

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS VIDEO MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA KELAS V SD NEGERI KARANG TEMPEL SEMARANG

DOI : 10.26877/cm.v3i2.20689

Pandan Laras Ati¹⁾, Kartinah²⁾, Ferina Agustini³⁾

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Perkembangan pendidikan di Indonesia melewati perjalanan yang panjang dari waktu ke waktu perjalanan pendidikan mengalami perubahan ke arah yang lebih maju. Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Karangempel yang menyatakan bahwa siswa kelas V masih sulit memahami dan susah membayangkan pembelajaran IPAS materi sifat-sifat cahaya karena media yang kurang menarik. Jenis penelitian R & D (*Research and Development*) diterapkan pada penelitian ini dengan berpedoman pada prosedur ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian adalah guru dan seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran digital berbasis video di kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang telah berhasil meningkatkan inovasi dan menarik perhatian siswa. Media ini dinilai "Sangat Valid" oleh ahli materi dan ahli media, memenuhi kriteria kevalidan. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dianggap "Praktis" oleh respon siswa dan guru, yang menandakan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian R & D , Pembelajaran Digital, Sifat-Sifat Cahaya, Prosedur ADDIE.

History Article

Received 14 September 2024

Approved 21 September 2024

Published 30 Oktober 2024

How to Cite

Ati, Pandan Laras., Kartinah., & Agustini, Ferina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 184-195.

Coressponding Author:

Ngrajak, RT 02 RW 16 Jragung, Karangawen, Demak, Jawa Tengah, Indonesia

email: ¹ pandanlarasati8@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital yang semakin maju memberikan efek kemajuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan yang tertanam pada Bab II Pasal 4 Undang–Undang Nomor 4 Tahun 1950, tujuan pendidikan nasional menciptakan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki budi pekerti yang luhur, memiliki keterampilan dan pengetahuan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta bertanggung jawab di masyarakat dan bangsa. Menurut Arsyad (2013) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dan manfaat bagi hasil dalam proses belajar. Guru harus mampu menggunakan alat-alat yang disediakan di sekolah, dan tidak menutupkemungkinan alat-alat tersebut mengikuti perkembangan zaman. Guru setidaknya mampu menggunakan alat yang lebih efisien dan terjangkau walaupun sederhana tetapi merupakan suatu kewajiban untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai harapan. Selain itu guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran apabila media belum tersedia di sekolah. Kemampuan dan pemahaman harus dimiliki guru agar cukup memahami tentang media pembelajaran.

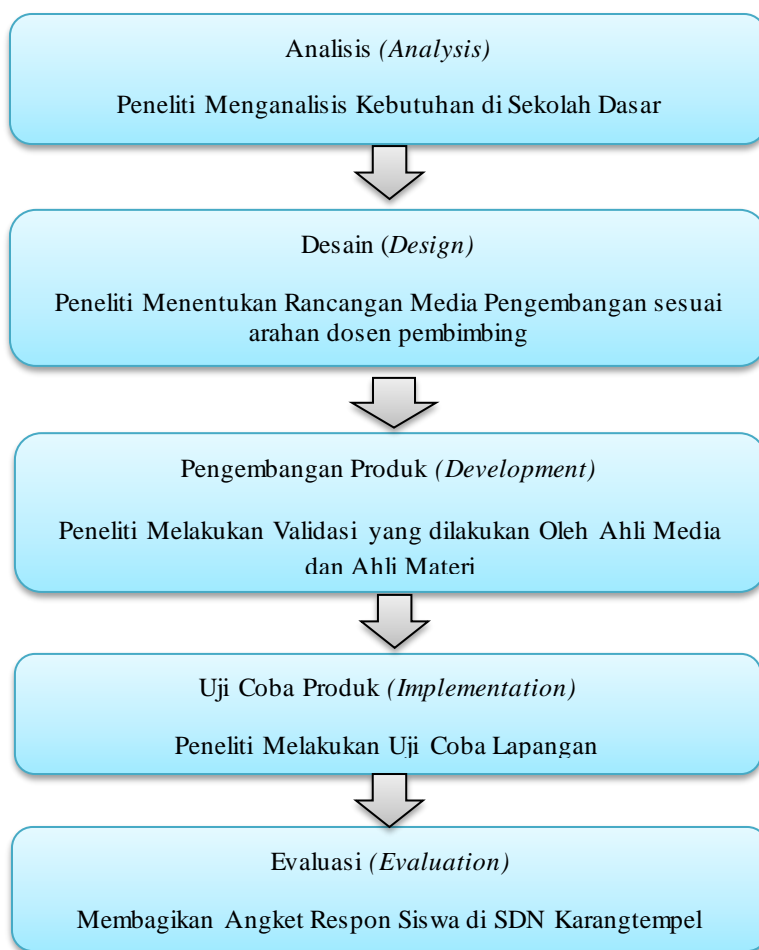
Media pembelajaran digunakan perantara menyampaikan materi untuk memaksimalkan peran pendidikan. (Hadad et al., 2023) menyatakan media pembelajaran mempunyai keunggulan dalam menginspirasi semangat dan ketertarikan siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data yang menarik dan dapat dipercaya, serta mempermudah interpretasi informasi dan data yang tersaji. Hadirnya media pembelajaran terutama video dalam kegiatan pembelajaran akan membantu menumbuhkan minat awal siswa sehingga dapat menstimulus rasa penasaran siswa sekolah dasar lebih jauh kepada materi yang disampaikan. Izzaty (2008) menyatakan salah satu pentingnya video ialah pada usia anak sekolah dasar, usia 7-12 tahun yakni berada pada fase operasional konkret yang berarti dengan hadirnya video, siswa mampu mencapai keefektifitasannya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membentuk pondasi cara berpikir siswa dan bersikap siswa yang dimaksudkan agar siswa memperoleh konsep dan gagasan yang terorganisir tentang alam sekitar. (Niken Desy Pratiwi, Ferina Agustini, 2019). Adanya mata pelajaran IPAS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa melalui penemuan dan pengalaman langsung terhadap kehidupan manusia, fakta dan konsep yang terkait dengan fenomena alam serta menanamkan sikap ilmiah untuk diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pembelajaran IPAS yaitu sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas V. Materi sifat-sifat cahaya memiliki karakteristik pemerolehan konsep melalui kegiatan sehari-hari. Melalui pembelajaran sifat-sifat cahaya, siswa akan mampu mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Karangempel menyatakan bahwa siswa kelas V masih sulit memahami dan susah membayangkan pembelajaran IPAS materi sifat-sifat cahaya karena media yang kurang menarik. Karakteristik siswa lebih menyukai pembelajaran yang bersifat permainan dan

media yang belum pernah dilihat siswa. Hal tersebut akan dikembangkan dalam media digital berbasis video di SD. Dengan pengembangan media digital berbasis video diharapkan siswa Sekolah Dasar khususnya kelas V dapat lebih aktif, dan lebih cepat memahami materi yang sedang dipelajari.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (2009) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dapat menghasilkan produk yang bersifat analisis kebutuhan dan berfungsi di sekolah. (Rosmiati et al., 2023) menyatakan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Model ini terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan produk (*development*), uji coba produk (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE

Penelitian ini dilakukan pada 28 Mei 2024 di SD Negeri Karangtempel Semarang, yang beralamat di Jl. Taman Maluku No.36, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang yaitu 19 siswa. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu Probability yaitu dengan memberikan kesempatan yang sama dengan teknik sampling lain.

Penelitian menggunakan teknik wawancara pada pengumpulan data tahap pendahuluan. Wawancara dilakukan oleh penulis kepada guru kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah. Sedangkan, pengumpulan data yang dilakukan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan maka teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Kemudian data di analisis dengan menghitung rata-rata skor. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Dalam menganalisis data menggunakan 2 jenis skala, yaitu skala *Likert* dan skala *Guttman*. Skala *Likert* digunakan untuk pengembangan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau kelompok orang terhadap potensi masalah suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Sedangkan skala *Guttman* merupakan skala pengukuran yang akan didapat jawaban yang tegas yaitu “YA – TIDAK”; benar –salah”; positif – negatif”. (Sugiyono,2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi lapangan dilakukan di SD Negeri Karangtempel Semarang dengan tujuan awal untuk mengobservasi mengenai masalah, situasi dan kondisi untuk pengumpulan informasi terkait dengan pengembangan media pembelajan. Informasi diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang pada Jumat, 20 Oktober 2023. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V dapat ditarik kesimpulan bahwa pada saat proses pembelajaran kelas V media yang digunakan masih kurang praktis terutama materi sifat-sifat cahaya guru masih menggunakan media seadanya seperti buku, PPT dan Canva.

B. Deskripsi Hasil Pengembangan

Proses pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi prosedur ADDIE dengan penjabaran sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian yakni hasil wawancara guru diperoleh :

- a. Pembelajaran membutuhkan media yang menarik siswa agar pembelajaran agar lebih memahami materi lebih maksimal.

- b. Pembelajaran membutuhkan media yang tahan lama dan desain media yang menarik siswa.
- c. Belum pernah dikembangkan media pembelajaran digital berbasis video di SD Negeri Karangtempel Semarang.

Dalam hal ini penulis memberikan inovasi berupa media pembelajaran digital berbasis video yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran terutama dalam materi sifat-sifat cahaya kelas V.

2. Design (Desain)

Adapun langkah-langkah proses yang dilakukan dalam pengembangan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat bahan materi sifat-sifat cahaya melalui sumber buku IPAS kelas 5.
- b. Melakukan Take rekaman video dan suara di laboratorium PGSD.
- c. Menentukan desain background akan dipilih dengan mempertimbangkan kontras dan karakteristik warna yang mencolok dan terang sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- d. Memasukan gambar dan ilustrasi yang tepat susai rekaman gambar dan suara.
- e. Menempatkan dan mengatur letak animasi agar lebih seimbang dengan suara.
- f. Hasil desain produk media pembelajaran digital berbasis video yang selesai dibuat kemudian di ekspor dalam rol kamera dan di upload di *Youtube* dalam bentuk file mp4.

Berikut deskripsi bentuk media pembelajaran digital berbasis video yang telah dihasilkan sebagai produk bahan ajar :

- a. Produk media pembelajaran berbasis video berbentuk mp4 dapat di akses semua alat digital dan perangkat seperti laptop ios dan android.
- b. Durasi video 5 menit 23 detik dengan ukuran video 548 mb.
- c. Media digital berbasis video membahas materi Bab 1 Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi, Topik A Cahaya dan Sifatnya kelas V sekolah dasar.
- d. Media pembelajaran ini hanya menampilkan materi pembelajaran yang tentunya dikemas secara menarik.

Media pembelajaran digital berbasis video memuat beberapa komponen yaitu, bagian awal merupakan bahasan judul topik yang akan dibahas, kedua bagian isi materi sifat-sifat cahaya, terakhir yaitu refleksi mengulang kembali dengan video interaksi mengajak siswa untuk bernyanyi bersama isi lirik bernyanyi yaitu tentang sifat-sifat cahaya.

3. Development

Pada tahap ini pengembangan penulis membuat media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan *Software CapCut* dan *Procreate Dreams*. Hasil produk media pengembangan media pembelajaran digital berbasis video selanjutnya diserahkan kepada ahli validasi materi dan validasi media untuk divalidasi, sehingga dapat diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dengan mempraktikkan media pembelajaran digital berbasis video kepada guru dan siswa secara langsung dengan memberikan penjelasan mengenai materi dan media dengan melibatkan 19 siswa dalam penelitian. Implementasi di SD Negeri Karangtempel Semarang dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024. Jumlah reponden sebanyak 19 siswa. Implementasi media pembelajaran menggunakan video digital berbasis video memberikan kesempatan siswa dan guru untuk melihat secara langsung produk media pengembangan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Peneliti menghitung hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Dengan merefleksikan ulang dan memberikan soal kepada siswa guna mengetahui media pengembangan berbasis video meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil angket respon guru dan respon siswa pengembangan media pembelajaran digital berbasis video dinyatakan memenuhi kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran materi Bab 1 Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi, Topik A Cahaya dan Sifatnya kelas V.

C. Deskripsi Hasil Uji Validitas

Berikut ini merupakan pedoman yang digunakan untuk mengkategorikan tingkat validasi pada penelitian:

Tabel 1. Presentase Validan

No.	Interval	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang Valid
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dengan dosen Universitas PGRI Semarang dan guru sekolah dasar yaitu, validator 1, validator 2, validator 3.

a. Hasil Validasi Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Skor Maksimal
1	Kesesuaian	20	25
2	Kelayakan	8	10
3	Penyajian	12	15
4	Kebahasaan	12	15
5	Kompetensi	12	15

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{64}{80} \times 100\% \\
 &= 80\% \quad \text{Masuk kategori Valid}
 \end{aligned}$$

b. Hasil Ahli Validasi Materi 2

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi 2

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Skor Maksimal
1	Kesesuaian	23	25
2	Kelayakan	10	10
3	Penyajian	15	15
4	Kebahasaan	14	15
5	Kompetensi	12	15

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{74}{80} \times 100\% \\
 &= 92,5\% \quad \text{Masuk kategori Sangat Valid}
 \end{aligned}$$

c. Hasil Ahli Validasi Materi 3

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi 3

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Skor Maksimal
1	Kesesuaian	25	25
2	Kelayakan	8	10
3	Penyajian	15	15
4	Kebahasaan	12	15
5	Kompetensi	15	15

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{75}{80} \times 100\%$$

$$= 93,8\% \text{ Masuk kategori Sangat Valid}$$

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan dengan dosen Universitas PGRI Semarang dan guru sekolah dasar yaitu, validator 1, validator 2, validator 3.

a. Hasil Validasi Media 1

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media 1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Skor Maksimal
1	Kesesuaian	16	20
2	Kelayakan Media	21	25
3	Kontribusi Media	12	15
4	Keunggulan Media	18	20
5	Kesempurnaan Media	9	10
6	Elemen Desain	12	15
7	Prinsip Visual	12	15

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{100}{120} \times 100\%$$

$$= 83,3\% \text{ Masuk kategori Sangat Valid}$$

b. Hasil Validasi Media 2

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media 2

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Skor Maksimal
1	Kesesuaian	18	20
2	Kelayakan Media	24	25
3	Kontribusi Media	15	15
4	Keunggulan Media	17	20
5	Kesempurnaan Media	10	10
6	Elemen Desain	14	15
7	Prinsip Visual	15	15

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{113}{120} \times 100\%$$

$$= 94,2\% \text{ Masuk kategori Sangat Valid}$$

c. Hasil Validasi Media 3

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media 3

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Skor Maksimal
1	Kesesuaian	18	20
2	Kelayakan Media	24	25
3	Kontribusi Media	15	15
4	Keunggulan Media	18	20
5	Kesempurnaan Media	10	10
6	Elemen Desain	14	15
7	Prinsip Visual	15	15

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{114}{120} \times 100\% \\
 &= 95\% \text{ Masuk kategori Sangat Valid}
 \end{aligned}$$

Berikut adalah hasil rata-rata data validasi materi dan media:

a. Validasi Materi

Tabel 8. Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Materi

No.	Validator	JML	Skor Maks	%	%Rata-rata
1	Validator 1	64	80	80	
2	Validator 2	74	80	92,5	88,8
3	Validator 3	75	80	93,8	

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{(\text{Jumlah Skor Maksimal})(\text{Banyak Validator})} \times 100\% \\
 &= \frac{213}{80 \times 3} \times 100\% \\
 &= \frac{213}{240} \times 100\% \\
 &= 88,8\% \text{ Masuk kategori Sangat Valid}
 \end{aligned}$$

Tabel 9. Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Media

No.	Validator	JML	Skor Maks	%	% Rata-rata
1	Validator 1	100	120	83,3	
2	Validator 2	113	120	94,2	90,8
3	Validator 3	114	120	95	

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{(\text{Jumlah Skor Maksimal}) (\text{Banyak Validator})} \times 100\% \\
 &= \frac{327}{120 \times 3} \times 100\% \\
 &= \frac{327}{360} \times 100\% \\
 &= 90,8\% \text{ Masuk kategori Sangat Valid}
 \end{aligned}$$

D. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan

Berikut ini merupakan pedoman yang digunakan untuk mengkategorikan tingkat kepraktisan pada penelitian ini:

Tabel 10. Presentase Kepraktisan

No.	Interval	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	21% - 40%	Kurang Praktis
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

1. Hasil Respon Guru

Tabel 11. Hasil Respon Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal
1	Kemudahan dalam Pemahaman	10	10
2	Keaktifan Dalam Proses Belajar	8	10
3	Penyajian Video Pembelajaran	10	10
4	Minat Terhadap Video Pembelajaran	8	10
5	Keunggulan Video Pembelajaran	8	10

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88\% \text{ Masuk Kategori Sangat Praktis}$$

2. Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 12. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Responden	Nomor Item/Hasil Angket													Jumlah	%	%Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	APP	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10	76,9	77,7
2	APH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11	84,6	
3	BAP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	92,3	

4	BAP	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	69,2
5	CLA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100,0
6	GAK	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11	84,6	
7	II	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	8	61,5		
8	ITW	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11	84,6	
9	KARP	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	8	61,5	
10	KAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100,0	
11	MFK	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11	84,6	
12	NRS	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	9	69,2	
13	PBSP	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	9	69,2	
14	SFA	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	6	46,2	
15	STBS	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	8	61,5	
16	SADR	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	9	69,2	
17	TBA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	84,6	
18	WSDDS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	92,3	
19	YAW	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	84,6	

Berdasarkan tabel 12 yang merupakan hasil respon siswa SD Negeri Karangtempel Semarang dengan jumlah 19 siswa diperoleh hasil akhir 77,7%. Dengan kriteria “Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis video yang dikembangkan praktis. Jadi media pengembangan digital berbasis video dapat diterima sesuai dengan respon siswa praktis digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Media pembelajaran digital berbasis video di kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang telah berhasil menciptakan inovasi dan menarik minat siswa dalam belajar materi Bab 1 "Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi" pada Topik A "Cahaya dan Sifatnya". Media ini dinilai "Sangat Valid" oleh para ahli materi dan media, memenuhi standar kevalidan. Selain itu, berdasarkan hasil angket, media pembelajaran ini dianggap "Praktis" oleh siswa, menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat digunakan secara praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini diharapkan peserta didik belajar secara mandiri di rumah menggunakan teknologi digital di rumah. Bagi guru dan sekolah diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran digital berbasis video yang berfungsi untuk mengadakan ketidaktersediannya media pembelajaran. Kemudian kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan metode pembelajaran digital berbasis video dengan topik dan objek penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar.2013.*Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Fitriyaningsih, N., Agustini, F., & Priyanto, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Pencernaan Manusia” Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Materi Organ

Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Tahun, 1*(2), 1.

Hadad, M. K., Kartinah, K., Pramasdyahsari, A. S., & ... (2023). Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 4390–4396.

Izzaty, R. E., Suardiman, S. P., Ayriza, Y., Purwandari, H., & Kusmaryani, R. E. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta.

Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). *Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE*. *Multinetics*, 9(1), 79–88.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.