

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MASALAH  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI  
PESERTA DIDIK KELAS V MATERI ORGAN PERNAPASAN  
PADA MANUSIA**

Warta<sup>1</sup>, Ihsana El Khuluqo<sup>2</sup>, Irdalisa\*<sup>3</sup>

E-Mail: [warta.dien@gmail.com](mailto:warta.dien@gmail.com), [ihsana\\_khuluqo@uhamka.ac.id](mailto:ihsana_khuluqo@uhamka.ac.id), [irdalisa@uhamka.ac.id](mailto:irdalisa@uhamka.ac.id)

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbasis masalah yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik sekolah dasar dengan materi organ pernapasan pada manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Mangga Besar 07 Pagi sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuisioner, dan tes. Uji validitas produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan uji kelayakan dan kepraktisan produk dilakukan melalui respon peserta didik dan guru. Kemudian uji efektivitas produk dilakukan melalui pre-test dan post-test yang kemudian dianalisis dengan penghitungan N-Gain untuk melihat peningkatan yang terjadi. Hasil penelitian ini adalah: (1) video pembelajaran interaktif berbasis masalah dikembangkan menggunakan aplikasi canva pada fitur canva talking presentation; (2) hasil uji validitas ahli media sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, hasil uji validitas ahli materi sebesar 80% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas ahli Bahasa sebesar 91% dengan kriteria sangat valid; (3) uji kelayakan video melalui respon peserta didik sebesar 90,96% sedangkan respon guru sebesar 96%; (4) uji kepraktisan melalui respon peserta didik sebesar 91,09% dan respon guru sebesar 92%; (5) hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,743 dan hasil Uji-T sebesar 0,000.

**Kata Kunci** : HOTS, Video pembelajaran interaktif, Organ pernapasan, R&D

**Abstrack**

*This research aims to produce learning media in the form of problem-based interactive learning videos that can be used to improve the higher order thinking skills of elementary school students with the material of respiratory organs in humans. The research method used is Research and Development regarding the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The subjects of this research were 30 students of 5th grade of SDN Mangga Besar 07 Pagi. The data collection techniques used were observation, questionnaires, and tests. The product validity test was carried out by a media expert, material expert, and linguist. The feasibility and practicality test of the product was carried out through the responses of students and teachers. The results of this study are: (1) problem-based interactive learning videos were developed using the Canva application on the Canva Talking Presentation feature; (2) the results of the media expert validity test were 95% with very valid criteria, the results of the material expert validity test were 80% with very valid categories, the results of the language expert validity test were 91% with very valid criteria; (3) video feasibility test through student response of 90.96% while teacher response is 96%; (4) practicality test through student response of 91.09% and teacher response of 92%; (5) N-Gain test results obtained a value of 0.743 and T-test results of 0.000.*

**Keywords** : HOTS, Interactive learning video, Respiratory organs, R&D

## **Pendahuluan**

Perkembangan zaman yang semakin pesat menuntut penguasaan kompetensi yang berbeda dari sebelumnya. Jika dulu keterampilan membaca dan menulis saja sudah cukup untuk dikuasai oleh seorang individu, sekarang tidak demikian adanya (Condrosari, 2017). Trilling dan Hood (Annuru, 2017) menyatakan bahwa beberapa kemampuan yang harus dikuasai oleh sumber daya manusia di abad ini di antaranya adalah mampu untuk bekerja sama; mampu berpikir tingkat tinggi, kreatif, dan terampil; mampu memahami berbagai budaya; mampu untuk berkomunikasi; dan mampu untuk terus belajar sepanjang hayat (lifelong learning) (Barbara & Bayu, 2022).

Di abad 21 ini, keterampilan lebih penting dibanding pengetahuan atau hanya sekadar ilmu yang dipelajari (Cevik & Senturk, 2019). Kecakapan hidup adalah keterampilan yang paling dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman. Implikasi dari hal tersebut, bagi bangsa yang tidak siap dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, niscaya dia akan jauh tertinggal dari bangsa lain (D. A. Sari et al., 2021).

Implikasi pada sistem pendidikan di negeri ini adalah bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah seharusnya mampu mengakomodasi tuntutan perkembangan zaman. Selain itu, proses pembelajaran juga hendaknya mampu mempersiapkan peserta didik untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan di abad yang serba canggih ini. Tujuan pembelajaran di masa ini mengacu pada penguasaan keterampilan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan dan berpartisipasi dalam mengatasi berbagai jenis persoalan yang dihadapi pada kehidupan nyata (Risky, 2019). Merujuk pada taksonomi belajar dari Bloom, kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan merupakan kemampuan berpikir yang termasuk ke dalam kategori tingkat tinggi (Irdalisa et al., 2021).

Kemampuan berpikir merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh seorang individu. Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan mampu untuk menerapkan informasi baru yang diterimanya dan memanipulasi informasi tersebut dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Syupriyanti et al., 2019). Jika permasalahan yang dihadapi tidak mampu diselesaikan melalui cara yang biasa atau permasalahan yang dihadapi tergolong permasalahan yang kompleks, maka dibutuhkan keterampilan berpikir yang lebih lanjut. Keterampilan berpikir yang dimaksud adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skill).

Banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan antara lain masih berpusatnya pengetahuan sebagai suatu wawasan yang harus dikuasai oleh peserta didik tanpa mengedepankan bahwa pengetahuan merupakan modal atau pondasi utama dalam menghadapi realita kehidupan dalam pemecahan suatu masalah (Selamet, 2020). Kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan di sekolah masih gagal dalam mengetengahkan pembelajaran bermakna bagi peserta didiknya (Agustin et al., 2019). Pembelajaran yang dilaksanakan pada umumnya cenderung mengarah pada kemampuan berpikir yang masih tergolong rendah (lower order thinking skill) (Pratama, 2018).

Hasil pengamatan dan diskusi dengan guru yang dilakukan pada tanggal 14 September 2022 terhadap pelaksanaan pembelajaran di Kelas V salah satu sekolah dasar di Jakarta Barat diperoleh data bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher center) (Mulyasari et al., 2021). Selama proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif. Pembelajaran yang dilaksanakan secara garis besar masih mengarah pada penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik harus dapat menghafal materi pembelajaran yang sedang mereka pelajari dengan dimensi pengetahuan yang masih tergolong kemampuan berpikir tingkat rendah khususnya untuk materi yang bersifat abstrak (Sunami & Aslam, 2021).

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran mengenai materi organ pernapasan pada manusia, dari 32 orang peserta didik hanya sekitar 37,50% yang mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni 70. Sedangkan 62,50% sisanya memperoleh nilai yang masih berada di bawah batas minimal ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang tergolong abstrak masih sangat kurang. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap keterampilan berpikir peserta didik yang masih berada di tataran rendah (lower order thinking skill). Kemampuan berpikir peserta didik masih berada pada tahapan pemahaman semata, belum menyentuh pada level menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta

Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia (Rijal, 2018).

Setidaknya ada 3 faktor utama yang mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan berpikir peserta didik. Pertama, faktor dari peserta didik itu sendiri yang meliputi minat atau motivasi untuk berlatih, durasi waktu yang digunakan untuk berlatih, serta cara yang digunakan untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut. Kedua, faktor guru dalam hal ini pemahaman guru tentang keterampilan berpikir tingkat tinggi dan bagaimana guru tersebut menyusun pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan peserta didik memiliki peranan yang begitu dominan (Saraswati & Agustika, 2020). Ketiga, faktor sekolah yang meliputi sarana dan prasarana penunjang pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik tersebut (Mayarni et al., 2021).

Permasalahan yang muncul harus diselesaikan dengan cara bagaimana seorang guru selektif dalam pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran memengaruhi kualitas dan hasil belajar serta peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Proses yang baik dalam pembelajaran memerlukan pengembangan dan perbaikan secara berkesinambungan (Ulum, 2018)..

Banyak penelitian yang menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu solusi dari setiap permasalahan pendidikan, salah satunya oleh Gowasa, dkk. (2019). Penelitian ini mengkombinasikan antara media powerpoint dan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan berpikir tingkat tinggi peserta didik lebih meningkat (Amelia & Manurung, 2022). Merujuk pada penelitian tersebut, bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas V sekolah dasar bisa dilakukan dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah sebagai solusi atas permasalahan yang ditemui di sekolah sasaran (Novita et al., 2019).

Pengembangan media pembelajaran salah satunya video pembelajaran interaktif berbasis masalah dengan memanfaatkan aplikasi canva presentasi berbicara (canva talking presentation). Media pembelajaran ini dinilai memiliki kerangka kerja yang representatif dengan keberadaan dan spesifikasi dari berbagai teknologi dan aplikasi pendukungnya, dapat membangun interaksi baru dalam pembelajaran dengan menitikberatkan pada aktivitas dan pemberian pengalaman belajar secara langsung saat mengembangkan keaktifan dalam memecahkan masalah. Adanya animasi-animasi dan video sebagai sumber belajar akan memudahkan untuk memperjelas konsep-konsep abstrak dan materi yang diajarkan (Isnaeni & Radia, 2021). Melalui media pembelajaran canva talking presentation diharapkan peserta didik lebih memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada materi organ pernapasan pada manusia (Gabriela, 2021).

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini terinspirasi dari beberapa video pembelajaran tentang organ pernapasan pada manusia yang saat ini tersedia di kanal youtube (Arrum et al., 2021). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, video-video tersebut pada umumnya masih bersifat satu arah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap video pembelajaran mengenai organ pernapasan pada manusia menjadi video pembelajaran yang interaktif dan disajikan berbasis masalah.

## **Metode**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik sekolah dasar. Oleh sebab itu, metode penelitian yang cocok digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun desain yang digunakan berupa penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal sebagai *research and development* (R & D) (Wulandari & Fitria Rahma, 2021).

Borg dan Gall (Rayanto & Sugianti, 2020) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai usaha yang dilakukan untuk mengembangkan serta memvalidasi berbagai produk yang digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa sebuah produk yang dihasilkan memerlukan

Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia

adanya suatu penelitian yang sifatnya analisis guna meninjau sejauh mana keefektifan produk tersebut untuk selanjutnya bisa digunakan oleh khalayak ramai, salah satunya dalam dunia pendidikan.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mangga Besar 07 Pagi yang berlokasi di Jalan Sekolah Tangki Nomor 141, Kelurahan Mangga Besar, Kecamatan Tamansari, Kota Administrasi Jakarta Barat. Penelitian ini dilaksanakan selama lebih dari 6 bulan terhitung dari mulai pengambilan data awal penelitian hingga pelaporan.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan, yang dalam Bahasa Inggris disebut sebagai *innovative work* atau *research and development (R&D)*. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis ICT di kelas V sekolah dasar, yakni video pembelajaran interaktif berbasis masalah mengenai materi organ pernapasan pada manusia.

Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang pertama kali dikembangkan di Universitas Florida, Amerika Serikat (Rayanto & Sugianti, 2020). Model pengembangan ADDIE ini terdiri atas 5 langkah utama, yakni analisa (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Rochmania & Restian, 2022).

### **Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan desain pengembangan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Model pengembangan ini dipilih mengingat media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang dibuat sendiri dari awal sehingga memerlukan tahapan-tahapan yang sesuai mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Tahapan-tahapan pada model pengembangan ADDIE ini cocok dengan kebutuhan pada penelitian ini. Oleh karena itu, dipilihlah model ADDIE sebagai model pengembangannya.

### **Teknik dan Instrumen Penelitian**

Sebagai suatu penelitian ilmiah, data hasil penelitian ini harus bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Oleh sebab itu, diperlukan Teknik serta instrument yang valid untuk menunjukkan hasil dari penelitian yang dilakukan ini. Teknik pengumpulan data melalui tes dilakukan dengan cara memberikan berbagai soal atau pertanyaan tertulis kepada peserta didik. Tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* (Aliyah & Purwanto, 2022). *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana modal awal peserta didik terkait materi yang dipelajari menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Pengolahan serta analisis data hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Yakni pendekatan analisis data berdasarkan angka-angka yang didapat dari penelitian yang dilakukan. Data yang dikumpulkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik digunakan tes secara tertulis. Tes tertulis ini dilakukan sebanyak dua kali yakni *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir setelah penggunaan media (Subakti et al., 2021).

Sebelum digunakan, perangkat soal tersebut terlebih dahulu diujicobakan kepada peserta didik kelas VI yang sudah pernah mendapatkan materi tersebut sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas dari perangkat soal tersebut. Uji validitas dan reliabilitas soal dilakukan dengan membandingkan *r* hitung (*person correlation*) dengan *r* tabelnya (Darma, 2021). Penghitungan ini menggunakan aplikasi SPSS.

## Hasil dan Pembahasan

### Deskripsi Tempat Penelitian

SDN Mangga Besar 07 Pagi merupakan sebuah sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kota Administrasi Jakarta Barat. Tepatnya bertempat di Jalan Sekolah Tangka Nomor 141, Kelurahan Mangga Besar, Kecamatan Tamansari. Sekolah ini termasuk salah satu sekolah yang memiliki reputasi baik di Kecamatan Tamansari. Dari segi fasilitas, sekolah ini terbilang lengkap, dari mulai bangunan yang kokoh dan masih baru, juga fasilitas penunjang pembelajaran yang memadai. Sekolah ini terdiri atas 6 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang computer, 1 ruang UKS, serta lapangan yang sangat luas untuk ukuran sekolah di tengah kota.

### Data Penelitian

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini dilakukan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi organ pernapasan pada manusia. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri atas lima tahapan, yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi.

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif berbasis masalah. Video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva talking presentation yang tersedia secara online di laman canva.com. video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini kemudian diimplementasikan pada pembelajaran di kelas setelah terlebih dahulu dilakukan uji validitas serta kepraktisannya.

#### 1. Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap berbagai faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut meliputi kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi Pelajaran IPAS, kompetensi yang diinginkan kurikulum pada materi organ pernapasan pada manusia, serta media pembelajaran yang diperlukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar.

#### 2. Tahap Desain (Design)

Tahapan berikutnya adalah tahap perancangan media atau disebut sebagai tahap desain. Pada tahapan ini peneliti melakukan perancangan (mendesain) pembelajaran hingga merancang desain media video pembelajaran interaktif berbasis masalah yang akan dikembangkan.

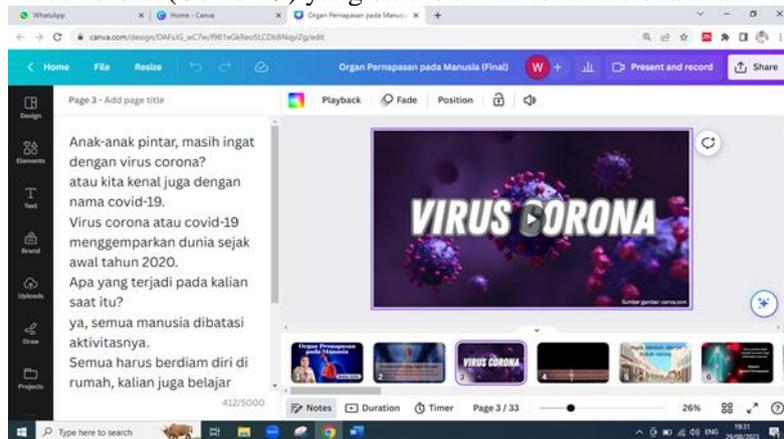
Video pembelajaran interaktif berbasis masalah yang dikembangkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran yang mengetengahkan interaksi antara narator dengan peserta didik melalui berbagai instruksi yang disampaikan. Video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva Talking Presentation.



### Gambar 1. Tayangan Bagian Pendahuluan Video Pembelajaran Interaktif

Pada bagian pendahuluan juga disertakan narasi berupa prolog yang disampaikan oleh narator. Di bagian pendahuluan ini juga disertakan arahan untuk berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan karakter religius peserta didik.

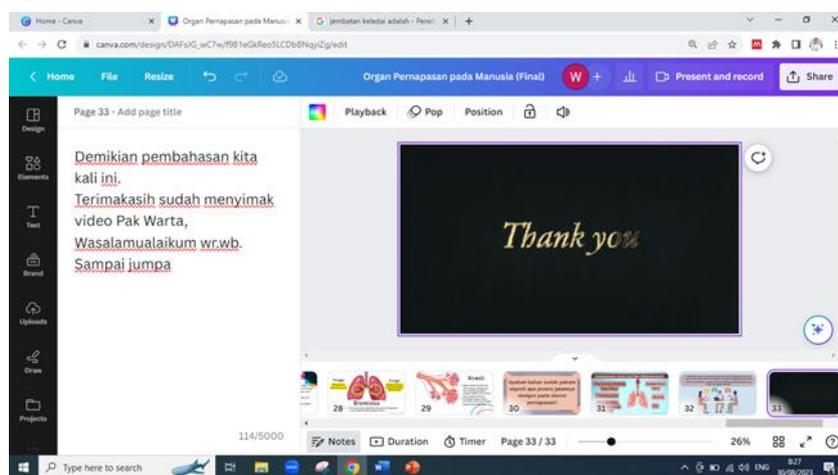
Bagian inti diawali dengan pemberian stimulasi kepada peserta didik berupa pembahasan mengenai permasalahan-permasalahan yang ada di sekitar mereka belakangan ini. Permasalahan yang dimaksud adalah permasalahan yang berhubungan dengan sistem pernapasan manusia. Di bagian awal, dibahas mengenai virus corona (Covid-19) yang baru-baru ini telah mereka alami.



Gambar 2. Stimulasi Awal Video

Setelah diberikan stimulasi, peserta didik kemudian diarahkan pada sebuah permasalahan nyata yang berhubungan dengan organ pernapasan pada manusia.

Pada bagian penutup ini, narator menyampaikan ucapan terimakasih atas Kerjasama peserta didik dalam pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini. Selain itu, disampaikan juga salam penutup sebagai akhir video.



Gambar 3. Bagian Penutup Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

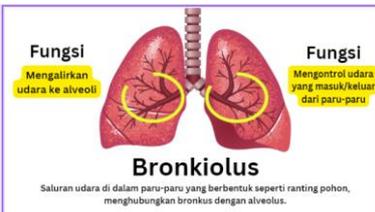
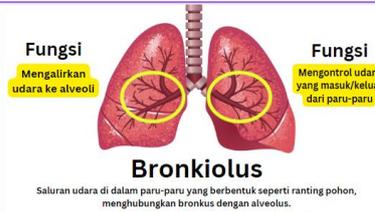
### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Rangkaian berikutnya pada penelitian ini adalah tahap pengembangan (development). Tahap ini merupakan tahapan pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini hingga selesai. Pada tahap pengembangan ini secara umum meliputi tiga langkah kegiatan, yaitu proses pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis masalah, uji validitas video pembelajaran interaktif berbasis masalah oleh para ahli, dan revisi video pembelajaran interaktif berbasis masalah berdasarkan masukan dari validator tersebut.

Berikut ini adalah hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti dalam menyempurnakan video

Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia pembelajaran interaktif berbasis masalah sesuai masukan dari para ahli.

**Tabel 1. Revisi Video Berdasarkan Masukan Para Ahli**

Sebelum	Setelah
 <p><b>Laring</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saluran pernapasan yang membawa udara menuju trakea.</li> <li>• Fungsi utama laring adalah melindungi organ pernapasan yang berada di bawahnya dengan cara menutup secara mekanik jika ada benda asing yang masuk ke saluran pernapasan.</li> <li>• Terdapat pita suara yang menghasilkan suara pada saat berbicara.</li> </ul>	 <p><b>Laring</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saluran pernapasan yang membawa udara menuju trakea.</li> <li>• Fungsi utama laring adalah melindungi organ pernapasan yang berada di bawahnya dengan cara menutup secara mekanik jika ada benda asing yang masuk ke saluran pernapasan.</li> <li>• Terdapat pita suara yang menghasilkan suara pada saat berbicara.</li> </ul>
 <p><b>Fungsi</b> Mengalirkan udara ke alveoli</p> <p><b>Fungsi</b> Mengontrol udara yang masuk/keluar dari paru-paru</p> <p><b>Bronkiolus</b></p> <p>Saluran udara di dalam paru-paru yang berbentuk seperti ranting pohon, menghubungkan bronkus dengan alveolus.</p>	 <p><b>Fungsi</b> Mengalirkan udara ke alveoli</p> <p><b>Fungsi</b> Mengontrol udara yang masuk/keluar dari paru-paru</p> <p><b>Bronkiolus</b></p> <p>Saluran udara di dalam paru-paru yang berbentuk seperti ranting pohon, menghubungkan bronkus dengan alveolus.</p>
 <p><b>Kompetensi yang ingin dicapai</b></p> <p>Mengidentifikasi organ pernapasan pada manusia beserta fungsinya masing-masing.</p>	 <p><b>Kompetensi yang Ingin Dicapai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi organ pernapasan pada manusia</li> <li>• Menganalisis fungsi masing-masing organ pernapasan pada manusia.</li> </ul>
<p>Tidak ada</p>	
 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dishusien dengan belompeku, bagaimana proses yang dilalui oleh virus corona serta bahan-bahan berbehae lain sehingga mengganggu pernapasan?</li> <li>• Berikan solusi untuk meminimalisir atau mencegah terjadinya gangguan pada sistem pernapasan tersebut!</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dishusien dengan belompeku, bagaimana proses yang dilalui oleh virus corona serta bahan-bahan berbehae lain sehingga mengganggu pernapasan?</li> <li>• Berikan solusi untuk mengurangi atau mencegah terjadinya gangguan pada sistem pernapasan tersebut!</li> </ul>

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah video pembelajaran interaktif berbasis masalah selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikannya pada pembelajaran di kelas. Video pembelajaran interaktif berbasis masalah digunakan pada pembelajaran mengenai organ pernapasan pada manusia. Tahapan ini dilakukan guna mengetahui sejauh mana tingkat efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis

Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia

masalah dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan sebelumnya. Implementasi video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Mangga Besar 07 Pagi Jakarta Barat (I. Y. Sari & Manurung, 2021).

Selain dilakukannya uji coba lapangan, tahapan implementasi ini juga dilakukan dengan mengukur tingkat penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, respon peserta didik terhadap kelayakan produk, serta respon peserta didik terhadap kepraktisan produk yang dikembangkan. Selain itu, pada tahap implementasi ini dilakukan juga uji kelayakan dan kepraktisan melalui respon guru terhadap video pembelajaran interaktif berbasis masalah (Khairani et al., 2019).

Pelaksanaan pre-test dan post-test guna mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini. Adapun data yang diperoleh dari kegiatan pre-test dan posttest tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Daftar Nilai Pre-Test dan Post-Test**

No	Nama	Pre-Test		Post-Test	
		Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	Peserta Didik 1	90	60	140	93
2	Peserta Didik 2	30	20	110	73
3	Peserta Didik 4	50	33	110	73
4	Peserta Didik 5	100	67	150	100
5	Peserta Didik 6	80	53	120	80
6	Peserta Didik 7	110	73	150	100
7	Peserta Didik 8	80	53	140	93
8	Peserta Didik 9	70	47	120	80
9	Peserta Didik 10	40	27	110	73
10	Peserta Didik 11	60	40	140	93
11	Peserta Didik 13	50	33	100	67
12	Peserta Didik 14	50	33	120	80
13	Peserta Didik 15	70	47	130	87
14	Peserta Didik 16	60	40	140	93
15	Peserta Didik 17	60	40	100	67
16	Peserta Didik 18	70	47	130	87
17	Peserta Didik 19	70	47	120	80
18	Peserta Didik 20	80	53	120	80
19	Peserta Didik 21	60	40	130	87
20	Peserta Didik 22	80	53	140	93
21	Peserta Didik 23	70	47	100	67
22	Peserta Didik 24	70	47	130	87
23	Peserta Didik 25	50	33	100	67
24	Peserta Didik 26	70	47	110	73
25	Peserta Didik 27	60	40	110	73
26	Peserta Didik 28	70	47	130	87
27	Peserta Didik 29	60	40	120	80
28	Peserta Didik 30	70	47	130	87
29	Peserta Didik 31	70	47	120	80
30	Peserta Didik 32	100	67	130	87
	<b>Rata-rata</b>	<b>68</b>	<b>46</b>	<b>123</b>	<b>82</b>

Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia

Hasil pre-test menunjukkan kemampuan awal peserta didik sebelum digunakannya video pada pembelajaran. Sedangkan hasil post-test memberikan gambaran mengenai penguasaan peserta didik terhadap materi organ pernapasan pada manusia setelah digunakannya video pembelajaran interaktif berbasis masalah.

Berdasarkan rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini mengindikasikan efektifitas dari penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah pada proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai sebesar 46 dengan rata-rata skor 68. Sedangkan hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai sebesar 82 dan rata-rata skor 123.

Dari hasil pre-test dan post-test tersebut terlihat selisih antara rata-rata nilai dan skor pada pre-test dengan rata-rata nilai dan skor dari post-test. Selisih rata-rata nilai pretest dan post-test adalah 36, sedangkan selisih rata-rata skornya 55. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa kemampuan peserta didik dalam menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi setelah diaplikasikannya video pembelajaran interaktif berbasis masalah mengalami peningkatan.

### **Respon Peserta Didik Terhadap Kelayakan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah**

Pelaksanaan implementasi video pembelajaran interaktif berbasis masalah juga dilakukan dengan memperhitungkan respon peserta didik terhadap kelayakan media yang digunakan. Respon peserta didik tersebut dinilai dengan menggunakan angket. Angket tersebut dikembangkan dengan memperhatikan tiga aspek utama, yaitu sebagai berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Kelayakan Produk**

<b>Pernyataan Kuisisioner</b>	<b>Xi</b>	<b>X</b>	<b>Persentase</b>
Media video pembelajaran interaktif mudah digunakan melalui handphone atau laptop.	120	111	92,50%
Tampilan yang dimiliki video pembelajaran interaktif sangat menarik.	120	111	92,50%
Hubungan bahan ajar pada video pembelajaran interaktif dengan proses pembelajaran di kelas sangat sesuai.	120	108	90,00%
Materi yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran.	120	112	93,33%
Isi media video pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan materi pembelajaran.	120	112	93,33%
Video pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	120	109	90,83%
Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan Kehidupan sehari-hari.	120	109	90,83%
Media video pembelajaran interaktif memfasilitasi untuk melakukan aktivitas matematis (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)	120	109	90,83%
Ketersediaan evaluasi dalam video pembelajaran interaktif.	120	112	93,33%
Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	120	105	87,50%
Media video pembelajaran interaktif dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	120	106	88,33%
Media video pembelajaran interaktif dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	120	106	88,33%
Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan video pembelajaran interaktif.	120	109	90,83%

Pernyataan Kuisisioner	Xi	X	Persentase
Rata-rata	120	109,15	90,96%

## 5. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan tahapan penghujung pada penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Tahap ini dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, terutama pada tahap pengembangan juga implementasi. Evaluasi yang dilakukan melalui dua macam evaluasi, yaitu evaluasi internal (formatif) dan evaluasi eksternal (sumatif). Evaluasi internal (formatif) ini dilakukan untuk menentukan kualitas produk yang dihasilkan. Sedangkan evaluasi eksternal (sumatif) dilakukan guna mengetahui tingkat perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Berdasarkan hasil uji validitas oleh para ahli, serta uji kelayakan dan kepraktisan produk oleh guru dan peserta didik, didapatkan kesimpulan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media sosial berupa kanal Youtube membantu kepraktisan dalam pemutaran video tersebut. Sehingga video pembelajaran ini bisa diputar berulang-ulang tanpa mengenal batasan waktu dan tempat.

### Kajian Produk

Video pembelajaran interaktif berbasis masalah telah selesai dikembangkan. Video ini tersedia pada kanal youtube peneliti yakni kanal “Warta Dien”. Ketersediaan video di kanal youtube tersebut memungkinkan peserta didik atau masyarakat luas bisa menggunakan video tersebut untuk belajar secara fleksibel tanpa adanya batasan waktu dan tempat.

Video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini berisi materi ajar mengenai organ pernapasan manusia. Materi pembelajaran ini dikemas dengan beranjak pada permasalahan nyata yang dihadapi oleh Masyarakat belakangan ini. Masalah yang digunakan yakni tentang wabah covid-19. Wabah ini menggemparkan dunia sejak awal tahun 2020 hingga awal tahun 2023. Bahkan hingga sekarang, wabah tersebut masih belum hilang dari lingkungan masyarakat. Masalah lain yang tidak kalah menariknya untuk dibahas yakni masalah mengenai polusi udara. Polusi udara juga merupakan masalah actual yang sedang marak diperbincangkan di lingkungan Masyarakat.

Kedua masalah tersebut adalah masalah-masalah yang berkaitan erat dengan sistem pernapasan pada manusia, sehingga sangat cocok untuk dibahas dan dikaitkan dengan materi pada video pembelajaran ini. Pembahasan kedua masalah tersebut pada video ini dikaitkan dengan bagaimana proses masuknya virus serta polutan-polutan udara tersebut ke dalam tubuh manusia sehingga menyebabkan gangguan organ pernapasan.

### Pembahasan Hasil Penelitian

#### 1. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini menggunakan aplikasi canva, yakni fitur canva talking presentation. Fitur ini merupakan salah satu fitur yang disediakan canva.com dalam memberikan kemudahan bagi para penggunanya. Pada fitur ini pengguna bisa membuat slide presentasi yang colorfull dan dinamis dengan disertai berbagai gambar serta ilustrasi yang tersedia di dalamnya. Fitur ini juga memfasilitasi pengguna untuk sekaligus merekam dan menyimpan slide presentasi yang dibuatnya tersebut menjadi sebuah video. Video yang dihasilkan juga dilengkapi dengan video narator yang direkam pada studio canva.

Video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini menyajikan materi organ pernapasan pada manusia secara interaktif. Poin interaktif pada video ini terletak pada instruksi-instruksi serta umpan balik yang disampaikan sepanjang video. Video ini dikembangkan untuk dipergunakan melalui metode “stop and go”, yakni metode pemutaran video yang dijeda pada poin-poin tertentu sesuai instruksi narator, kemudian dilanjutkan lagi setelah instruksi tersebut selesai dikerjakan.

Media penyimpanan video ini tersedia dalam bentuk luring maupun daring. Secara luring, video ini tersimpan dalam perangkat komputer dan gawai peneliti yang bisa dipindahkan dan diputar kapanpun sesuai kebutuhan. Sedangkan penyimpanan daring tersedia melalui kanal youtube peneliti dalam mode

Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia

publik yang bisa diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun.

Tujuan utama pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik kelas V tingkat sekolah dasar. Hal ini didasari atas permasalahan yang ditemui bahwa masih kurangnya kemampuan peserta didik dalam menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sedangkan tuntutan zaman mengharuskan peserta didik untuk memiliki keterampilan tersebut agar mampu bersaing dalam kehidupannya.

Selama proses pengembangan video pembelajaran ini, peneliti melakukan uji validitas produk oleh para ahli. Validator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Mereka mengisi format validasi berupa angket yang telah dipersiapkan sebelumnya. Angket ini terdiri atas beberapa alternatif jawaban yang terentang dari skor 1 sampai dengan 4, dengan kategori jawaban tidak sesuai, cukup sesuai, sesuai, dan sangat sesuai (Sunami & Aslam, 2021).

Dari hasil uji validitas ahli ini diperoleh data persentase validitas ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Ahli media juga memberikan masukan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini sudah sangat bagus dan layak untuk digunakan, namun harus mencantumkan sumber pada setiap gambar dan video ilustrasi supaya tidak melanggar hak cipta.

Validator ahli materi memberikan hasil penilaian validitas sebesar 80%. Hal ini dikarenakan beberapa bagian yang harus diperbaiki salah satunya pada poin tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini harus diperbaiki dan dikembangkan dengan memperhatikan keterampilan berpikir tingkat tinggi sesuai tujuan utama penelitian. Sedangkan materi yang disampaikan pada video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini sudah sangat bagus dan sesuai dengan kondisi yang dihadapi peserta didik saat ini. Salah satunya adalah bahwa belakangan ini peserta didik di tingkat sekolah dasar juga rentan terjangkit penyakit organ pernapasan, sehingga mereka harus waspada dan lebih teliti dalam merawat organ pernapasan (Thesalonika & Arent, 2023).

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Bahasa menunjukkan data persentase sebesar 91%. Masukan utama yang disampaikan oleh validator ahli bahasa adalah mengenai kekuatan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini terletak pada suara lantang dan intonasi serta artikulasi yang sangat baik dari narator, sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam menyimak video tersebut. Hal lain yang harus diperbaiki pada video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini adalah pemilihan kata pada beberapa kalimat yang ahrus lebih disederhanakan.

Secara keseluruhan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini divalidasi dengan hasil yang sangat valid dan bisa digunakan pada pembelajaran di kelas. Namun, validator ahli media dan validator ahli materi menghendaki untuk terlebih dahulu dilakukan perbaikan (revisi) pada poin-poin yang telah diberikan masukan. Hal ini bertujuan agar video pembelajaran interaktif berbasis masalah yang dihasilkan lebih baik dan lebih sempurna (Delima & Senjayawati, 2022).

## **2. Tingkat kelayakan dan kepraktisan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah**

Data uji pada aspek kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini dikumpulkan menggunakan kuisioner kepada peserta didik dan guru. Kuisioner ini sebagai respon dari peserta didik dan guru terhadap kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini (Yendrita & Syafitri, 2019).

Respon peserta didik terhadap kelayakan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini menunjukkan persentase sebesar 90,96%. Sedangkan respon terhadap kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis masalah mencapai 91,09%. Hal ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini masuk ke dalam kategori sangat baik (Yolanda et al., 2021).

Sedangkan respon guru terhadap kelayakan media video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini mencapai persentase 96%. Kemudian respon guru terhadap kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini juga mencapai 92%. Dengan kata lain, respon guru terhadap video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini termasuk ke dalam kategori sangat baik.

## **3. Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi**

Efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik diukur dengan menggunakan soal pre-test dan post-

Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia

test. Hasil pre-test peserta didik menunjukkan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 68 dengan rata-rata nilai 46. Sedangkan pada pelaksanaan post-test peserta didik memperoleh rata-rata skor sebesar 123 dengan rata-rata nilai 82.

Berdasarkan hasil uji paired sampel t-test pada tabel tersebut, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (2-tailed) data tersebut senilai 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Dengan kata lain, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis masalah.

## Keimpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian serta pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut.

1. Video pembelajaran interaktif berbasis masalah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva melalui fitur canva talking presentation. Pada proses pengembangan video ini, peneliti memanfaatkan berbagai elemen yang tersedia pada aplikasi tersebut mulai dari gambar, video animasi, hingga symbol-simbol menarik yang bisa mempercantik tampilan video. Proses perekaman suara dan video narator juga dilakukan pada aplikasi canva tersebut, sehingga seluruh rangkaian video diselesaikan hanya menggunakan aplikasi canva saja. Kemudian untuk menambahkan suara latar musik, peneliti menggunakan aplikasi inshot sebagai pendukung. Sebagai media penyimpanan daring, peneliti menggunakan kanal youtube pribadi dengan mode penyimpanan video public sehingga bisa diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun.
2. Uji validitas dilakukan oleh para ahli yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase 95%. Validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan persentase 80%. Sedangkan validasi oleh ahli bahasa menunjukkan persentase 91%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini valid dan dapat digunakan pada pembelajaran di kelas.
3. Uji kelayakan dan kepraktisan video dilakukan dengan mengumpulkan respon dari peserta didik dan guru. Hasil respon peserta didik terhadap kelayakan video sebesar 90,96%. Sedangkan respon guru terhadap kelayakan video sebesar 96%. Kemudian respon siswa terhadap kepraktisan video sebesar 91,09%. Respon guru terhadap kepraktisan video sebesar 92%. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran di kelas.
4. Keefektivan video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini dilakukan dengan menghitung nilai N-Gain dari skor yang diperoleh peserta didik saat pre-test dan post-test. Hasil perhitungan N-Gain tersebut memperoleh hasil 0,744 dan nilai ini lebih dari 0,7. Dengan demikian bisa dinyatakan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis masalah ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

## Referencess

- Agustin, N. K. T. J., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 239–249.
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Arrum, A. H., Pertiwi, C. K., Nurhanifa, R., Putri, H. E., & Rahayu, P. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Concrete Pictorial Abstract (CPA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 1478–1486. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/2126>

- Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>
- Condrosari, G. Y. (2017). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media audio visual anak usia 5-6 tahun di tk pkk bener kecamatan tegalrejo. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(4), 376–389.
- Delima, F., & Senjayawati, E. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI HIMPUNAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN OPEN ENDED BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN SISWA SMP KELAS VII. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(4), 1095–1102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.10713>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasi Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113.
- Irdalisa, I., Elvianasti, M., Maesaroh, M., Yarza, H. N., & Fuadi, T. M. (2021). Improving Student’s Curiosity by ICT-Assisted Guided Inquiry Models. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 156–163. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.402>
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). STUDI META-ANALISIS PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *JURNAL BIOLOKUS*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Mayarni, M., Hadawiyah, W., Irdalisa, I., & Nisa, R. A. (2021). Keterampilan Berpikir Kreatif Biologi Siswa Kelas X Melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Sains (Audiovisual). *Reflection Journal*, 1(2), 52–62. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.646>
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72.
- Pratama, G. A. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CRH BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 52–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i1.14628>
- Rijal, F. (2018). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI RUKUN IMAN PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 49 KOTA BANDA ACEH. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3321>
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3).
- Sari, D. A., Ramadi, R., & Ragil, V. P. P. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas 1A SD Negeri Gandaria Utara 03. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN

- Warta, Ihsana El Khuluqo, Irdalisa| Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia  
Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121–125.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>
- Subakti, D. P., Marzal, J., & Hsb, M. H. E. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1249–1264. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.629>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Syupriyanti, L., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN PENDEKATAN CTL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA SD. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(3), 237–243.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.54>
- Thesalonika, E., & Arent, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 215–222.  
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.240>
- Ulum, B. (2018). ETNOMATEMATIKA PASURUAN: EKSPLORASI GEOMETRI UNTUK SEKOLAH DASAR PADA MOTIF BATIK PASEDAHAN SUROPATI. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 686.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p686-696>
- Wulandari, S., & Fitria Rahma, I. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45.  
<https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 26–32.  
<https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>
- Yolanda, S. B., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO SPARKOL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 189.  
<https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3780>