator	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Skor Rerata
Total	28	28	25	26,8

Nilai kelayakan produk dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 Valpro &= \frac{srt}{smt} \times 100 \\
 &= \frac{26,8}{35} \times 100 \\
 &= 0,76 \times 100 \\
 &= 76
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari nilai kelayakan produk, diketahui bahwa produk yang dikembangkan memiliki skor 76 dan masuk dalam kategori "Layak", karena berada pada rentang skor 61,00 – 80,99.

Tahap selanjutnya adalah revisi produk awal, tahapan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dihasilkan. Revisi produk awal ini dilakukan sesuai dengan saran dari para validator pada saat validasi desain produk. Dilanjutkan dengan uji coba penggunaan dilakukan pada kelompok kecil siswa kelas V SDN Jurangsapi 2 dengan jumlah 13 responden. berikut hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa.

Tabel 5 Persentase Hasil Uji Coba Penggunaan

Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Keterangan
	F	%	F	%	
1	13	100	0	0	Baik
2	12	92	1	8	Baik
3	12	92	1	8	Baik

Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Keterangan
	F	%	F	%	
4	11	85	2	15	Baik
5	13	100	0	0	Baik
6	13	100	0	0	Baik
7	13	100	0	0	Baik
8	11	85	2	15	Baik
9	12	92	1	8	Baik
10	13	100	0	0	Baik
Rata-rata		94,6%		5,4%	

Berdasarkan hasil uji coba penggunaan diketahui rata-rata skor sebesar 94,6% pada perolehan jawaban Ya dan 5,4% pada jawaban tidak. Sehingga produk dikatakan layak dan dapat diujicobakan lebih lanjut dalam uji coba keefektifan.

Tahap revisi produk pengembangan dilakukan berdasarkan balikan dan komentar yang diperoleh dari uji coba penggunaan. Karena mendapatkan respon baik dari siswa, sehingga pada tahap ini tidak ada perbaikan pada produk, dan produk layak diujicobakan dalam skala besar untuk mengetahui tingkat keefektifan produk

Tahap uji coba keefektifan dilakukan pada kelas V MI Salafiyah Syafi'iyah Tangsil Wetan (A) dan siswa kelas V SDN Tangsil Wetan 2 (B). Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dilakukan sebuah pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya kelas VB sebagai kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan kelas VA sebagai kelas control diberikan pembelajaran menggunakan buku pelajaran tematik. Setelah pembelajaran selesai, selanjutnya kedua kelas akan diberikan posttest yang sama. Perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan media video pembelajaran dan tanpa penggunaan media.

Hasil uji keefektifan melalui uji t memperoleh nilai sebesar 6,181. Hasil t dikonsultasikan pada t-tabel untuk taraf signifikansi 0,05 dengan df 30 yaitu 1,697. Maka dari hasil t-test yang telah dihitung, nilai t lebih besar dari t-tabel ($6,181 > 1,697$). Maka dari itu, penggunaan media video pembelajaran lebih efektif daripada buku pelajaran tematik. Setelah nilai uji t diperoleh, selanjutnya menghitung keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{27,31 - 16,56}{\left(\frac{27,31 + 16,56}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{10,75}{\left(\frac{43,87}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{10,75}{21,93} \times 100\%$$

$$ER = 49\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui ER sebesar 49% yang termasuk pada kategori keefektifan sedang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan produk media video pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan produk media video pembelajaran.

Uji kepraktisan juga dilakukan dalam penelitian ini guna mengetahui praktis tidaknya penggunaan media video pembelajaran. Kepraktisan media video pembelajaran didapat dari respon siswa yang diujikan menggunakan angket respon.

Tabel 6 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Total skor angket (12 Pernyataan)
1	A. H. G.	56
2	A.	46
3	H. W.	52
4	I. M.	49
5	M. S.	51
6	M. E. A.	52
7	M. Z.	56
8	M. U. A.	49
9	M. U. A.	44
10	M. M. T.	56
11	M. R.	51
12	N. A. K. J.	57
13	N. A. Q	48
14	R. A. N. A	48
15	T. R.	55
16	U. J	50
Total		829

Berdasarkan data pada tabel tersebut, selanjutnya menghitung nilai kepraktisan media video pembelajaran menggunakan rumus berikut.

$$Sas = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

$$Sas = \left(\frac{829}{960} \times 100 \right)$$

$$Sas = 86,35$$

Adapun hasil uji kepraktisan media video pembelajaran berdasarkan hasil angket respon siswa kelas VB atau kelas eksperimen menunjukkan nilai sebesar 86,35 yang termasuk dalam kategori sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Adanya serangkaian pengujian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media video pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya khususnya pada materi 5W+1H, hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat, serta kegiatan usaha ekonomi masyarakat.

4. Kesimpulan

Proses pengembangan media video pembelajaran telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan hanya dilakukan sampai pada tahap ke 8 yaitu: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi hasil uji coba; dan (8) uji coba keefektifan.

Hasil pengembangan media video pembelajaran menunjukkan hasil yang valid, efektif, dan praktis. Adapun hasil validasi produk yaitu sebesar 76% dengan kategori layak, sedangkan hasil validasi instrument mendapat nilai 81% dengan kategori sangat layak. Hasil uji keefektifan relatif mendapat nilai sebesar 49% yang termasuk dalam kategori keefektifan sedang. Sedangkan tingkat kepraktisan yang diukur dari respon siswa mendapatkan hasil sebesar 86,35 dengan kategori sangat praktis.

5. Daftar Pustaka

- Alpian, Y., S. W. Anggraeni., U. Wiharti, dan N. M. Soleha. 2019. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*. 1 (1): 66-72. <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/581/537>.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Fadhli, M. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(1):24-29. <https://shorturl.at/juvDU>.
- Hikmah, U. N. dan F. Ahmadi. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV. *Jurnal Kreatif*, 9(2): 135-140. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/KR-17>.
- Hutama, F. S. *Dasar-dasar Pembelajaran SD*. Yogyakarta : LaksBang PRESSindo.
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: GP Press Group.
- Puspitaningrum, D. A., Istiqomah, H., & Fitriyah, C. Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1): 92-98. <https://shorturl.at/IPT67>.
- Saputra, D.N., Jumaidi, A. Kholil, S. F. Selegi, Murjainah, Agus, A. Setia, K. Sinaga, dan A. Farisi. 2021. *Landasan Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia. <https://shorturl.at/rvZ78>.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39441/>