



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI MENGUBAH BENTUK
ENERGI KELAS IV SD NEGERI 2
HUTA DAME T.A 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS IN SCIENCE
SUBJECTS CHANGING FORM MATERIAL
ENERGY CLASS IV STATE 2 HUTA
PRIMARY SCHOOL DAME
T.A 2023/2024***

Meliana Sitanggang, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: melianasitanggang91@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini terdiri dari (1) Untuk mengetahui kevalidan produk dalam pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi kelas IV SD Negeri 2 Huta Dame; (2) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi kelas IV SD Negeri 2 Huta Dame. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Huta Dame, dengan sampel yang berjumlah 18 orang siswa. Jenis penelitian ini adalah dengan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data digunakan dengan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan. Setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil validasi oleh dosen validator tentang pengembangan video pembelajaran materi Mengubah Bentuk Energi diperoleh nilai validasi dari ahli media yaitu 90%, dengan kategori sangat valid dan dari validasi ahli materi diperoleh 95% dengan kategori sangat valid. Sedangkan analisis data terhadap keefektifan oleh siswa kelas IV yaitu 91,49% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Video Pembelajaran, IPAS



Abstrack

The objectives of this research consist of (1) To determine the validity of the product in developing instructional videos on the subject of IPAS, specifically on the topic of energy transformation for fourth-grade students of SD Negeri 2 Huta Dame; (2) To determine the effectiveness of developing instructional videos on the subject of IPAS, specifically on the topic of energy transformation for fourth-grade students of SD Negeri 2 Huta Dame. The population in this study is all fourth-grade students of SD Negeri 2 Huta Dame, with a sample size of 18 students. The type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data collection techniques used a questionnaire. The data analysis technique used is to determine validity and effectiveness. After analyzing the data from the research results, validation results from the validator lecturer regarding the development of instructional videos on the topic of Energy Transformation obtained a validation score from media experts 90%, categorized as highly valid, and from subject matter experts, a validation score of 95% was obtained, also categorized as highly valid. Meanwhile, the data analysis regarding effectiveness by fourth-grade students showed 91.49%, categorized as highly effective.

Keywords: Learning Video Development, IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman modern saat ini telah meningkatkan taraf hidup dan memudahkan aktivitas manusia dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam aspek kehidupan manusia yang paling dirasakan pada saat ini adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan senantiasa dituntut untuk harus selalu menyesuaikan perkembangan teknologi, sebagai salah satu upaya untuk peningkatan mutu pendidikan yang termasuk di dalamnya seperti sistem pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar. Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan proses terencana untuk mewajibkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual



keagamaan, kearifan, budi pekerti, dan kompetensi yang dibutuhkan dirinya, penduduk, bangsa dan negara.

Perkembangan zaman yang semakin maju dan modern seperti saat ini, guru diharapkan mampu berinovasi dalam kegiatan belajar-mengajar dan salah satunya dengan media pembelajaran menurut Fardouly dkk, (2018). Selain itu, pentingnya penanaman konsep pada peserta didik yang dapat mendorong kemampuan berpikir peserta didik agar dapat mengaplikasikan ilmu di dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Anggraeni dkk, (2021) antusiasme dan keaktifan peserta didik di dalam kegiatan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik. Fitri & Ardipal, (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dari beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan, melalui proses kegiatan belajar mengajar, penggunaan sebuah media pembelajaran dapat menjadi salah satu cara atau upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dapat berperan penting sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dan mempermudah guru serta peserta didik dalam berkomunikasi mengenai materi yang diajarkan sehingga penyampaian pesan dapat diterima dengan mudah.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu penyampaian informasi dan materi dari pendidik kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Mengingat sulitnya topik dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan media video kreatif berbasis animasi. Simbol berupa kata atau kalimat yang disertai gambar atau media audiovisual membantu penerima simbol dengan mudah memahami apa yang ingin dipesan oleh pengirim. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar biasanya diartikan



sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, memproses, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal.

Pembelajaran merupakan proses penting dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa. Dalam era digital dan teknologi informasi yang semakin maju, metode pembelajaran pun terus berkembang. Salah satu metode pembelajaran yang semakin populer adalah menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki kemampuan untuk menggabungkan unsur visual dan audio, sehingga mampu mengkomunikasikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Pendidikan IPA(Ilmu Pengetahuan Alam) memainkan peran kunci dalam perkembangan kemampuan intelektual dan pemahaman siswa tentang dunia disekitar mereka. Pada period digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi komponen integral dalam pendidikan, membuka peluang baru untuk pengajaran dan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Namun, dalam mengamati pembelajaran IPA di beberapa sekolah, kita masih menghadapi beberapa tantangan. Materi IPA yang seringkali abstrak dan kompleks sering membuat siswa kebingungan, maka memerlukan pendekatan yang inovatif untuk membuatnya lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Siswa juga semakin terpapar pada media digital, dan mereka merespons dengan lebih baik terhadap pembelajaran yang menggunakan elemen visual dan audio. Oleh karena itu, media video pembelajaran IPA menjadi semakin relevan. Media video pembelajaran dapat menyajikan konsep – konsep IPA dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan materi yang abstrak, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Video pembelajaran pada materi mengubah bentuk energi dapat menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman Kampus Mengajar yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 2 Huta Dame, bahwasannya peneliti



menemukan beberapa masalah. Hal tersebut diketahui ketika guru mengajar di kelas selalu menggunakan video pembelajaran dari YouTube. Tampilan video yang bersifat pasif dan kurang interaktif karena hanya berisi teks, dalam video yang ditampilkan tidak ada interaksi antar siswa dengan pembelajaran sehingga abstrak dan tidak spesifik untuk siswa. Peneliti juga menemukan permasalahan lain dalam alokasi waktu, yaitu tidak tepatnya penyesuaian durasi video YouTube sesuai dengan alokasi waktu yang dirancang oleh guru. Kemudian siswa yang terbiasa menggunakan YouTube cenderung tidak merasa tertarik dengan video pembelajaran YouTube yang disajikan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa merasa bisa mempelajari materi sendiri melalui YouTube.

Dari hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti di sekolah tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media video pembelajaran. Media video pembelajaran berisi materi yang praktis yang tepat sasaran, disajikan dalam bentuk audio dan visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun yang mudah dimengerti dan dipahami. Penulis juga akan membuat video edukasi, antara lain kuis, tugas(soal latihan) dan video eksperimen tentang perubahan bentuk energi. Media ini juga dapat menarik perhatian siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Mengacu pada pemikiran diatas penelitian perlu memperhatikan media pembelajaran untuk materi mengubah bentuk energi karena siswa kurang tertarik dengan materi sehingga kesulitan untuk memahami pelajaran. Dengan adanya video pembelajaran siswa juga dapat secara langsung melihat, mendengar dan memahami sesuatu yang terjadi, berfikir kritis serta mampu menarik kesimpulan.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan laporan hasil penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini



dilaksanakan pada bulan Desember tahun 2024 di SD Negeri 2 Huta Dame. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak kepala sekolah SD Negeri 2 Huta Dame. Kemudian peneliti juga bertemu dengan wali kelas IV untuk berbincang tentang kelas dan meminta izin masuk keruangan kelas IV. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas IV SD Negeri Huta Dame yang berjumlah 18 orang siswa, dan sampel yang digunakan adalah sampel skala kecil. Penelitian ini menggunakan penelitian ADDIE, meliputi Tahap *Analysis*, Tahap *Design*, Tahap *Development*, Tahap *Implementation*, dan Tahap *Evaluation*. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Tahap *Analysis* / Analisis, pada tahap *Analysis* ini adalah langkah awal dalam proses penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negei 2 Huta Dame pada saat peneliti menjalankan program kampus mengajar 5 tahun 2023. Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengembangkan video pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ada pada kondisi lapangan. Kemudian analisis penelitian ini dilakukan sebelum proses penelitian untuk melihat kebutuhan pada kelas IV. Observasi dalam penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui kondisi di dalam kelas untuk dapat mengembangkan video pembelajran. Hal tersebut diketahui ketika guru mengajar di kelas selalu menggunakan video pembelajaran dari YouTube. Tampilan video yang bersifat pasif dan kurang interaktif karena hanya berisi teks, dalam video yang ditampilkan tidak ada interaksi antar siswa dengan pembelajaran sehingga abstrak dan tidak spesifik untuk siswa. Peneliti juga menemukan permasalahan lain dalam alokasi waktu, yaitu tidak tepatnya penyesuaian durasi video YouTube sesuai dengan alokasi waktu yang dirancang oleh guru. Kemudian siswa yang terbiasa menggunakan YouTube cenderung tidak merasa tertarik dengan video pembelajaran YouTube yang disajikan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa merasa



bisa mempelajari materi sendiri melalui YouTube. Hasil dari observasi ini akan dijadikan pedoman untuk dapat mengembangkan video pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif. Hasil ini digunakan sebagai acuan mengembangkan media video pembelajaran.

Tahap *Design* / Desain, pada tahap yang kedua dari ADDIE yaitu tahap *Design* / Desain. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu merancang produk video pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Kemudian peneliti membuat konsep video pembelajaran yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu pembuka, inti dan penutup. Pada bagian pembuka peneliti membuat video pengenalan dan memaparkan tujuan pembelajaran. Pada bagian inti peneliti sebelum menjelaskan materi pelajaran peneliti membuat video edukasi yang berkaitan dengan materi yang akan dijelaskan. Setelah itu peneliti menjelaskan atau memaparkan materi pembelajaran serta memberikan contohnya. Dan pada bagian penutup peneliti membuat kuis dan soal evaluasi. Pada aplikasi Canva peneliti mendesain materi pembelajaran dengan menggunakan fitur background yang berwarna pada setiap slide, menambahkan karakter animasi yang berbeda, dan menambahkan elemen pada slide materi pembelajaran supaya menarik. Kemudian pada aplikasi CupCut peneliti menggabungkan video yang telah dibuat pada aplikasi Canva dengan menggunakan fitur overlay untuk menambahkan video rekaman yang sebelumnya peneliti rekam tentang materi mengubah bentuk energi. Dan peneliti juga menambahkan backsound agar video pembelajaran menarik.

Tahap *Development*/Pengembangan, tahap ini peneliti memberikan video pembelajaran kepada validator dan meminta saran kepada validator untuk dapat mengembangkan video pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti agar lebih bagus lagi. Segala saran maupun komentar dari validator akan menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan video pembelajaran. Pada tahapan ini jika video



pembelajaran belum valid maka peneliti akan merevisi video pembelajaran tersebut sehingga layak untuk ditampilkan. Setelah dikatakan layak oleh validator, maka media video pembelajaran dapat diterapkan di kelas IV.

Tahap *Implementation* / Menerapkan, pada tahap ini peneliti memberikan angket respon guru kepada guru kelas IV kemudian peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Huta Dame untuk mengujicobakan video pembelajaran di kelas IV. Setelah video pembelajaran ditampilkan kepada siswa, selanjutnya peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran tersebut.

Tahap *Evaluation* / Evaluasi, tahap terakhir peneliti melakukan evaluasi untuk melihat apakah tujuan dan sasaran dari produk ini sudah tercapai atau belum dengan cara menyimpulkan dan melihat hasil presentasi dari angket yang telah disebarakan kepada validator dan peserta didik. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi tahap analisis yang disajikan pada hasil penelitian diketahui bahwa guru selalu menggunakan video edukasi YouTube saat mengajar di kelas, namun tampilan video hanya berisi teks saja, bersifat pasif dan kurang interaktif. Tidak ada interaksi antara siswa dan pembelajar dalam video yang ditampilkan, sehingga bersifat abstrak dan tidak spesifik untuk siswa.

Tahap analisis siswa diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan pembelajarannya agar menarik dan tidak bosan saat belajar. Pemilihan video edukasi sebagai media pendukung pembelajaran dikembangkan karena mudah dipelajari siswa dan memiliki tampilan yang menarik sehingga



membantu siswa menikmati pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang menampilkan gambar dan audio, sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar.

Masukan dari para ahli dikumpulkan sebagai acuan revisi. Selain itu juga pengisian angket validasi akan menentukan kelayakan media untuk dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Revisi ini dilakukan pada langkah untuk membuat video pembelajaran yang layak. Produk yang dikembangkan akan direvisi dengan beberapa komponen yang perlu diperbaiki pada media, antara lain: perubahan warna setiap slide supaya menarik, ukuran narator diperkecil, kesesuaian contoh pada materi. Berdasarkan hasil analisis data validator ahli materi peneliti mendapatkan persentase kevalidan pada video pembelajaran adalah 95 dan termasuk kedalam kategori sangat valid dan dapat digunakan kedalam kelas dan tidak membutuhkan revisi lagi dan dinyatakan valid untuk digunakan di kelas.

Hasil analisis data validator ahli media sebelum revisi, peneliti mendapatkan skor persentase kevalidan adalah 77,5 dengan kategori cukup valid dan peneliti belum dapat menggunakan video pembelajaran tersebut dalam kelas dan masih harus membutuhkan revisi lagi sampai video pembelajaran materi mengubah bentuk energi dinyatakan valid untuk dapat digunakan dikelas. Kemudian setelah peneliti melakukan revisi maka peneliti mendapatkan skor persentasi pada video pembelajaran materi mengubah bentuk energi adalah 90 dan termasuk kedalam kategori sangat valid dan dapat digunakan dikelas IV SD Negeri 2 Huta Dame setelah dapat persetujuan dari dosen validator dan dosen pembimbing.

Setelah media direvisi dan dinyatakan baik untuk diujicobakan, kemudian dilakukan ujicoba kepada guru kelas IV dan peserta didik. Pada proses uji efektifitas hasil responden guru yang dilakukan kepada guru kelas IV dengan memberikan lembar penilaian memperoleh skor 88 dan termasuk kedalam kategori sangat efektif. Respon peserta didik terhadap video pembelajaran dengan hasil responden sebesar 91,49



dengan kategori sangat efektif. Pada tahap ini produk tidak mengalami revisi, karena peserta didik telah menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah baik. Disimpulkan bahwa produk yang digunakan yaitu video pembelajaran sangat efektif untuk digunakan. Maka, dapat diartikan bahwa video pembelajaran sangat efektif bagi siswa di kelas IV SD Negeri 2 Huta Dame.

Pada penelitian Fitri dan Ardipal, (2021) pengembangan dan uji coba video pembelajaran yang telah dikembangkan, aplikasi Kinemaster terbukti menghasilkan video pembelajaran dengan skor rata-rata 3,6 yang masuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini juga terlihat dari hasil validasi video pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli dan praktisi pendidikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik di kelas V SD. Secara keseluruhan kepraktisan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster masuk dalam kategori praktis. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei angket terhadap guru yang mengajar menggunakan video edukasi yang dikembangkan pada tingkat praktikalitas 3,5 pada kategori praktis dan setelah menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan pada tingkat praktikalitas 3,57 pada kategori sangat praktis, hal ini terlihat dari hasil angket respon siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video edukasi oleh guru dan siswa praktis dan bermanfaat dalam melaksanakan proses pembelajaran literasi di SD V.

Pada penelitian Fardouly, dkk, (2018) produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi powtoon. Media pembelajaran ini menggunakan materi IPA tentang sumber energi alternatif untuk siswa kelas 4 SD. Hasil validasi dilakukan oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Setelah dilakukan verifikasi oleh dua orang ahli materi, diperoleh nilai penyajian sebesar 82,85, nilai bahasa sebesar 93,33%, dan nilai prestasi sebesar 85%. Secara keseluruhan



validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 85,83 dengan kategori sangat baik, sehingga layak digunakan. Secara keseluruhan verifikasi ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 88,33 dengan kategori Baik. Artinya media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon layak digunakan dalam pembelajaran IPA menggunakan sumber energi alternatif.

Pada penelitian Fariska, dkk, (2022) penelitian yang telah dilakukan pengembangan media pembelajaran sistem pencernaan tubuh dengan menggunakan media Capcut pada pembelajaran IPA di kelas V SD penulis menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develov, dan Spread) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah media pembelajaran interaktif, ini sebelumnya telah di verifikasi oleh validator media, validator materi, dan validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Skor yang diperoleh dari tes siswa memenuhi kriteria sangat baik sebesar 97%.

Peneliti menarik kesimpulan dari ketiga penelitian tersebut adalah bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi video editing seperti Kinemaster, Powtoon, dan Capcut telah terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran ditingkat SD, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari berbagai validator ahli dan praktisi pendidikan menilai media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori yang bervariasi dari sangat efektif hingga sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penggunaan aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengedit video pembelajaran, materi pembelajaran, dan tempat dilaksanakannya penelitian.



KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Kevalidan media video pembelajaran ini diperoleh berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media dan materi. Media dinyatakan valid oleh validator media dan materi dinyatakan valid oleh validator materi. Hasil kevalidan yang didapat dari validator materi adalah 95 dengan kategori “sangat valid” dan hasil dari validator media adalah 90 dengan kategori “sangat valid” dimana media pembelajaran tersebut layak digunakan untuk siswa.
2. Berdasarkan analisis data keefektifan yang dilakukan kepada guru kelas IV dengan memberikan lembar penilaian memperoleh skor 88 dan termasuk kedalam kategori sangat efektif. Hasil keefektifan yang dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SD N 2 Huta Dame, memperoleh nilai rata-rata respon siswa dalam video pembelajaran diperoleh sebanyak 91,49 dan termasuk kedalam kategori sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar,S, 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmuwijoyo, H. Nurhikma, 2020. *Belajar dan teori Pembelajaran Teori Implementasi*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- 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*.v5i6. <https://doi.org/10.31004/basicedu>.
- Fariska Dkk, 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sd Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Umn Al-Washliyah.*Jurnal* 07. 1–10. <https://www.jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/download/1332/874>.



- Fardouly, J., K Willburger, B., & R Vartanian, L, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Bab 1*. 1–16. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444817694499>.
- Fitri, F., & Ardipal, A, 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. v5i6. <https://doi.org/10.31004/basicedu>.
- Hari, Yudi & Sugianti, 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute Pasuruan.
- Hasan, M, 2021. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Hidayat, F., Rahayu Dkk, 2021. Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Artikel*. 28–37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>.
- Jufri W, 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Penerbit Pustaka Reka Cipta.
- Kustandi, Cecep dkk, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Rima, Ega, 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Saputro, Budiyono, 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication Lamongan.
- Subehi, Akhmad & Zaenuri, 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD/MI Kelas IV. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syofrianisda, S, 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.