



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 12, No. 2, Oktober 2024

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2year2024>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagodika>,

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 ALASA TALUMUZOI

Fajar Fitri Zalukhu^{1*}, Lestari Waruwu², Noveri Amal Jaya Harefa³, Noibe Halawa⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Nias, Indonesia

Email: zalukhufitri837@gmail.com

Submitted: 08 September 2024

Accepted: 17 Oktober 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Powtoon* yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dilaksanakan di kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi menu;is teks cerita pendek. Penilaian validasi materi sebesar 98,75%, validasi bahasa sebesar 90%, dan validasi desain sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian pada angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai 97.6% dan uji coba kelompok besar mencapai 95% kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 85% dengan kategori sangat efektif. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis *Powtoon* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan penelitian. Adapun saran peneliti yaitu penelitian ini dapat mendorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa indonesia yang interaktif dengan aplikasi pembuatan video yang lebih baik

Kata Kunci : Video, Menulis, Berbasis *Powtoon*.

DEVELOPMENT OF POWTOON-BASED LEARNING MEDIA IN IMPROVING SHORT STORY TEXT WRITING SKILLS OF CLASS XI STUDENTS OF SMK NEGERI 1 ALASA TALUMUZOI

Abstract: This research aims to develop *Powtoon*-based Indonesian language learning videos that are feasible, practical and effective. This type of research is development research using the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. Research on the development of this learning video was carried out in class XI of SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. The results of this research are in the form of *Powtoon*-based learning video products on short story text menu material. The material validation assessment was 98.75%, language validation was 90%, and design validation was 97.5% with very feasible criteria. The assessment results on the student response questionnaire in the small group trial reached 97.6%

and the large group trial reached 95% in the very practical category. The test assessment of student learning outcomes obtained a classical completeness percentage of 85% in the very effective category. From the results of the research above, it can be concluded that learning videos developed using Powtoon are very feasible, practical and effective to use so that they meet the expectations or objectives of the research. The researcher's suggestion is that this research can encourage other researchers to make interactive Indonesian language learning videos with better video making applications

Keywords: Video, Writing, Powtoon Based.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk melakukan bimbingan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan guru kepada peserta didik untuk membantu mencapai kedewasaannya untuk hidup mandiri. Pendidikan berperan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu memiliki pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Hudojo (Fathurrohman dan Sulistyorini 2012:8) belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, di modifikasi dan berkembang di sebabkan belajar. Karena itu seseorang dikatakan belajar bila adanya proses dan perubahan terhadap tingkah laku. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat. Dalam proses pembelajaran agar efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan sarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan baik. Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien, untuk itu menjadi tuntutan besar bagi para guru untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam memilih media pembelajaran adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkan sendiri. Sehingga pengertian media pembelajaran menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:124) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Salah satu media pembelajaran yang sangat jarang digunakan oleh guru-guru disekolah saat ini adalah media dalam bentuk video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah media atau

alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media *audio visual* dan unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dari guru di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi atas nama Temazisokhi Zalukhu, S.E mengatakan bahwa rata-rata guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video. Pendidik hanya memanfaatkan buku mata pelajaran sehingga siswa mengalami kendala dalam belajar, cenderung bosan, dan kurang mengeksplorasi kemampuan siswa secara maksimal seperti kemampuan siswa dalam menulis masih kurang ditandai dengan sikap plagiat jika diberi tugas. Oleh sebab itu, timbul keinginan untuk melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Aplikasi *powtoon* adalah media berbasis audiovisual yang berupa layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang hidup serta pengaturan *timeline* yang hidup. Dalam hal ini materi yang dimuatkan dalam video pembelajaran difokuskan pada materi menulis teks cerita pendek.

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah memaparkan proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek dan mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran berbasis *powtoon* dalam menulis teks cerita pendek. Beberapa manfaat menggunakan *powtoon* sebagai media pembelajaran, di antaranya: pembelajaran yang disampaikan terasa nyata dan jelas, peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran, dan *powtoon* layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

METODOLOGI

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Borg and Gall (dalam buku Ibrahim dkk 2018: 152-153), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian Pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam pengembangan video pembelajaran bahasa Indonesia ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yaitu model

pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima tahapan, yakni *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan media pembelajaran. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dihasilkan dalam bentuk verbal (lisan/kata) sehingga untuk mendapatkan data tersebut peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur/dihitung langsung melalui angket dan tes yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik.

HASIL PENELITIAN

1. Kelayakan Video Pembelajaran

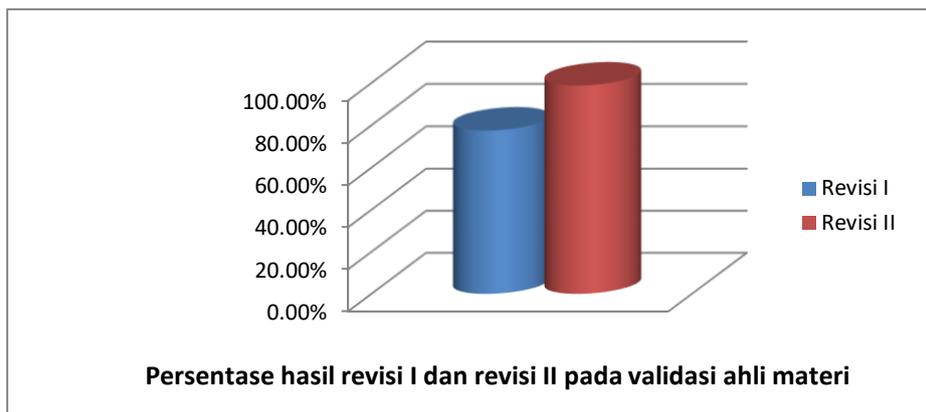
Hasil dari pengembangan produk awal yang kemudian akan divalidasi dikatan praktis jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat layak” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai video pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan dan digunakan untuk memperbaiki video pembelajaran pada materi cerita pendek, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli bahasa dan validasi ahli desain. Berikut hasil dari hasil persentase yang diperoleh:

a. Validasi Materi

Hasil validasi oleh validasi ahli materi pada revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Persentase hasil revisi I dan revisi II pada validasi ahli materi

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	77,5%	Layak	98,75%	Sangat Layak

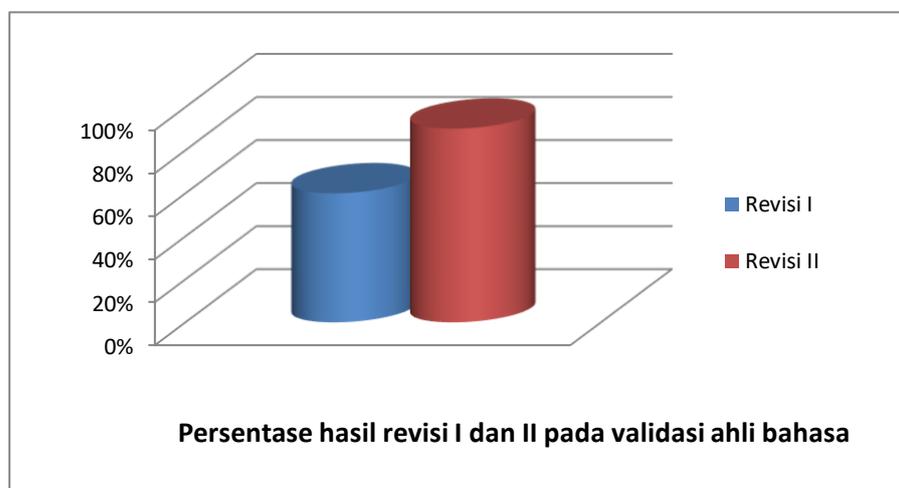


b. Validasi Bahasa

Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi I sampai revisi II dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut:

Persentase hasil revisi I dan revisi II pada validasi ahli bahasa

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	60%	Cukup	90%	Sangat Layak

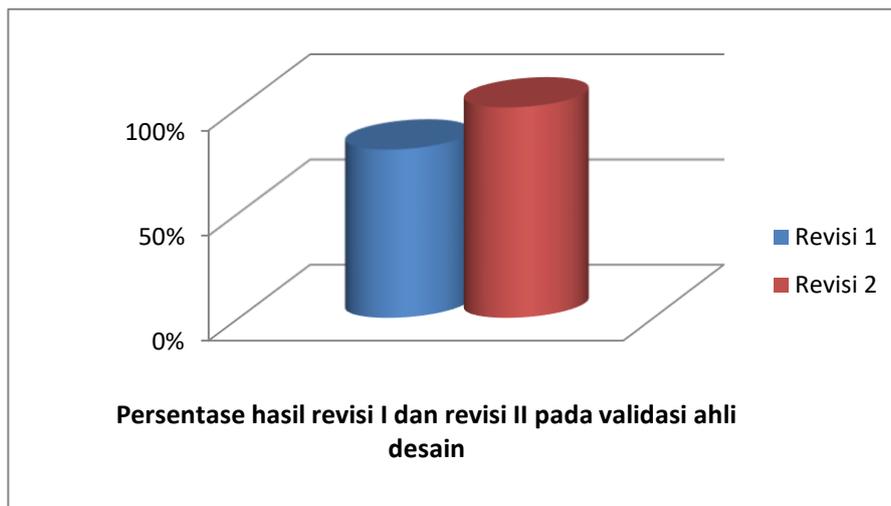


c. Validasi Desain

Hasil validasi oleh ahli desain pada revisi I sampai revisi II dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut:

Persentase hasil revisi I dan revisi II pada validasi ahli desain

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	80%	Layak	100%	Sangat Layak

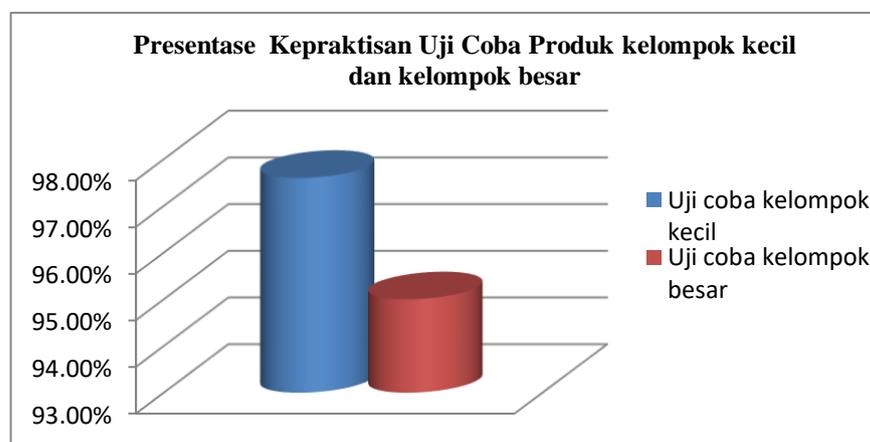


2. Kepraktisan Video Pembelajaran

Kepraktisan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* diukur menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil diikuti oleh 5 orang peserta didik, hasil dari angket tersebut memperoleh skor perolehan 244, skor maksimal 250 dengan tingkat pencapaian 97,6%. Setelah itu peneliti melanjutkan pada uji coba kelompok besar di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi kelas XI OTKP yang diikuti oleh 20 orang peserta didik, hasil dari angket tersebut memperoleh skor 950, skor maksimal 1000 dan tingkat pencapaian 95% dengan kriteria sangat praktis. Berikut tabel angket respon peserta didik.

Persentase kepraktisan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar

No	Uji Coba Perorangan		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	97,6%	Sangat Praktis	95%	Sangat Praktis

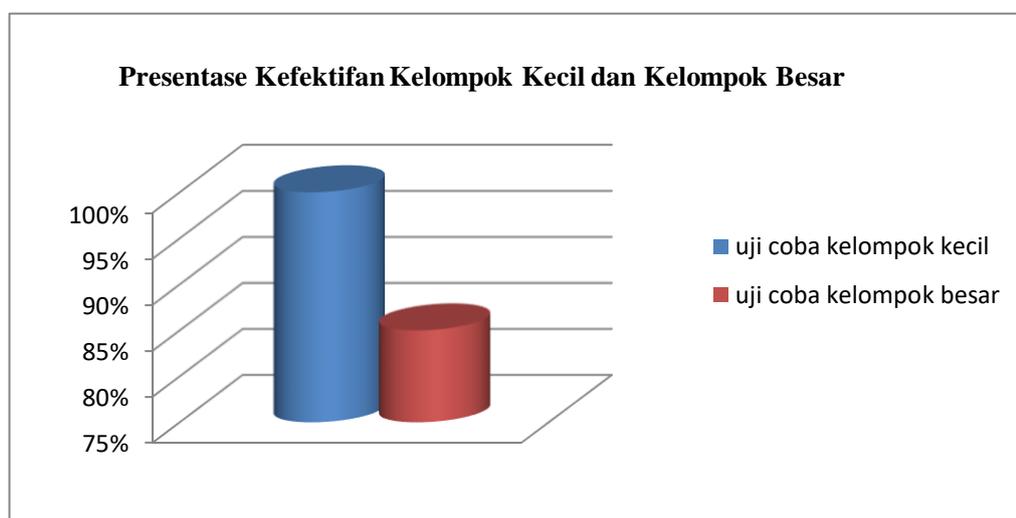


3. Efektivitas Video Pembelajaran

Keefektifan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa pilihan ganda dan *essay* teks berjumlah lima butir soal. Uji efektivitas dilakukan setelah implementasi video pembelajaran bahasa Indonesia pada satu kelas. Tes belajar siswa dikatakan tuntas apabila lembar kerja peserta didik ≥ 70 yaitu tuntas KKM, dari lembar kerja peserta didik diperoleh 17 peserta didik tuntas KKM dari 20 peserta didik. Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal memenuhi ketuntasan klasikal yaitu minimal 75%. Berdasarkan perhitungan ketuntasan klasikal memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran efektif untuk digunakan. Berikut ini tabel keefektifan video pembelajaran:

Persentase Ketuntasan Belajar Kelompok Kecil dan Besar

No	Uji Coba Kelompok Kecil		Uji Coba Kelompok Besar	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	100%	Sangat efektif	85%	Sangat efektif



PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Prosedur pengembangan video pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, antara lain *Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*. Berikut deskripsi dari tiap tahapan yang dilakukan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan dalam mengembangkan video pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi yang di tuntut kepada peserta didik, karakteristik peserta didik, dan materi yang akan diajarkan.

a. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini peneliti menentukan kebutuhan yang akan dipersiapkan. Peneliti menentukan materi pembelajaran, kompetensi isi, serta kompetensi dasar berdasarkan silabus kurikulum 2013 serta mengembangkan indikator yang sesuai. Peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi yaitu kurikulum 2013. Materi yang terpilih dalam pengembangan video pembelajaran sesuai dengan silabus di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi adalah materi teks cerita pendek. Dengan adanya video pembelajaran ini, peserta didik lebih tertarik dan terbantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi sebagai panduan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah maupun di luar sekolah.

b. Melakukan Analisis Karakteristik

Untuk membuat video pendidikan yang sesuai dengan kemampuan akademik dan motivasi belajar siswa, maka perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran. Analisis ini dilakukan di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar mereka dalam menulis teks cerita pendek masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan produk video pembelajaran dan menggunakan produk tersebut dalam proses pembelajaran kelas XI.

c. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dipilih sesuai dengan silabus kelas XI pada KD 4.8 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen, khususnya pada indikator 4.8.2 Menulis cerpen berdasarkan unsur-unsur pembangun cerpen. Materi pokok pada video pembelajaran ini terdiri dari pengertian cerpen, unsur-unsur pembangun cerpen langkah-langkah menulis cerpen.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan membuat, menyusun, dan mendesain dalam bentuk video pembelajaran berdasarkan teori-teori yang ada. Pada tahap ini peneliti mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan materi pilihan yaitu menulis teks cerita pendek. Siswa diharapkan mampu menulis teks cerita pendek. Setelah itu peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan. Adapun bentuk evaluasi yang digunakan yaitu tes tertulis.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi dalam membuat dan mengembangkan video pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan yang diperlukan misalnya: animasi gambar, animasi tulisan, audio yang berkaitan dengan materi.

4. Tahap implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi yang dilakukan peneliti adalah menguji validasi dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

- a. Uji coba kelompok kecil, terdiri dari 5 orang peserta didik yang diambil dari kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Pencapaian uji coba kelompok kecil 97.6% dengan kriteria sangat praktis
- b. Uji coba kelompok besar, terdiri dari 20 orang peserta didik yang diambil dari kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Pencapaian uji coba kelompok besar 95% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, hasil pengamatan pemahaman konsep pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik menunjukkan hasil yang baik sehingga tidak perlu ada review akhir.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi keefektifan terhadap video pembelajaran yang telah digunakan dengan mengisi angket respon peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Respon peserta didik pada uji kelompok kecil yang dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi, di kelas XI OTKP dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator visualisasi, penyajian materi, teks, gambar, motivasi, dan evaluasi. Dengan hasil dari respon peserta

didik menunjukkan bahwa video pembelajaran sudah praktis dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata nilai skor yang diperoleh sebesar 97.6% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari angket respon siswa. Metode yang digunakan saat mengambil angket adalah kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada siswa. Respon peserta didik pada uji kelompok kecil yang dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi, di kelas XI OTKP dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator visualisasi, penyajian materi, teks, gambar, motivasi, dan evaluasi. Dengan hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa video pembelajaran sudah praktis dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata nilai skor yang diperoleh sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari angket respon siswa.

Uji efektifitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa tes tertulis yang dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan video pembelajaran berbasis *powtoon*. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran berbasis *powtoon* melalui hasil belajar siswa. Perbedaan antara uji kepraktisan dan keefektifan adalah kepraktisan merupakan uji coba seberapa tingkat kemudahan bagi pengguna khususnya siswa dalam penggunaan video sedangkan uji efektivitas merupakan uji coba seberapa tingkat kecocokan video pembelajaran tersebut untuk siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi” maka peneliti menyimpulkan pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap utama yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) yang telah teruji sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif serta layak digunakan. Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek siswa kelas XI telah teruji sangat valid

dan layak digunakan dengan rata-rata skor validasi materi sebesar 98,75%, validasi bahasa sebesar 90%, dan validasi desain sebesar 97,5%. Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai 97.6% dan uji coba kelompok besar mencapai 95%. Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada menulis teks cerita pendek mendapat kelayakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Harefa, Noveri Amal Jaya & Hayati, Eti. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten : Unpam Press.
- Winarti, dkk. 2021. *Cercular Model of R&D*. Yogyakarta
- Tarigan, 2013. Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Angkasa Bandung. Bandung.
- Sugiyono, 2010. Metode penelitian pendidikan (pendekatan kualitatif, pendekatan kuantitatif, dan R&D). Bandung
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Purwanti, Budi. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Vol. 3, No. 1. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan.
- Nugraha, Amar & Nestyarum, yuli. 2021. *Modul 09 Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurwahidah, Cut Dhien, dkk. 2021. *Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa*. Vol. 17, No. 1.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT.REMAJA ROSDAKARYA Bandung.
- Apriansyah, Muhammad Rdwan, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Vol. 9, No. 1. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. Cahyadi, Adi. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Fitrianingtyas, Ajar, dkk. 2021. *Efektivitas Pelatihan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD*. Vol. 2, No. 2. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

- Ritawati, Sabli, M., & Pajrini, A. (n.d.). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Menggunakan Model Circuit Learning di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Tanah Bekali*.
- Rizqi, A. T., & Sumantri, M. 2019. (n.d.). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPA*. *JIPP*, 3.
- Sobron, N. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (n.d.). *Studi Pengaruh Daing Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (S. P. M. Dr.Ir.Sutopo, Ed.; 1 september 2019). 2019.
- Sutisna, U. (n.d.). *Peranan Orang Tua Terhadap Motivasi Anak Tentang Pengalaman Agama*. Umar, M. (2019). *Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak*. In *Jurnal Ilmiah Edukasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Widada. (n.d.). *Peranan Guru Sekolah Dasar (Guru SD)*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/wsd>