Journal of Basic Education Studies **e-ISSN 2656-6702**

Volume 7 | **No 2**

Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Luas Bangun Datar Berbasis *Inshot* Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar

Lailatul Fadilla Sari, Yetti Ariani[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords: learning media, Inshot, ADDIE

Kata kunci: media pembelajaran, Inshot, ADDIE

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that there is a lack of use of technology in developing learning media in schools. The learning media used by teachers is still print media. This research aims to develop Inshot-based learning media on material about flat shapes in class IV elementary school that is valid and practical for use in the learning process. This type of research is development research (R & D) using the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, evaluation. The designed learning media is then validated by validators using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material expert validation, language expert validation, media expert validation. Meanwhile, practicality is carried out by filling out teacher response questionnaires and student response questionnaires. The subjects of this research were conducted at SDN 16 Padang Kudo and SDN 13 Bukit Apit Puhun. The results of this research obtained a validity level of 90% with a very valid category. The results of the teacher response questionnaire obtained a score of 93.75% in the practical category, while the students' response questionnaire obtained a score of 90.77% in the practical category. Thus, it can be concluded that Inshot-based learning media is suitable for use in learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa media cetak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Inshot* pada materi luas bangun datar di kelas IV SD yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan (R & D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Media pembelajaran yang dirancang kemudian

divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi ahli media. Sedangkan praktikalitas dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek penelitian ini dilakukan di SDN 16 Padang Kudo dan SDN 13 Bukit Apit Puhun. Hasil dari penelitian ini memperoleh tingkat kevalidan 90% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh skor 93,75% dengan kategori praktis,sedangkan angket respon peseta didik memperoleh skor 90,77% dengan kategori praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Inshot* ini sudah layak digunakan didalam pembelajaran.

Corresponding author : safitrisanseni@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap penyampaian pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat pada zaman sekarang ini dinilai dapat menunjang proses pembelajaran, dimana hasil perkembangan teknologi itu dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran (Harefa & Masniladevi, 2021). Guru dapat memanfaatkan berbagai fasilitas untuk memudahkan proses belajar peserta didik.

Menurut Anafi dkk, (2021) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran penting untuk kegiatan belajar mengajar karena mendorong guru untuk mencapai hasil belajar yang ditargetkan, meningkatkan kesenangan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan, dan memotivasi peserta didik untuk menafsirkan hal-hal abstrak sebagai hal yang lebih nyata (konkret).

Dalam membuat sebuah media, harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik, karena peserta didik berada pada zaman yang penuh dengan teknologi seperti sekarang ini maka guru harus bisa menyesuaikan media yang dibuat dengan perkembangan berbagai macam teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru tidak hanya disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan, tetapi juga memperhatikan karakteristik khusus anak sekolah dasar. Menurut Susanto (2015), karakter peserta didik kelas tinggi dapat dilihat dari fakta bahwa peserta didik sudah mulai memahami

aspek kumulatif materi, mengetahui cara menghubungkan beberapa kelas objek yang berbeda tingkatannya dan, terlebih lagi, peserta didik sudah mengetahui caranya untuk berpikir sistematis tentang objek dan peristiwa konkret.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 20 juli 2023 di kelas IV SDN 13 Bukit Apit Puhun dimana proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku cetak dan gambar sehingga masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran yang belum bervariasi membuat peserta didik kurang termotivasi untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sarana dan prasarana berbasis digital seperti komputer dan laptop yang sudah memadai disekolah namun belum digunakan secara optimal didalam pembelajaran.

Studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan pada tanggal 21 juli 2023 di kelas IV SDN 04 Bukit Apit Puhun dimana sudah memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran di dalam kelas namun media yang diterapkan berupa *powerpoint* dan belum menerapkan video di dalam permbelajaran. Peneliti juga melakukan studi pendahuluan di kelas IV SDN 16 Padang Kudo pada tanggal 22 Juli 2023, dari analisis pemanfaatan teknologi yang ada di sekolah terlihat bahwa pembelajaran di sekolah belum memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal. Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa buku cetak masih banyak digunakan dalam pembelajaran selain teknologi, sehingga pemanfaatan teknologi belum begitu optimal. Selain itu, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih dalam bentuk cetak dan belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Dan bahan ajar yang hanya bersumber dari buku pedoman peserta didik dan bahan ajar melemahkan kebutuhan materi peserta didik, peserta didik membutuhkan sumber belajar lain yang dapat menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajarnya.

Hasil wawancara yang diperoleh pada saat observasi awal dalam menerapkan kurikulum merdeka guru masih kesulitan dalam mengajarkan materi, dikarenakan buku yang tersedia di sekolah juga masih terbatas. Media pembelajaran dari hasil kreativitas guru adalah menggunakan aplikasi Powerpoint.

Media yang digunakan belum

sepenuhnya melibatkan peserta didik karena peserta didik hanya mengamati media dan menyimak penjelasan dari guru. Oleh karena itu, guru juga berkeinginan mengembangkan media pembelajaran dengan sarana lainnya agar belajar lebih bermakna. Penggunaan media pembelajaran berupa video biasanya lebih memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi dan merasionalkan cara berpikirnya Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam format video antara lain *Videoscribe, Kinemaster, Inshot, Powtoon, Animaker,*dan lain-lain.

Aplikasi *Inshot* bisa memudahkan guru dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran yang atraktif serta menumbuhkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Puspasari dkk, 2021). Menurut Syukhria (2021), aplikasi *Inshot* mudah digunakan bagi pemula yang ingin mengedit film secara sederhana tanpa harus repot.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Inshot* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru guna membantu dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, peneliti tertarik untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *Inshot* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design,Development, Implementation, Evaluation).* Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan judul **"Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Luas Bangun Datar Berbasis *Inshot* dengan Model *Problem Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar".**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengembangan media video pembelajaran materi luas bangun datar berbasis *Inshot* dengan model *Problem Based Learning* untuk peserta didik kelas IV yang valid? Bagaimana pengembangan media video pembelajaran materi luas bangun datar berbasis *Inshot* dengan model *Problem Based Learning* untuk peserta didik kelas IV yang praktis?

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah mengembangkan media video pembelajaran materi luas bangun datar berbasis *Inshot* dengan model *Problem Based Learning* untuk peserta didik kelas IV dengan valid,

mengembangkan media video pembelajaran materi luas bangun datar berbasis *Inshot* dengan model *Problem Based Learning* untuk peserta didik kelas IV yang praktis.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan jenis dari penelitian yang peneliti gunakan merupakan penelitian dengan metode pengembangan (*Research and Development).* Sugiyono (2017) mendefinisikan metode penelitian pengembangan sebagai "metodologi penelitian yang diaplikasikan untuk membuat dan menilai tingkat efektivitas dari suatu produk tertentu." Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan suatu produk yang sah, praktis, dan bermanfaat untuk dapat diterapkan di lingkungan sekolah (Desyandri, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian pengembangan diartikan sebagai penelitian yang memperoleh suatu produk dengan diawali melalui pengujian sebelumnya. Terdapat beberapa model dalam penelitian pengembangan, tetapi peneliti menggunakan model ADDIE.

Sugihartini dan Yudiana (2018) berpendapat bahwa Model ADDIE selalu diterapkan dikarenakan tahapan dari model ini dapat memberikan sketsa pendekatan pengembangan pembelajaran yang sistematis. Kuncahyono (2018) menyatakan proses pengembangan produk berdasarkan model ADDIE ada beberapa tahapan yaitu :

Tahap *Analysis* (Analisis). Tujuan pada tahap ini yaitu menentukan kebutuhan untuk mengembangkan model, menilai dan studi kelayakan untuk membuat model sistem pembelajaran. Tahapan analisis merupakan tahapan pengumpulan data berdasarkan observasi lapangan.

Tahap *Design* (Perancangan). Tahap ini merupakan proses sistematis yang diawali dengan penetapan tujuan pembelajaran, pengembangan bahan ajar (materi pembelajaran), dan penilaian (evaluasi) hasil belajar. Rancangan model sistem pembelajaran ini bersifat konseptual, namun menjadi landasan dalam tahap-tahap pengembangan selanjutnya.

Tahap *Development* (Pengembangan). Tahap pengembangan merupakan kerangka konseptual yang siap dikonversi menjadi produk inovatif untuk diimplementasikan. Perencanaan dalam pengembangan produk dalam bentuk video sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* digunakan untuk menjelaskan pokok materi luas bangun

datar.

Tahap *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini, model sistem pembelajaran yang telah dikembangkan diujicobakan dalam kondisi yang nyata dengan melibatkan subjek. Desain konten dalam model berupa materi pembelajaran dipaparkan sesuai dengan model yang telah dikembangkan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi). Tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan data-data evaluasi untuk memberikan umpan balik kepada pengguna model tersebut. Proses revisi dilakukan sebagai respons atas temuan evaluasi untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi terhadap model yang telah diterapkan.

Subjek uji coba media video pembelajaran berbasis *Inshot* adalah adalah tiga orang dosen ahli Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sebagai ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Setelah melakukan validasi dan revisi media video pembelajaran berbasis *Inshot* diujicobakan dikelas IV SDN 16 Padang Kudo. Setelah melakukan ujicoba disekolah tersebut, peneliti melakukan penyebaran produk media video pembelajarn berbasis *Inshot* di sekolah lain yaitu di kelas IV SDN 13 Bukit Apit Puhun.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yaitu data yang diambil secara langsung oleh peneliti di lapangan dan data sekunder yaitu berbagai informasi yang telah ada sebelumnya yang dikumpulkan oleh peneliti. Data pertama, dari hasil validasi media video pembelajaran berbasis *Inshot* oleh validator. Data kedua adalah data praktikalitas yang diambil dari hasil pengisian angket atau respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan di SD Negeri 16 Padang Kudo dan SD Negeri 13 Bukit Apit Puhun.

Instrument Pengumpulan Data yang digunakan ialah pertama lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkaan data berupa kevalidan atau tidak media video pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi ini meliputi tiga aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Kedua lembar praktikalitas yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh peserta didik dan guru.

Teknik Analisis Data. Pada penelitian ini

menggunakan teknik analisis statistik karena data yang diperoleh dari validator, respon guru dan peserta didik merupakan data berupa angka-angka (Setyosari, 2016). Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk table dengan menggunakan skala likert.

Formulir validasi memiliki 5 skala penilaian yang ditunjukan pada table dibawah ini:

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa

Skor	Kategori kelayakan
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

sumber : Modifikasi dari Riduwan dan Sumarto (dalam Fitri, 2021)

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus dari Purwanto (dalam purnama,2021) sebagai berikut :

$$\text{NP} = \frac{R}{SM}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

NP = angka persentase data angket

R = jumlah skor yang diperoleh

SM = jumlah skor maksimum

Untuk mengukur nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{xi}}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Rerata ,

$\sum$ xi = Jumlah nilai dari tiap validator,

n = Jumlah Validator

Kemudian, hasil dari persentase valid media tersebut dapat dikelompokan dalam kriteria interpretasi skor menurut Likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Penetapan Tingkat Skor Validasi Media, Materi dan Bahasa

Rentang %	Kategori
0-20%	Tidak valid
21-40%	Kurang valid
41-60%	Cukup valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat valid

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (dalam Purnama,2021)

Formulir praktikalitas memiliki 4 skala penilaian yang ditunjukan pada table dibawah ini:

Tabel 3. Skala penilaian angket peserta didik dan guru

Rentang	kategori
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (dalam Purnama,2021)

Nilai akhir perhitungan data angket respon guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Nilai praktikalitas = $\frac{\sum \text{skor per item}}{\text{SM}}$ x 100

Keterangan :

∑skor per item = skor per item

SM = Skor Maksimum

Kategori praktikalitas perangkat pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot

Rentang %	Kategori
25,00 – 43,75 %	Tidak praktis
43,76 – 62,50 %	Kurang praktis
62,51 – 81,25 %	Cukup praktis
81,26 – 100 %	Praktis

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (dalam Purnama,2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perolehan penelitian data eksperiment ini didapatkan melalui guru dan peserta didik kelas IV di SD Negeri 16 Padang Kudo dan SD Negeri 13 Bukit Apit puhun. Penelitian yang dilakukan berfokus untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Inshot* dalam pembelajaran matematika materi luas bangun datar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

Pada tahap analisis peneliti mengamati kelas dan mewawancarai guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan fakta bahwa penggunaan media video pembelajaran belum diterapkan dengan baik di SD Negeri 16 Padang Kudo dan SD Negeri 13 Bukit Apit Puhun. Guru masih menggunakan media cetak, alat peraga dan *Power point* sehingga peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis ketersedian sarana dan prasarana di sekolah.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media video pembelajaran berbasis *nshot*. Media video pembelajaran

yang dirancang diperlukan dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik dan juga bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menyerap materi. Materi pada media video pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada KI, CP dan Tujuan Pembelajaran yang sudah dirumuskan dalam Modul Ajar. Pada tahap perancangan, peneliti juga menyiapkan materi, gambar, audio, dan juga kuis yang ditambahkan pada media video pembelajaran berbasis *Inshot* yang dibuat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini meliputi tahap produksi media video pembelajaran berbasis *Inshot* dan tahap pengembangan media video pembelajaran berbasis *Inshot* berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini juga meliputi validasi media oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selanjutnya, revisi dilakukan sesuai dengan saran dan komentar perbaikan para ahli.

4. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media video pembelajaran yang sudah dirancang dan sudah dinyatakan valid oleh validator. Pada tahap implementasi media video pembelajaran berbasis *Inshot* yang telah dikembangkan diuji cobakan dikelas IV SDN 16 Padang Kudo dengan jumlah peserta didik 21 orang yang terdiri dari 8 orang perempuan dan 13 orang laki-laki serta satu orang guru. Penelitian ini dilakukan pada hari Kamis 21 Maret 2024. Selanjutnya media diterapkan di SDN 13 Bukit Apit Puhun dengan jumlah peserta didik 21 orang yang terdiri dari 15 orang perempuan dan 6 orang laki-laki serta satu orang guru. Penelitian dilakukan pada hari Senin 25 Maret 2024. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah peneliti kembangkan.

5. Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan peneletian. Tahapan ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi didalam produk tersebut. Tahapan evaluasi peneliti lakukan dengan menggunakan angket respon yang diberikan saat uji validitas dan uji praktikalitas produk.

Berdasarkan tahap pelaksanaan, pada uji validitas dan uji praktikalitas memperoleh hasil evaluasi. Hasil uji

validitas dari ketiga aspek (aspek materi, aspek bahasa dan aspek media) ialah 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil dari angket respon guru memperoleh skor 93,75% dengan kategori praktis dan angket respon peserta didik memperoleh skor 90,77% dengan kategori praktis. Hasil ini menujukan bahwa media video pembelajaran berbasis *Inshot* yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Luas Bangun Datar Berbasis *Inshot* Dengan Model PBL Di Kelas IV Sekolah Dasar" dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu (1) *analisys,* (2) *design,* (3) *development,* (4) *implementation,* (5) *evaluation.* Hasil penilaian validator ahli materi sebesar 100%, hasil penilaian validator bahasa sebesar 80%, dan hasil penilaian validator media yaitu sebesar 90%. Hasil akhir rata-rata ketiga validator ialah 90% dengan kategori sangat valid, dengan ini menunjukan bahwa media video pembelajaran berbasis *Inshot* ini sudah valid dan layak digunakan.
2. Hasil presentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba oleh guru yaitu sebesar 87,5% dan presentase tingkat kepraktisan yang dijawab oleh peserta didik yaitu sebesar 86,9% sebanyak 21 orang. Sedangkan hasil persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian oleh guru yaitu sebesar 100% dan presentase tingkat kepraktisan yang dijawab oleh peserta didik yaitu sebesar 94,64% sebanyak 21 orang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Inshot* layak digunakan di lapangan.

DAFTAR RUJUKAN

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development,* 9(4), 433-438.

Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade

V elementary school. Jurnal Konseling dan Pendidikan , 7, 16-22. doi: https://doi.org/10.29210/129400

Fitri, A. (2021). "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Elektronik Menggunakan Sigil pada Tema 8 di Kelas IV SDN 16 Payakumbuh" (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang). [online] Availa-ble: http://repository.unp.ac.id/id/eprint/36780

Hadi, N., Hanafi, S., & Suherman, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8614-8625.

Harefa, R. S., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies, 4*(1). https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3478/2316.

Kuncahyono, K. 2018. Pengembangan E-modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education):Volume 2 Nomor2,219-231. doi:10.32934/jmiev2i2.75.

Purnama, M., & Rahmatina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Sub-tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD. Jurnal Studi Pendidikan Dasar, 4 (1), 2359-2379.

Puspasari, dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video. Indonesian Jounal Of Community Servis in Engineering and Education (IJICSEE), 1. 65-70.doi:http://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/

Riduwan dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis.* Bandung : Alfabeta.

Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologidan Kejuruan,* 15(2), 277-286. https://doi.org/10.23887/iptk-

undiksha.v15i2.14892.

Sugiyono. (2017). Metode Peneleitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Susanto, Hamid. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta:Prenadamedia Group.

Syukhria. (2021). Aplikasi *Inshot* Sebagai Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pembelajaran. Jurnal Penelitian Pendidikan , 21, 34-40.