



Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Endah Sri Lestari¹, Masrukhi², Sunarto³

Prodi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: ¹endah9305@gmail.com

²masrukhi@mail.unnes.ac.id

³sunarto@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Media audio visual berupa video mampu menyajikan objek belajar secara konkret dengan mengaitkan materi serta membangun pemahaman melalui keterlibatan aktif siswa saat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PKn berbasis video dengan kriteria valid, layak dan efektif sebagai sumber belajar tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian desain pengembangan *Research and development* (R&D). Subjek dari penelitian terdiri dari 70 siswa. Langkah penelitian ini yaitu 4-D (*Four-D Models*) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian) yaitu analisis sumber belajar dan media, tahap *design* (perancangan) yaitu merancang *story board video*, tahap *develop* (pengembangan) yaitu validitas materi dan media, uji kelayakan tanggapan guru dan implementasi video, tahap *disseminate* (penyebaran) yaitu uji kelayakan siswa, dan wali murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media mencapai 96%, dan hasil validasi ahli materi mencapai 89% dengan kriteria valid. Hasil tanggapan guru persentase skor 91%, hasil tanggapan wali murid persentase skor 93% dan hasil tanggapan siswa persentase skor 91% ketiganya dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran PKn berbasis video sebagai sumber belajar tematik telah teruji kevalidan dan kelayakannya dengan kategori sangat valid dan sangat layak. Penggunaan media video dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa dalam belajar.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran; PKN; Video Pembelajaran.

Abstract: Audio-visual media in the form of videos can present learning objects concretely by linking the material and building understanding. The aim of study is to create a video-based Civics learning media with valid, and appropriate criteria as a thematic learning resource for fourth-grade elementary school students. The research used (R&D). The study's subjects included 70 students. This research step is 4-D (Four-D Models). It consists of four stages: the define stage, which analyzes learning resources and media; the design stage, which creates a video storyboard; and the developing stage, which determines validity materials and media, test the feasibility of teacher responses and video implementation, disseminate stage (dissemination), specifically the feasibility test of students and guardian students. The results showed that the validation of the media expert reached 96%, and the validation of the material expert reached 89%. The percentage of a score of 91% for the teacher's response, 93% for the students' guardians' responses, and 91% for the students' responses. All three of them are in excellent criteria. It indicates that the development of video-based Civics learning media as a thematic learning resource has been tested for validity and feasibility using very valid and very feasible categories. The use of video media in the classroom can increase students' interest in learning and their creativity.

Keywords: Learning Media Development; PKN; Tutorial video.

PENDAHULUAN

Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memberikan pengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Semakin majunya teknologi, maka kegiatan belajar dituntut lebih kreatif, sehingga siswa akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media yang digunakan sebagai sumber belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Hal ini didukung Sanaky (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Sukiman (2012) berpendapat bahwa media pembelajaran berupa video merupakan sarana penyampaian pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Media berupa video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik. Selain media, penerapan pendekatan pembelajaran juga menjadi faktor keberhasilan belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh Ekowati et al., (2015) yang menyatakan pendekatan kontekstual meningkatkan motivasi, semangat belajar, aktivitas, dan penguasaan konsep dari peserta didik.

Sebagai ilmu yang bersifat abstrak dan verbal, PKn berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Hal ini akan menjadikan siswa terkadang merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa

sering menampakkan sikap acuh dan malas dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar kurang memuaskan karena siswa banyak melakukan kekeliruan dan kesalahan. Kekeliruan dan kesalahan yang dilakukan siswa disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran PKn dan juga karena faktor lain seperti metode mengajar guru, lingkungan, sarana dan prasarana belajar, motivasi siswa dan lain-lain. Perlu diketahui bahwa sampai saat ini pembelajaran PKn masih dipandang sebagai pelajaran membosankan oleh sebagian siswa. Disisi lain, peningkatan pemahaman isi pembelajaran PKn juga menuntut siswa untuk banyak berlatih mengenai pemahaman materi. Sementara itu masih banyak siswa yang malas untuk membaca, belajar dan mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri, sedangkan tugas guru ialah mengupas dan menyajikan pembelajaran PKn menjadi mata pelajaran yang menarik bagi siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari seberapa jauh siswa memahami dan menguasai materi. Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi, maka semakin tinggi tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut. PKn menjadi mata pelajaran yang menarik bagi siswa. Guru juga menyebutkan bahwa pada saat pembelajaran PKn khususnya materi tentang hak dan kewajiban, siswa sudah mengerti secara teori, namun dari segi penerapan di kehidupan sehari-hari masih kurang. Berdasarkan hasil analisis sumber belajar yang digunakan, LKS dicetak menggunakan kertas koran dengan gambar hitam putih atau tidak berwarna. Hal ini dapat menjadi salah satu faktor kurangnya minat belajar siswa.

Terlebih lagi di masa pandemi seperti sekarang, pembelajaran dilaksanakan secara daring. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mempelajari materi tertentu di LKS melalui gawai, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan yang ada di LKS. Hal ini jelas akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Siswa bukan hanya membutuhkan sumber belajar dalam bentuk cetak melainkan juga sumber belajar berbasis audio-visual yang dapat memenuhi kebutuhan siswa pada situasi pembelajaran saat ini, sehingga dapat membantu siswa dalam menemukan konsep belajarnya. Siswa

membutuhkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar pembelajaran daring dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa.

Penggunaan video pembelajaran yang dapat mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa masih jarang ditemukan. Selain itu, sekolah memiliki fasilitas multimedia yang lengkap dan sumber daya manusia yang cukup baik. Namun ketersediaan fasilitas dan sumber daya manusia yang cukup baik belum dimanfaatkan secara optimal dalam rangka memberikan pembelajaran yang bervariasi kepada siswa. Guru menambahkan bahwa pendekatan kontekstual sangat tepat diterapkan pada pembelajaran PKn khususnya pada materi hak dan kewajiban. Pendekatan ini membantu siswa dalam memahami materi dan penerapannya kehidupan sehari-hari siswa.

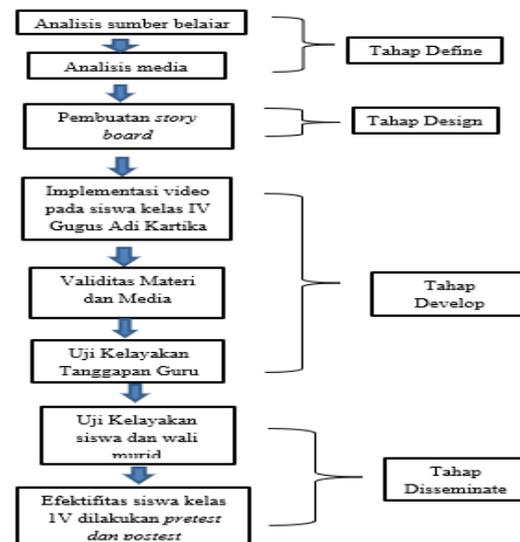
Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PKn berbasis video sebagai sumber belajar tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan kriteria desain, valid, layak dan efektif karena video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam menghubungkan antara materi dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan desain *Research and development* (R&D). Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus Adi Kartika Kecamatan Pancur Rembang yang terdiri atas SDN Kalitengah 1, SDN Trenggulan, SDN Kalitengah 2, SDN Ngroto, SDN Kalitengah 3 dan SDN Sumberagung pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Langkah penelitian ini yaitu 4-D (*Four-D Models*).

Tahapannya terdiri atas empat tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian) yaitu analisis sumber belajar dan media. Tahapan *design* (perancangan) yaitu merancang *story board video*, tahap *develop* (pengembangan) yaitu validitas materi dan media, uji kelayakan tanggapan guru dan implementasi video. Tahapan *disseminate* (penyebaran) yaitu uji kelayakan siswa dan

wali murid, serta efektifitas siswa kelas IV dengan melakukan tes *pretest dan posttest*. Pada Gambar 1 dijelaskan tahapan pelaksanaan penelitian.



Gambar 1. Skema Tahapan Penelitian

Sampel penelitian ini adalah 70 orang siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan jarak sekolah yang dekat, jumlah siswa yang seimbang, waktu, dan biaya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, dokumentasi, tes, observasi dan wawancara.

Teknik Analisis data yaitu menggunakan uji validitas video yang diperoleh melalui lembar angket validasi materi dan media. Menurut Sudijono (2012) data hasil validitas video oleh validator dianalisis secara deskriptif kuantitatif persentase.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase aspek

f = nilai yang diperoleh

N = nilai maksimum

Validator materi dan media video pembelajaran akan memberi skor validasi (skor tertinggi = 4 dan skor terendah = 1). Kriteria yang diterapkan untuk angket validasi ahli materi dan media dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1.1 Kriteria Angket Validitas Video

Pembelajaran	
Rentang persentase (%)	Kriteria
$81% < x \leq 100%$	Sangat valid
$62% < x \leq 81%$	Valid
$43% < x \leq 62%$	Kurang valid
$25% < x \leq 43%$	Tidak valid

Media pembelajaran PKn berbasis video sebagai sumber belajar tematik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dikatakan valid apabila memperoleh persentase skor dari validator materi maupun media sebesar >62% atau dalam kriteria valid dan sangat valid.

Uji Kelayakan video pembelajaran dinilai berdasarkan angket tanggapan yang dibagikan kepada guru, siswa dan wali murid. Data tanggapan guru, siswa dan wali murid terhadap kelayakan video pembelajaran dianalisis secara deskriptif kuantitatif persentase menggunakan pendapat Suharsimi (2014) dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

N = skor yang diperoleh

N = nilai maksimum

Siswa dan wali murid akan memberi skor penilaian terhadap video yang dikembangkan (skor tertinggi = 4 dan skor terendah = 1). Kriteria yang diterapkan untuk angket tanggapan siswa dan wali murid terhadap kelayakan video dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2. Kriteria Angket Kelayakan Video Pembelajaran

Rentang persentase (%)	Kriteria
$81% < x \leq 100%$	Sangat layak
$62% < x \leq 81%$	Layak
$43% < x \leq 62%$	Kurang layak
$25% < x \leq 43%$	Tidak layak

Media pembelajaran PKn berbasis video sebagai sumber belajar tematik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dikatakan layak apabila memperoleh persentase skor dari siswa maupun wali murid sebesar >62% atau dalam kriteria layak dan sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji pengembangan media video pembelajaran PKN disajikan dalam dua

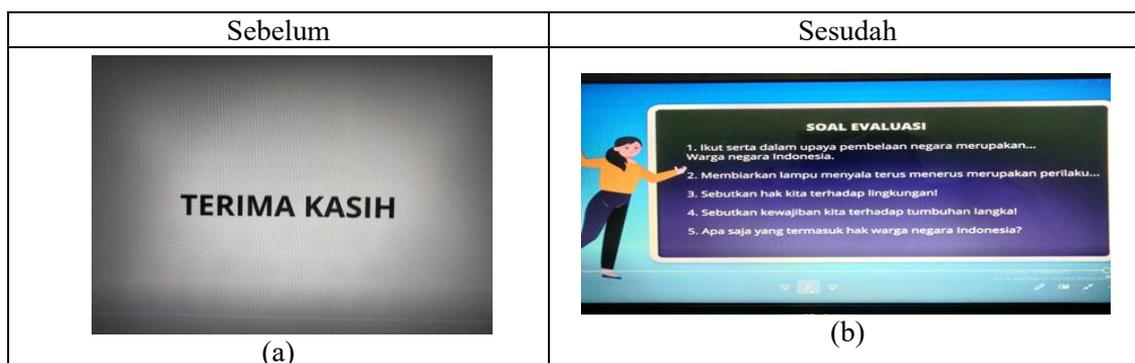
bagian yaitu uji validitas dan uji kelayakan.

Uji Validitas

Validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan meliputi dua komponen, yaitu komponen materi dan media. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar angket validasi materi dan lembar angket validasi media. Media pembelajaran dinyatakan valid apabila penilaian ahli materi dan ahli media mencapai rerata skor persentase >62% atau dalam kriteria valid dan sangat valid. Ahli media menilai media pembelajaran berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi audio visual, dan aspek desain pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh persentase skor sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian tersebut, validator media memberikan komentar dan saran, diantaranya video pembelajaran kreatif, dilengkapi animasi yang menarik bagi anak SD. Validator media menambahkan bahwa dalam implementasinya di proses pembelajaran jangan hanya berfokus pada video, dikhawatirkan siswa menjadi jenuh, oleh sebab itu dapat dikombinasi dengan metode pembelajaran sesuai kebutuhan.

Setelah diperoleh nilai dari ahli media, tahap selanjutnya yaitu penilaian terhadap ahli materi. Validasi materi pada media pembelajaran dinilai berdasarkan dua aspek penilaian, yaitu aspek komponen kelayakan isi, dan aspek komponen penyajian. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 89% dengan kriteria sangat valid. Ahli materi memberi perbaikan untuk penutup lebih baik di beri soal evaluasi dan komentar yang di berikan materi sudah sesuai dengan Kompetensi dasar.

Validasi Ahli materi dilakukan oleh Dosen PGSD Universitas Negeri Semarang memberi perbaikan untuk video bagian penutup lebih baik di beri soal evaluasi untuk menguji kemampuan siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dan komentar yang di berikan untuk materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan sudah runtut. Hasil perbaikan ahli media dan materi disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Perbaikan Ahli Media dan Materi

Menurut Firman & Desyandri (2021) video dapat menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata oleh karena itu video sangat efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut Sanaky (2013) penerapan video pada proses pembelajaran memiliki kelebihan berupa menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistis, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Audio visual yang digunakan memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan media mampu mencapai tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah, dan diskusi, dan menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari siswa.

Uji Kelayakan

Kelayakan media pembelajaran berupa video dalam penelitian ini dinilai berdasarkan skor angket tanggapan guru, wali murid, dan siswa. Video pembelajaran dikatakan layak apabila memperoleh skor angket tanggapan guru, wali murid, dan siswa >62% atau dalam kriteria layak dan sangat layak. Tanggapan guru terhadap media pembelajaran dinilai berdasarkan 12 poin penilaian. Berdasarkan hasil tanggapan enam guru kelas IV pada Gugus Adi Kartika di Kecamatan Pancur diperoleh persentase skor berturut-turut 92%, 88%, 96%, 92%, 85%, dan 94% seperti yang telah disajikan pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3. Hasil Penilaian Tanggapan Guru

terhadap Media Pembelajaran PKn Berbasis Video

No	Nama Sekolah	Skor Angket	Persentase Skor (%)
1	SDN Kalitengah 1	44	92
2	SDN Ngroto	42	88
3	SDN Kalitengah 2	46	96
4	SDN Kalitengah 3	44	92
5	SDN Trenggulunan	41	85
6	SDN Sumberagung	45	94
Rata-rata persentase skor (%)			91
Kriteria			Sangat layak

Berdasarkan hasil tanggapan enam guru kelas IV pada Gugus Adi Kartika di Kecamatan Pancur diperoleh persentase skor berturut-turut 92%, 88%, 96%, 92%, 85%, dan 94% dan di peroleh rata-rata skor 91% dalam kriteria sangat layak seperti yang terdapat di tabel. Guru sangat setuju dengan pernyataan video pembelajaran berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban cocok digunakan untuk pembelajaran di sekolah untuk siswa menemukan konsep dan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari karena selain mendapatkan materi hak dan kewajiban siswa juga harus mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini di dukung oleh beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Purwanto et al., 2015; Ratna & Astawan, 2021). Pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mengkontruksi pengetahuannya dan menemukan sendiri. sehingga siswa dapat

mengeksplorasi pemikirannya sendiri dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dipelajarinya. Pendekatan ini menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan kontekstual berangkat dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Damai, 2018; Das et al., 2019). Dari penilaian guru terdapat komentar yaitu desain video ada gambar ilustrasi membuang sampah di sungai untuk mengetahui sikap kita terhadap hak dan kewajiban terhadap lingkungan. Sehingga siswa lebih bersemangat dengan materi yang diberikan dengan adanya gambar dan suara karena video memiliki suara berupa ilustrasi penjas, serta suara yang diambil dari kondisi nyata (Sudarmiati & Kuncahyono, 2018). Media video merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan dapat menjadikan pembelajaran itu lebih bermakna (Chan & Budiono, 2019; Upadana & Gading, 2020; Utami et al., 2021). Berdasarkan beberapa penelitian menjelaskan bahwa video menjadi media yang menyenangkan bagi siswa yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, antusias terhadap pembelajaran, dan kreativitas siswa (Arifin et al., 2021; Nabayra, 2020).

Setelah mendapatkan penilaian kelayakan dari tanggapan guru, tahap selanjutnya ialah penilaian kelayakan melalui tanggapan wali murid dan siswa terhadap media pembelajaran. Jumlah wali murid dan siswa yang digunakan sebagai responden masing-masing sebanyak 70 orang. Wali murid dan siswa diberi kesempatan untuk melihat tayangan dari media pembelajaran berupa video yang dikembangkan. Wali murid dan siswa selanjutnya diberikan lembar angket tanggapan terhadap pengembangan media pembelajaran berupa video. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh skor tanggapan wali murid dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan seperti yang disajikan pada Tabel 1.4.

Tabel 1.4. Hasil Penilaian Tanggapan Wali Murid dan Murid terhadap Media Pembelajaran PKn Berbasis Video

No	Hasil Tanggapan	Persentase%
1	Wali murid	93% (Sangat layak)
2	Siswa	91% (Sangat layak)

Uji kelayakan tanggapan video oleh wali murid yang terdiri dari 70 orang. Wali murid diberi kesempatan untuk menonton video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada materi hak dan kewajiban. Setelah itu wali murid diberi angket tanggapan untuk memberikan penilaian terhadap video. Dari angket tanggapan wali murid di peroleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak. Wali murid memberikan komentar bahwa video pembelajaran menarik karena siswa biasanya di berikan buku paket atau Lks oleh guru dimana hal tersebut menjadikan siswa malas membaca dengan adanya video siswa menjadi termotivasi untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif. Video pembelajaran sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran secara massal, individual, maupun berkelompok (Wahyuddin & Zahrok, 2020). Oleh karena itu, suatu materi yang disampaikan dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran secara langsung (tatap muka) maupun pembelajaran jarak jauh.

Tahap selanjutnya yaitu uji kelayakan tanggapan video oleh siswa yang terdiri dari 70 orang siswa kelas IV SDN Gugus Adi Karitika Kecamatan Pancur. Siswa diberi kesempatan untuk melihat tayangan video pembelajaran berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban setelah itu di beri angket tanggapan untuk memberikan penilaian terhadap video. Dari angket tanggapan siswa di peroleh rata-rata persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat layak. Komentar dari siswa tidak jenuh dalam pembelajaran dan lebih memahami materi dari pada sebelumnya yang hanya di beri Lks maupun buku cetak dengan materi hak dan kewajiban yang banyak. Sesuai dengan pernyataan menggunakan media video dalam pembelajaran cenderung membuat siswa

untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera (Prasanthi, 2021; Wahyuddin & Zahrok, 2020). Masukan dari siswa tersebut menjadi pelengkap dalam video yang dikembangkan untuk nantinya diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan video pembelajaran PKN di kelas IV dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, dan sangat layak. Media video pembelajaran bisa mengurangi waktu guru dalam memberikan penjelasan materi, sehingga penggunaan media video membuat pembelajaran menjadi efektif dan menarik.

Saran yang direkomendasikan berdasarkan penelitian ini sebaiknya guru saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media berupa video agar dapat memotivasi siswa dalam belajar, dan meningkatkan kreativitas siswa. penelitian selanjutnya diharapkan melakukan uji coba terbatas, dan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan beberapa para ahli materi dan media, sehingga pengembangan media pembelajaran lebih teruji lagi uji validitas dan kelayakannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, M. S., Lodra, I. N., & Martadi, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Daur Ulang Limbah Plastik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 301–306.
- Chan, F., & Budiono, B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan dan Bagiannya Pada Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 9–17.
- Damai, A. (2018). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68 – 77.
- Das, A., T.K.Lam, Thomas, S., J.Richardson, B.H.Kam, K.H.Lau, & M.Z.Nkhoma. (2019). Flipped Classroom Pedagogy Using Pre-Class Videos in An Undergraduate Business Information Systems Management Course. *Education + Training*, 61(6), 756–774.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Ekowati, Ch, K., M, D., H.M.D.P, U., & S, T. (2015). The Application of Contextual Approach in Learning Mathematics to Improve Students Motivation at SMP N 1 Kupang. *International Education Studies*, 8(8), 81–86.
- Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Nabayra. (2020). Video-Based E-Module for Mathematics in Nature and Students' Learning Experiences in a Flipped Classroom. *Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia*, 4(3), 1–21.
- Prasanthi, D. M. N. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(4), 17–25.
- Purwanto, Y. ., A, S., & S, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 4(1), 67–77.
- Ratna, P., & Astawan. (2021). Learning Heat Conductors and Insulators Using Video-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 70–79.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sudarmiatin, & Kuncayono. (2018).

- Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156–163.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Suharsimi, A. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Upadana, W., & Gading, K. (2020). Learning Natural Resources And Energy Resources Using Powtoon As Based Video Media. *Internatioal Joure of Elementary Education*, 5(3), 6–13.
- Utami, D. S., Tyas, A., & Hardini, A. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225.
- Wahyuddin, & Zahrok. (2020). Community Development Education: Examining Students' Video-Based Case Analysis on Community Issues, Indigenous Ethnic Protection and Empowerment. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 5(1), 54–83.