



**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BAHASA INDONESIA DALAM UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III SDN UMA BERINGIN**

Risma Ayuningtyas¹, Ade Safitri^{2*},

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa

*E-mail:adesafitri88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan langkah-langkah pengembangan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III di SDN Uma Beringin; 2) Menghasilkan tingkat kelayakan penggunaan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III di SDN Uma Beringin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, and Dessiminate*). Penelitian ini dilakukan di SDN Uma Beringin. Subjek dalam penelitian ini yaitu 9 siswa kelas III SDN Uma Beringin untuk uji coba terbatas dan 21 siswa kelas III SDN Uma Beringin untuk uji coba lapangan. Data diperoleh melalui lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Penelitian ini menghasilkan media berupa video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III materi membaca intensif. Langkah-langkah desain pengembangan video pembelajaran interaktif adalah: (1) Menentukan ide dan gagasan; (2) Menentukan materi dan isi video; (3) Membuat *storyboard*; (4) Menulis naskah; (5) Melakukan proses perekaman; dan (6) Melakukan proses editing. Hasil dari uji kelayakan ahli materi mendapat skor rata-rata 4 dan uji kelayakan ahli media mendapat skor rata-rata 3,29 dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas mendapat skor rata-rata 3,76 dan uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 3,76 dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa, media video pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III di SDN Uma Beringin.

Kata Kunci: *4D, Bahasa Indonesia, Video Pembelajaran Interaktif, Minat Baca*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi dimanapun di dunia ini, upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan latar belakang sosial-kebudayaan setiap masyarakat tertentu, oleh karena itu meskipun pendidikan itu universal namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar sosial kultur tersebut. Menciptakan peserta didik yang memiliki pribadi dan keterampilan yang baik menjadi tugas yang sulit bagi setiap instansi pendidikan (Sanjani, 2020). Selain faktor penting seperti kurikulum, diperlukan tenaga pendidik yang baik pula (Salsabila & Puspitasari, 2020). Pendidik sangat dituntut memiliki kualitas dan kemampuan yang memadai dikarenakan dapat berpengaruh pada prestasi peserta didik (Mastura & Santaria, 2020). Pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana prosesnya tersebut dapat terlaksana secara maksimal (Jamaliah & Cahyaningsih, 2020). Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016, “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi



peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Irwanto et al., 2019).

Pada umumnya masih banyak pendidik yang tidak memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran. Ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan pendidik terkait media pembelajaran, khususnya pada media pembelajaran berbasis teknologi (Dewantara et al., 2021). Hal ini diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Uma Beringin, proses pembelajaran yang dilakukan selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, serta media yang digunakan seperti globe, peta, alat peraga dan buku paket yang terbatas dengan jumlah 10 buku paket saja. Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN Uma Beringin, menyatakan bahwa penyampaian materi masih bersifat satu arah, dan penggunaan media pembelajaran di kelas masih jarang digunakan. Jika media pembelajaran berupa media visual seperti foto, sketsa, dan gambar hampir tidak ada. Youtube digunakan saat siswa merasa jenuh dan bosan merupakan solusi yang digunakan oleh guru, namun hal tersebut sangat tidak sesuai dengan materi pembelajaran saat itu, tidak semua siswa memiliki minat yang sama terhadap bacaan beberapa siswa mengalami kesulitan memahami teks, terutama jika teks tersebut terlalu kompleks atau menggunakan bahasa yang sulit hal ini yang menyebabkan 9 siswa yang tingkat membacanya masih berada pada tingkat awal, siswa kurang memahami bacaan karena kekurangan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah serta buku paket yang digunakan masih sangat terbatas hal ini yang mempengaruhi kurangnya minat membaca pada siswa kelas III SDN Uma Beringin, serta sering membuat kesalahan dalam membaca kata-kata. Kemudian 12 siswa tingkat membacanya sudah berada pada tingkat menengah yang dimana pada tingkat ini, siswa mulai mampu membaca dengan lancar dan tepat, namun mereka masih belum mampu memahami isi teks secara mendalam. Siswa sering kali hanya memahami informasi yang tersurat dari teks, dan belum mampu menangkap informasi penting atau makna tersirat dari teks. Dengan kondisi tersebut menurut Kristianti et al (2020) adanya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, dengan penggunaan media pembelajaran diantaranya video kreatif, terpimpin, dan edukatif untuk pembelajaran. (Haikal et al., 2021) penggunaan media pembelajaran video interaktif memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk digunakan peserta didik akan lebih mudah untuk memahami dan mengingat pelajaran yang telah diterima. Mashuri (2020) menerangkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media video, diantaranya : (1) Pesan yang diterima oleh peserta didik lebih menyeluruh; (2) Mampu menjelaskan suatu proses kegiatan dengan mudah; (3) Tidak dibatasi oleh ruang dan waktu; (4) Dapat dijeda dan diulangi sesuai kebutuhan; (5) Serta mampu merangsang sikap peserta didik.

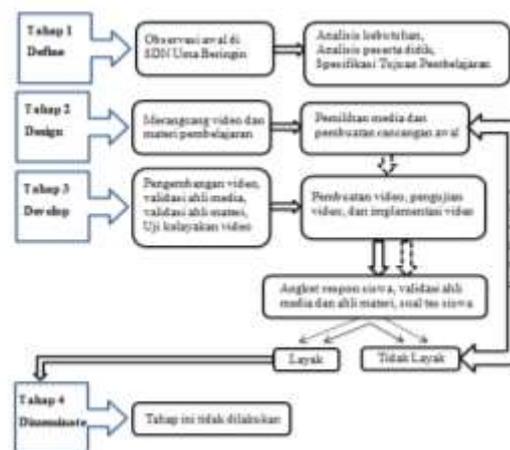
Minat baca adalah ketertarikan atau keinginan untuk membaca dalam bentuk bacaan apapun, dengan keinginan untuk memahami, dan menggali informasi dari apa yang dibaca kemudian mencakup kemampuan untuk mengevaluasi teks tertulis, sedangkan video interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan video dengan elemen interaktif. Hal ini didukung oleh (Fitri 2021) animasi, grafik, dan efek visual lainnya

membuat materi bacaan menjadi lebih hidup dan mudah dipahami, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. (Adirestuty et al., 2019) Video interaktif dapat disesuaikan dengan minat dan gaya belajar masing-masing siswa konsep pembelajaran yang sulit dipahami dalam bentuk teks dapat dijelaskan secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Video interaktif bukan hanya sekedar hiburan tetapi juga alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik, video interaktif dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan membaca siswa, dapat disajikan dalam berbagai format mulai dari animasi hingga video nyata sehingga cocok untuk berbagai gaya belajar dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja serta mampu memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam belajar (Cahyaningsih et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti ingin untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan video interaktif bahasa indonesia dalam upaya meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN Uma Beringin.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D oleh Thiagarajan dalam Tegeh et al. (2019) yang terdiri dari 4 langkah pengembangan yaitu, *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Karena keterbatasan waktu penelitian, maka peneliti memodifikasi metode ini dan hanya terbatas pada 3 langkah pertama yaitu, *define*, *design*, dan *develop*. Langkah-langkah pengembangan video pembelajaran interaktif dijelaskan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian Pengembangan 4D yang dimodifikasi pada video interaktif bahasa indonesia

Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah lembar wawancara dan angket yaitu angket ahli media, ahli materi dan respon siswa dengan menggunakan skala likert dalam menentukan hasil validasi produk.

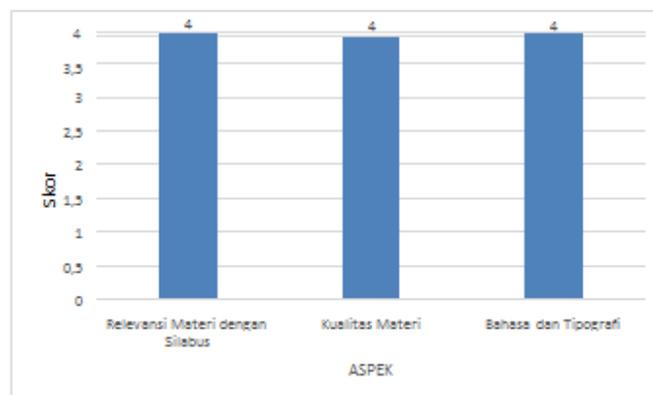
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan).

Validasi Ahli materi dari penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia kelas III di SDN Uma Beringin. Penilaian dilakukan dengan memberikan checklist pada angket validasi. Penilaian materi mencakup aspek relevansi materi, kualitas materi, serta Bahasa dan tipografi.

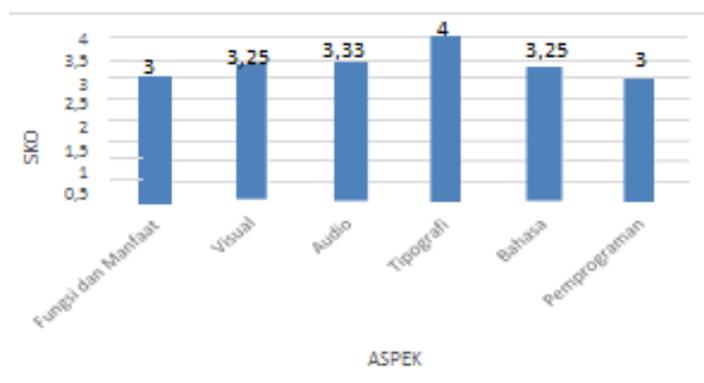
Data yang diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, memperlihatkan bahwa media berupa video pembelajaran interaktif dari segi materi mendapat skor penilaian sebesar 36 dengan skor maksimal 36, sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji coba ahli materi, media video pembelajaran interaktif sesuai dengan rentang skor ($X \geq 3,0$) dinyatakan Sangat Layak. Grafik untuk melihat nilai ahli materi dari masing-masing aspek, yaitu aspek relevansi materi dengan silabus, kualitas materi, serta Bahasa dan tipografi adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Dari gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata aspek relevansi materi dengan silabus adalah 4 dengan kategori sangatlayak, aspek kualitas materi adalah 4 dengan kategori sangat layak, serta aspek Bahasa dan tipografi adalah 4 dengan kategori sangat layak. Data yang diperoleh dari hasil uji coba ahli media, memperlihatkan bahwa media berupa video pembelajaran interaktif dari segi media mendapat skor penilaian sebesar 56 dengan skor maksimal 68, sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 3,29. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji coba ahli media, video pembelajaran interaktif sesuai dengan rentang skor ($X \geq 3,0$) dan dinyatakan Sangat Layak. Selain dalam bentuk tabel, hasil uji coba ahli media juga disajikan dalam bentuk grafik untuk melihat nilai ahli media dari masing-masing aspek, yaitu aspek fungsi dan manfaat, visual media, audio media, tipografi, media bahasa dan pemrograman adalah

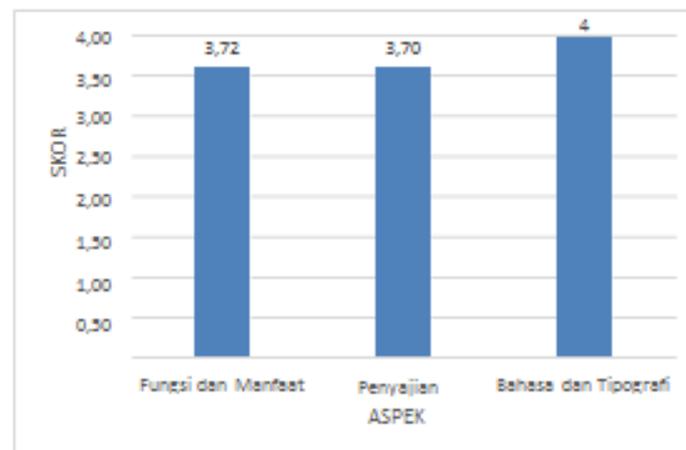
sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media

Dari gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata aspek fungsi dan manfaat adalah 3 dengan kategori sangat layak, aspek visual media adalah 3,25 dengan kategori sangat layak, aspek audio media adalah 3,33 dengan kategori sangat layak, aspek tiporafi media adalah 4 dengan kategori sangat layak, aspek Bahasa adalah 3,25 dengan kategori sangat layak, dan pemrograman adalah 3 dengan kategori sangat layak.

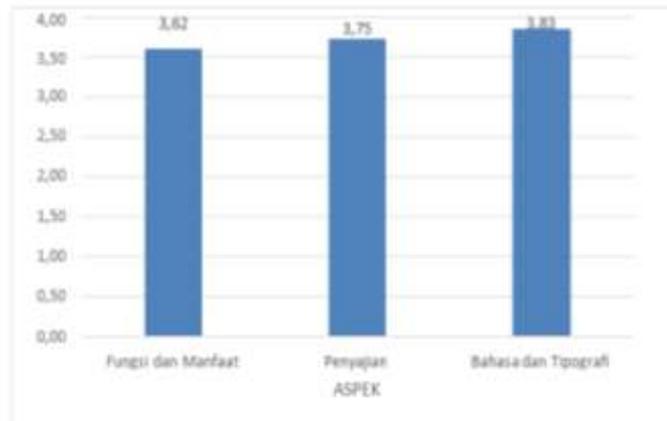
Hasil uji coba terbatas memperlihatkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,80 sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media video pembelajaran interaktif sangat layak untuk digunakan sesuai dengan rentang skor ($X \geq 3,0$) dan dinyatakan Sangat Layak. Selain dalam bentuk tabel, hasil uji coba terbatas juga disajikan dalam bentuk grafik untuk melihat penilai dari masing- masing aspek, yaitu aspek fungsi dan manfaat, penyajian, serta Bahasa dan tipografi adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Uji Coba Terbatas

Dari gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata aspek fungsi dan manfaat adalah 3,72 dengan kategori sangat layak, aspek penyajian adalah 3,70 dengan kategori sangat layak, serta aspek bahasa dan tiporafi adalah 4 dengan kategori sangat layak.

Hasil uji coba lapangan memperlihatkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,73 sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media video pembelajaran interaktif sangat layak untuk digunakan sesuai dengan rentang skor ($X \geq 3,0$) dan dinyatakan Sangat Layak. Selain dalam bentuk tabel, hasil uji coba terbatas juga disajikan dalam bentuk grafik untuk melihat penilai dari masing-masing aspek, yaitu aspek fungsi dan manfaat, penyajian serta Bahasa dan tipografi yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Hasil Uji Coba Lapangan

Dari gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata aspek fungsi dan manfaat adalah 3,62 dengan kategori sangat layak, aspek penyajian adalah 3,75 dengan kategori sangat layak, serta aspek Bahasa dan tipografi adalah 3,83 dengan kategori sangat layak.

Hasil revisi Produk setelah memperoleh data hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba respon siswa kemudian dilakukan revisi pada produk berupa video pembelajaran interaktif sesuai dengan hasil penilaian dan saran yang diberikan oleh responden. Adapun aspek yang direvisi berdasarkan saran dan hasil penilaian adalah ahli media menerangkan bahwa tulisan pada frame pertama perlu dihilangkan, yang tersisa hanya suara dan visual saja. Adapaun hasil revisi sebagai berikut:



Sebelum revisi



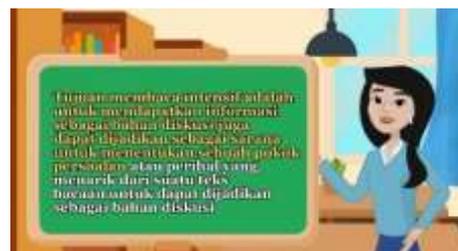
Sesudah revisi

Ahli media menerangkan bahwa Penulisan materi jangan menggunakan huruf kapital semua diganti menjadi awalnya saja huruf kapital

\



Sebelum revisi



Sesudah revisi



Pembahasan

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D untuk mengembangkan sebuah produk berupa video pembelajaran interaktif bahasa Indonesia kelas III. Pada proses pengembangannya, model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap, yaitu: pen definisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desiminate*). Namun pada penelitian ini tidak dilakukan tahap penyebaran (*desiminate*) karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan sehingga hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*).

Video pembelajaran interaktif bahasa Indonesia yang telah dibuat menjadi produk awal pengembangan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah wali kelas III SDN Uma Beringin dan ahli media dalam penelitian ini adalah kaprodi Teknologi Pendidikan Universitas Samawa. Selain memberikan skor dan penilaian, ahli media juga memberikan saran dan komentar terkait kekurangan dari produk yang dikembangkan, sebagai acuan dalam melakukan perbaikan dan revisi produk. Selanjutnya dilakukan uji coba respon siswa yang terdiri dari dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang dilakukan pada 9 orang siswa kelas III SDN Uma Beringin dan uji coba lapangan yang dilakukan pada 21 orang siswa kelas III SDN Uma Beringin.

Penilaian hasil validasi materi pada video pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca intensif oleh ahli materi. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kelayakan materi pada media yang dikembangkan. Hal ini didukung oleh pendapat (Saputra & Permata, 2018) juga mengatakan, penilaian ahli materi pada angket validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas materi pada media yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan memberikan penilaian pada angket validasi yang berisikan 9 butir pertanyaan. Penilaian ahli materi meliputi beberapa aspek penilaian yaitu relevansi isi materi dengan silabus, kualitas materi, dan kebahasaan (Handoyono & Mahmud, 2020).

Aspek kualitas materi mencakup 5 butir pertanyaan, yaitu: 1) Ketetapan istilah-istilah yang digunakan dan sesuai dengan bidang ilmu bahasa Indonesia; 2) Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami; 3) Gambar pada video ini dapat terlihat jelas dan menarik; 4) Kecepatan gerak gambar pada video telah sesuai; dan 5) Suara dan musik dalam video dapat terdengar jelas. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap aspek kualitas materi dinyatakan sangat layak. (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran apabila telah memenuhi beberapa unsur, diantaranya: kejelasan materi, ketepatan dalam penggunaan istilah, ketepatan pemilihan gambar, kecepatan gerak gambar telah sesuai, serta audio yang digunakan dapat terdengar jelas.

Aspek Bahasa dan tipografi mencakup 2 butir pertanyaan, yaitu: 1) Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa; 2) Tulisan yang digunakan mudah dibaca oleh siswa. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap aspek bahasa dan tipografi dinyatakan sangat layak. (Wicaksono, 2020) juga menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang baik, serta tipografi dalam tata penulisan perlu diperhatikan dalam mengembangkan sebuah video pembelajaran.

Penilaian hasil validasi media pada video pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia membaca intensif oleh ahli media. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kelayakan



media yang dikembangkan. Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan (Amandaet al., 2019). Penilaian dilakukan dengan memberikan penilaian pada angket validasi yang berisikan 17 butir pertanyaan. (Wirasmita & Putra, 2017) menyatakan bahwa beberapa aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek fungsi dan manfaat, visual, audio, bahasa, tipografi, dan pemrograman. Selain memberikan skor penilaian, ahli media juga memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap video pembelajaran interaktif bahasa indonesia yang dikembangkan.

Adapun saran yang diberikan oleh ahli media diantaranya :Ahli media menerangkan bahwa tulisan pada frame pertama perlu dihilangkan, yang tersisa hanya suara dan visual saja. Ahli media menerangkan bahwa Penulisan materi jangan menggunakan huruf kapital semua diganti menjadi awalnya saja menggunakan huruf kapital. Peneliti menindak lanjuti saran dari ahli materi dengan melakukan revisi pada video pembelajaran interaktif. Revisi yang dilakukan peneliti diantaranya. Melakukan perbaikan pada frame pertama dengan menghilangkan tulisan, sehingga yang tersisa hanya suara dan visual saja. Melakukan perbaikan pada kalimat yang menggunakan huruf kapital semua dan diganti menjadi awalnya saja menggunakan huruf kapital. Peneliti melihat respon siswa terhadap video pembelajaran interaktif melalui 2 tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan dengan cara memberikan angket respon yang berisikan 7 butir pertanyaan kepada siswa. Angket respon siswa memiliki beberapa aspek, yaitu: aspek fungsi dan manfaat, aspek penyajian, serta aspek bahasa dan tipografi (Rohman et al., 2021). Aspek fungsi dan manfaat mencakup 2 butir pertanyaan, yaitu materi di dalam video mudah dipahami; 2) Video mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Berdasarkan penilai dari hasil respon siswa terhadap aspek fungsi dan manfaat dinyatakan sangat layak. (Nurdin et al., 2019) menyatakan bahwa Video pembelajaran interaktif harus mampu meningkatkan pemahaman siswa oleh karena itu materi yang dipilih harus dapat menarik perhatian siswa.

Uji coba lapangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa serta tingkat kelayakan penggunaan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam cakupan yang lebih luas. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan serta untuk melihat sejauh mana media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pengembangan dan target (Amri & Tharihk, 2018).

Hal ini didukung oleh (Rohman et al., 2021) menyatakan bahwa angket respon siswa memiliki beberapa aspek yaitu fungsi dan manfaat, aspek penyajian, aspek bahasa dan tipografi. Maka dari itu berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan, diperoleh hasil respon siswa terhadap aspek fungsi dan manfaat dinyatakan sangat layak, hasil respon siswa terhadap aspek penyajian dinyatakan sangat layak, dan hasil respon siswa terhadap aspek bahasa dan tipografi dinyatakan sangat layak. Skor rata-rata maksimal dari angket validasi adalah 4, sehingga diperoleh skor rata-rata kelayakan ideal ada pada rentan skor $X \geq 3,0$ (Sugioyono, 2023).

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran menggunakan desain animasi 2D dengan elemen-elemen desain yang sesuai dengan subjek penelitian pada pelajaran bahasa indonesia materi membaca teks secara intensif. Penelitian ini menggunakan



model penelitian 4D. Langkah- langkah pengembangan video pembelajaran interaktif ini adalah: (a) Menentukan ide dan gagasan; (b) Menentukan materi dan isi video; (c) Membuat storyboard; (d) Menulis naskah; dan (e) Melakukan proses editing. Video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia materi membaca teks secara intensif, telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia materi membaca teks secara intensif dengan pernyataan oleh guru maupun siswa bahwa dapat meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN Uma Beringin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adirestuty, F. (2019). Pengaruh Self-Efficacy Guru dan Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 54– 67.
- Alamsyah, R., Toenlio, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Malang. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–136.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Abidin, & Yunus (2018). Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta Bumi Aksara.
- Basa, Z. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943–950.
- Chao, I Nyoman Hari Mukti Dananjaya (2023) Pengaruh Video Interaktif Dalam Pembelajaran Seni (tinjauan Literatur Sistem). *Jurnal Pendidikan Seni Budaya* 1 (1).
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida. (2021). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *AL- GUFRAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Haikal, F., & Syofyan, H. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas III-A Di SDN Duri Kepa 17 Pagi. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 377–385.
- Irwanto, Wasitohadi, & Rahayu, T. S. (2019). Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Menggunakan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 281–288.
- Mashuri, D. khoiriyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.



- Mastura, & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru dan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295.
- Rohman, F. N., Kurniati, L., & Kusumawati, R. (2021). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan sparkoll videoscribe. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 137–151.
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peran Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
- Siska Abdulah, Evi Hulukati, Nurwan Nurwan, Yamin Ismail, Siti Zakiyah (2023) Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Statistika Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Limboto *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)* 9 (1), 15-28.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 78–93.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangann 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
- Widodo, P., & Najibuzzamzam, A. (2021). Perbandingan Model Pembelajaran Daring dan Tatap Muka Penjaskes MTs Darussa'adah pada Masa Pandemi Tahun Ajaran 2019/2020. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 1(01), 1–9.
- Yusuf, W. F., & Solikha, S. I. (2022). Manajemen Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cerdas Cermat Agama Islam Di SDN Glagah Sari 1 Soukorejo Pasuruan. *Journal of Multicultural of Islamic Education*, 5(2), 152–163.