

Pengembangan Video Edukasi “Jejak Jena Joni” Sebagai Media Pembelajaran Keberagaman Budaya

Dela Perdayanti¹⁾ Tita Tanjung Sari²⁾ Kadarisman³⁾

^{1,2,3)} Universitas Wiraraja

e-mail : delaperdayanti@gmail.com¹⁾

Received: 27 Oktober 2022 Accepted: 12 November 2022 Final proof: 2 Desember 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan Video Edukasi Jejak Jena Joni sebagai Media Pembelajaran Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar (2) mengetahui respon siswa terhadap pengembangan Video Edukasi Jejak Jena Joni sebagai Media Pembelajaran Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. Metode dalam penelitian ini adalah metode pengembangan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini berdasarkan hasil dari validasi desain media dan materi dengan persentase berturut-turut sebesar 95%, 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. (2) hasil uji coba produk kepada 8 orang siswa kelas IV diperoleh nilai persentase respon siswa sebesar 95,7% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Video Edukasi, Keberagaman Budaya Indonesia

Abstract

This study aims to: (1) describe the development of Jena Joni's Footsteps Educational Video as a Learning Media for Cultural Diversity for Grade IV Elementary School (2) to determine student responses to the development of Jena Joni's Footsteps Educational Video as a Learning Media for Cultural Diversity for Grade IV Elementary School. The method in this research is the Borg and Gall model development method which has been modified by Sugiono. The results showed that: (1) the development in this study was declared feasible to be used as a learning medium, this was based on the results of the validation of media and material design with a percentage of 95%, 94%, respectively, with the criteria of "Very Eligible". (2) the results of product trials to 8 fourth grade students obtained the percentage value of student responses of 95.7% with the criteria of "Very Good".

Keywords: Educational Video, Indonesian Cultural Diversity

PENDAHULUAN

Revolusi di era globalisasi yang terus berkembang, baik dalam bidang informasi, transportasi, komunikasi dan teknologi yang menjadikan manusia mampu mengetahui segala yang terjadi di muka bumi melalui internet (Yunika dkk., 2020). Setiap segi kehidupan kita berkaitan dengan teknologi. Begitu pula dengan dunia pendidikan yang selalu berkaitan dengan teknologi. Kemajuan teknologi dapat memengaruhi mutu pendidikan yang berkualitas (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Pada era ini pendidikan semakin maju dan berkembang, sehingga berbagai macam cara dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pendidikan di Indonesia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan suatu

terobosan baik dengan pengembangan kurikulum, media pembelajaran, inovasi pembelajaran dan lain-lain Putri (2020). Pendidikan yang berkualitas akan memberikan kontribusi sangat besar untuk mencapai keseluruhan tujuan pembangunan nasional (Suryansah & Suwarjo, 2016). Untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional tersebut maka membutuhkan sebuah proses pembelajaran yang memperhatikan tahapan perkembangan afektif, kognitif dan psikomotor anak Sekolah Dasar. Selaras dengan pernyataan (S & Ardianto, 2019) bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap serta ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Maka dalam proses pembelajaran, mereka cenderung memerlukan sebuah pengalaman yang faktual sebagai acuan untuk mereka pahami sehingga kecenderungan terhadap variasi pembelajaran sangat dibutuhkan (Agustien dkk., 2018).

Dampak penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya membawa dampak positif bagi pendidikan, melainkan beberapa dampak negatif seperti, kurangnya ruang berekspresi siswa dalam proses pembelajaran, menurunnya kualitas moral, meningkatnya kesenjangan sosial, dan tergerusnya kebudayaan lokal (Ayuningrum, 2012). Pada saat melaksanakan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2 di SDN Soddara II pada bulan Agustus hingga Desember 2021, peneliti mengamati banyak guru yang masih melakukan kegiatan pembelajaran secara tradisional salah satunya adalah guru kelas IV.

Pembelajaran secara tradisional tersebut dapat dilihat dari cara guru memberikan materi hanya dengan menggunakan metode ceramah serta minimnya fasilitas media pembelajaran di sekolah (Hidayati dkk., 2019). Hal tersebut menimbulkan kejenuhan serta berakibat kurangnya pemahaman terhadap konsep materi yang diajarkan, salah satunya pada materi keberagaman budaya daerah setempat. Rendahnya pengetahuan peserta didik terhadap kebudayaan daerah tempat tinggal menjadi faktor permasalahan di kelas yang disebabkan karena kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa tidak dapat melihat secara langsung kebudayaan yang ada di daerah tempat tinggal mereka (Riyanto dkk., 2019). Dengan permasalahan yang terjadi guru dituntut untuk menciptakan kegiatan pembelajaran efektif dengan mengikuti perkembangan zaman (Suryana & Hijriani, 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berupa Video Edukasi "Jejak Si Jena Joni".

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Fitriyana, 2020)

Pendidikan selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa (Wicaksana H, 2017). Oleh karena itu dengan adanya Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video edukasi.

Video edukasi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat dipilih guru pada saat proses pembelajaran daring maupun luring (Purwanti, 2015). Didukung dengan pernyataan Fadhli (2015) bahwa video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

Penggunaan media pembelajaran video dapat diterapkan pada berbagai unsur mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, seperti halnya pembelajaran tematik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Sevtiana dkk., 2020). Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan Video Edukasi yang dapat membantu peserta didik menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Video Edukasi “Jejak Jena Joni” Sebagai Media Pembelajaran Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa dan mampu memahami materi dengan mudah serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi para pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian model borg and gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2014) dengan menggunakan 10 tahapan. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan sampai pada tahapan ke tujuh yaitu : (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk. Uji coba produk dilakukan dengan uji coba terbatas. Sebelum uji coba, media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika dikatakan layak maka produk bisa diuji cobakan, namun jika masih dikatakan belum layak maka diperlukan revisi hingga produk tersebut dianggap layak untuk diuji cobakan. Subjek uji coba produk pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas IV sejumlah 8 orang siswa. Tempat penelitian dilaksanakan di desa Kolor, Kecamatan Kota, Kabupaten Sumenep. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan mulai bulan maret sampa bulan Juni 2022. Jenis data uji coba peneliti terdiri dari dua jenis data yang dikumpulkan yaitu: data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: Instrumen validasi ahli desain media, Instrumen validasi ahli materi, lembar respon siswa dan lembar dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini berupa teknik penyebaran kuesioner atau angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) analisis validasi produk; (2) analisis validasi respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengambilan data dari validasi desain media dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. validasi desain media

No	Indikator	Hasil Penilaian
1.	Media video edukasi jejak si Jena Joni mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya.	4
2.	Tampilan pembuka video edukasi jejak si Jena Joni.	3
	Kejelasan suara dari tokoh	4
	Ilustrasi musik (<i>backsound</i>) pendukung	4
	Pemilahan gambar atau video guna memperjelas isi video edukasi.	3
	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	4

No	Indikator	Hasil Penilaian
	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	4
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
	Kejelasan tulisan untuk dibaca	4
3.	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan ejaan	4
4.	Kemudahan dalam penggunaan video	4
	Isi video mudah dipahami	4
5.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran	3
	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan	4
Total Skor (maksimal 60)		57
Persentase (%)		95%
Kriteria		Sangat sesuai dan tidak revisi

Berdasarkan hasil pengambilan data dari validasi desain media diatas, peneliti mendapatkan skor 57 dengan presentase 95% kriteria sangat sesuai dan tidak revisi.

Hasil pengambilan data dari validasi desain materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. validasi desain materi

No	Nilai	Hasil Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Kebenaran materi sudah tepat	4
5.	Kelengkapan materi	3
6.	Kejelasan tulisan untuk dibaca	3
7.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4
8.	Kalimat yang digunakan tidak memiliki makna ganda	4
9.	Materi dapat memotivasi siswa dalam belajar	4
10.	Penyajian materi secara runtut dan beruntun	3
11.	Materi disajikan menggunakan bahasa baku	4
12.	Lugas	4
13.	Komunikatif	4
14.	Bahasa mudah dipahami oleh siswa SD	4
15.	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi	4
16.	Mempermudah peserta didik dalam menerima materi	4
17.	Mudah dipahami secara keseluruhan	3
Total Skor (maksimal 68)		64
Persentase (%)		94
Kriteria		Sangat sesuai dan tidak revisi

Berdasarkan hasil pengambilan data dari validasi desain materi diatas, peneliti mendapatkan skor 64 dengan presentase 94% kriteria sangat sesuai dan tidak revisi.

Hasil pengambilan data kuesioner respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.
Tabel 3. kuesioner respon siswa

No	Pertanyaan	Jumlah Skor Jawaban Siswa
1.	Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan video edukasi?	8
2.	Apakah dengan video edukasi tersebut dapat membantu kamu memahami materi yang dijelaskan?	8
3.	Apakah kamu suka terhadap tokoh yang ada dalam video edukasi tersebut?	8
4.	Apakah kamu menyukai warna-warna yang terdapat pada video edukasi tersebut?	7
5.	Apakah tulisan pada video edukasi tersebut mudah kalian baca?	8
6.	Apakah suara dalam video edukasi tersebut dapat kalian dengar secara jelas?	6
7.	Apakah kamu suka dengan musik yang terdapat dalam video edukasi tersebut?	8
8.	Apakah dengan adanya video edukasi "Jejak si Jena Joni" membuat pembelajaran kalian menyenangkan?	7
9.	Apakah dengan adanya video edukasi "Jejak si Jena Joni" dengan episode Mengenal Topeng dalang Sumenep dapat membantu kamu dalam mendapatkan informasi terkait keberagaman budaya daerah setempat?	8
10.	Apakah kalian tertarik jika video edukasi "Jejak si Jena Joni" dibuat dengan episode lainnya?	8
Total Skor (Maksimal 80)		76
Persentase (%)		95%
Kriteria		Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengambilan data kuesioner respon siswa di atas, peneliti mendapatkan skor 76 dengan presentase 95% kriteria sangat baik.

Pembahasan

Pengembangan video edukasi Jejak si Jena Joni episode belajar topeng dalang khas Sumenep tersebut menggunakan tahapan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh . Produk dalam penelitian pengembangan tersebut berupa media pembelajaran berbentuk video edukasi untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Video edukasi tersebut bersifat kearifan lokal. Video edukasi yang di kembangkan oleh peneliti ini berupa video konten pembelajaran untuk anak-anak yang dibawakan oleh 2 tokoh yaitu Jena seorang perempuan yang berasal dari luar Kabupaten Sumenep dan Joni yang berasal dari Kabupaten Sumenep. Pemilihan dua tokoh yang berbeda latar belakang tersebut menjadikan daya tarik peneliti untuk mengedukasi siswa agar menghargai berbagai

bentuk keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia disamping tujuan utamanya yaitu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video edukasi jejak si Jena Joni. Pengembangan tersebut bertujuan sebagai media pembelajaran siswa khususnya pada siswa sekolah dasar kelas IV. Pemilihan video edukasi sebagai penelitian pengembangan ini menjadi salah satu strategi yang dapat dipilih oleh guru pada saat proses pembelajaran daring maupun luring. Hal tersebut senada dengan pendapat (Purwanti, 2015) bahwa media video pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan nyata bagi siswa di samping dapat menghibur video juga dapat memberikan wawasan baru mengenai informasi yang lebih up to date (Nurrita, 2018). Maka dengan adanya pengembangan video edukasi jejak si Jena Joni dalam pembelajaran dapat diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif dan efektif.

Prosedur pengembangan media pembelajaran video edukasi jejak si Jena Joni ini menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono yang terdiri dari 10 tahapan. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi sampai 7 tahapan. Alasan peneliti membatasi hanya sampai tujuh tahap disebabkan pada observasi awal atau penemuan masalah pada saat itu di Kabupaten Sumenep masih gencar dengan adanya pandemi covid-19 serta mengetasi keterbatasan biaya.

Tahapan pertama dalam penelitian pengembangan ini yaitu dilakukan dengan mencari potensi dan masalah yang ada di lapangan. Setelah dilakukan observasi awal baru peneliti mengumpulkan beberapa data-data yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ditemukan hingga menemukan solusi permasalahan yang ada sesuai kebutuhan siswa. Pada tahap desain produk video edukasi tersebut terdiri dari tiga pokok yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pertama yaitu pra produksi menghasilkan penentuan materi, pembuatan shooting script atau naskah video dan storyboard. Tahap kedua produksi, tahap ini menghasilkan penentuan tim produksi, rapat tim, pencarian lokasi dan pengambilan gambar. Sedangkan untuk tahap pasca produksi meliputi editing (penggabungan dan pemilihan gambar) dan mixing (pengisian instrumen musik dan suara tokoh).

Setelah desain produk berhasil diciptakan maka produk akan divalidasi oleh tim ahli. Tim ahli pada penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian validasi produk dikategorikan sangat layak dengan memperoleh persentase sebesar 95% untuk penilaian desain media dan 94% untuk penilaian materi. Hasil validasi menjadi sebuah acuan bagi peneliti untuk melakukan revisi produk. Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun saran yang terdapat pada hasil validasi seperti menambahkan video pembuka sebelum menampilkan video Peta Kabupaten Sumenep dan dikasih keterangan judul serta siapa pemilik video tersebut. Hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menambahkan cuplikan video pembuka dan menambahkan judul video serta nama peneliti.

Respon siswa setelah penggunaan Penggunaan Video Jejak si Jena Joni sebagai media pembelajaran materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dapat dilihat berdasarkan kuesioner atau angket yang telah dibagikan kepada siswa pada saat uji coba berlangsung. Uji coba produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan kepada 8 siswa kelas IV sekolah dasar tepatnya di desa Kolor Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep. Uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan respon langsung dari siswa mengenai media pengembangan video edukasi Jejak si Jena Joni. Pada tahap ini siswa akan melakukan penilaian terhadap video edukasi yang mereka lihat. Hasil penilaian ini berupa pengisian lembar kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti.

Adapun hasil persentase penilaian respon siswa diperoleh sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik. Hal ini juga dapat dilihat dari antusias siswa pada saat video edukasi jejak si Jena Joni tersebut diputar.

SIMPULAN

Kesimpulan sebagai berikut: (1) Prosedur pengembangan media pembelajaran video edukasi jejak si Jena Joni ini menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono. Pengembangan video edukasi jejak si Jena Joni telah melewati beberapa tahap yaitu: 1) menganalisis potensi dan masalah. 2) mengumpulkan data. 3) desain produk. 4) validasi produk. 5) revisi produk. 6) uji coba produk. 7) revisi produk. (2) Hasil penilaian respon siswa terhadap pengembangan video edukasi jejak si Jena Joni dapat dikategorikan sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dari persentase penilaian keseluruhan respon siswa sebesar 95% dengan 10 pertanyaan kepada 8 siswa. Sehingga pengembangan video edukasi jejak si Jena Joni ini sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Beberapa rekomendasi saran yang dapat peneliti ajukan sebagai berikut: 1. Pembelajaran menggunakan video edukasi jejak si Jena Joni dapat dikembangkan secara berkelanjutan untuk mata pelajaran dan materi yang berbeda serta dapat berlaku di berbagai tingkatan kelas. 2. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan mengambil respon guru maupun dari subjek lainnya. Perlu adanya penelitian lanjutan dapat melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1). <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ayuningrum, F. (2012). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah. *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Fitriyana. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Jorong*. 1–33.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangun Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.17977/Um031v6i12019p045>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. In *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* (Vol. 3, Nomor 4). <https://doi.org/10.17977/Um038v3i42020p377>
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video

- Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2). <https://doi.org/10.18860/Madrasah.V11i2.6419>
- S, M. B., & Ardianto, D. T. (2019). *Jurnal Teknologi Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan*. 21(2), 119–134.
- Sevtiana, A., Saputra, G. T., & Wisata, D. (2020). Perancangan Video Animasi Edukatif Perubahan Energi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Digit*, 9(2). <https://doi.org/10.51920/Jd.V9i2.118>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i2.1413>
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/Jpe.V4i2.8393>
- Wicaksana H, A. W. H. (2017). Penerapan Media Video Jejak Petualang Trans 7 Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa Kelas Viii G Smp Negeri 3 Lembang. *International Journal Pedagogy Of Social Studies*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/Ijposs.V1i1.2086>
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). *P-44 Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4d Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton The Development Of Animation Based Video Tutorial*. 299–306.