

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *SCRIBE*
TEMA PENGALAMANKU DI KELAS II SD N 3 TINGGARJAYA



Disusun oleh:

Gigih winandika

Imam amir

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
2020

LEMBAR PENGESAHAN

Nomor : Ybk.1271.07/ 080/421.4/LP2M.UNUGHA/X.19/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali (UNUGHA) Cilacap.

Nama : Misbah Khusurur, M.S.I

Jabatan : Kepala LP2M

Mengesahkan artikel ilmiah atas nama:

Nama : Gigih Winandika, M. Pd

Jabatan : Dosen PGSD

Lembar pengesahan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 22 Mei 2020

Kepala LP2M UNUGHA Cilacap



Misbah Khusurur, M.S.I
NIK. 951011186

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *SCRIBE* TEMA PENGALAMANKU DI KELAS II SD N 3 TINGGARJAYA

The Development of Learning Video Scribe The Theme of My Experience In Grade II Elementary School 3 Tinggarjaya

Gigih Winandika^{1,2} Imam Amir

¹Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali

² Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali

gigihwinandika12@gmail.com Imamamir@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran termasuk komponen yang penting, sebab memudahkan pendidik untuk memberikan kepada siswa. Berlandaskan hasil wawancara dan pengamatan dengan guru kelas II, di dalam kelas siswa lebih antusias merespon guru jika dalam proses kegiatan belajar mengajarnya menggunakan media pembelajaran. Hal ini yang mendasari dilakukan pengembangan video pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan pembelajaran video *scribe* dan mengetahui kelayakan. Penelitian ini sebagai penelitian pengembangan (*R&D*) yang mengambil dari model pengembangan Brog & Gall yang mencakup 10 tahapan yaitu pengumpulan & penelitian perencanaan, revisi produk akhir, informasi, pengembangan bentuk produk, revisi terhadap produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk operasional, uji coba utama yang dilandaskan pada hasil uji coba pendahuluan, uji coba operasional, dan deseminasi serta penerapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media dikategorikan sangat layak dengan tingkat kevalidan 93,75%, selanjutnya hasil validasi materi termasuk kriteria sangat layak dengan tingkat kevalidan 85,31%, selanjutnya respon guru dikategorikan kriteria sangat layak dengan tingkat kevalidan 81,25% dan selanjutnya hasil pada respon tanggapan siswa tergolong pada kriteria sangat layak dengan hasil uji t tingkat sig $0.00 < 0,05$ maka bisa didapat sebuah kesimpulan penerapan pengembangan video pembelajaran efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan video, *Scribe*, Tema pengalamanku.

Abstract: Learning media is an important component, because it helps teachers in conveying material to students. Based on the results of interviews and observations with class II teachers, in class students are more enthusiastic in responding to teachers if in the process of teaching and learning activities use learning media. This is what underlies the development of learning videos. The purpose of the research is to develop video scribe learning and determine the feasibility. This research is a *R&D* that adapts the Brog & Gall development model which includes 10 development steps, namely research & information gathering, planning, product form development, initial field trials, revisions to the initial product, main trials based on the results. preliminary trials, operational trials, final product revisions, operational product revisions, as well as dissemination and implementation. The results showed that the results of the media validation were included in the very feasible criteria with a validity level of 93.75%, then the results of the material validation included the very feasible criteria with a validity level of 85.31%, then the teacher's responses belonged to the very feasible criteria with a validity level of 81, 25% and then the results of the student responses are classified as very feasible with the results of the t-test level sig $0.00 < 0.05$, it can be

concluded that the application of the development of effective learning videos to maximize student learning outcomes.

Keywords: *Video development, Scribe, My experience theme.*

A. Pendahuluan

Media pembelajaran sebagai sebuah perantara ataupun alat yang bermanfaat agar mempermudah kegiatan pembelajaran, untuk mengefektifkan komunikasi antara siswa dan guru. Hal tersebut amat memudahkan pendidik dalam mengajar, mempermudah siswa memahami dan menerima pelajaran. Proses tersebut memerlukan pendidik yang menyesuaikan antara dan metode pembelajaran media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Adam (2015:8) mengungkapkan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran ialah semua hal baik berbentuk teknis ataupun fisik pada aktivitas belajar mengajar yang bisa membantu pendidik agar memudahkannya dalam menyajikan materi pelajaran pada siswa, maka mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Media pembelajaran sebagai faktor yang bisa memberi motivasi siswa agar meraih hasil belajar yang terbaik serta memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Sedangkan, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2017:4) memaparkan bahwa media secara implisit mencakup alat yang secara fisik dipergunakan dalam memberikan isi materi pembelajaran, yang meliputi *tape recorder*, buku, *video recorder*, film, foto, kaset, video camera, gambar, dan *slide* (gambar bingkai), grafik, komputer dan televisi. Sementara pemakaian media pembelajaran sangatlah membantu guru dalam memberikan materi pembelajarannya. Arsyad (2014:19) mengungkapkan bahwa, “penggunaan media pembelajaran pada aktivitas belajar mengajar bisa menumbuhkan minat dan keinginan yang baru, memberi pengaruh psikologi kepada siswa, dan bahkan menumbuhkan rangsangan dan motivasi aktivitas belajar.” Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era modern ini, pendidik diharuskan agar bisa mengembangkan maupun menciptakan sebuah media yang menunjang kesuksesan aktivitas belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam tahapan orientasi pengajaran akan amat mengefektifkan penyampaian pesan juga aktivitas belajar mengajar, namun sebagai suatukomponen pembelajaran, media tidak terlepas dari pembahasan sistem pembelajaran dengan cara keseluruhan. Seharusnya, penggunaan media sebagai bagian yang perlu diperhatikan oleh pendidik di semua aktivitas belajar mengajar. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang harus dipahami, maka kita

bisa menentukan media yang selaras dengan keperluan serta keadaan yang ada di lapangan. Namun pada realitanya, bagian inilah yang masih sering tiak diperhatikan guru kurang bisa memanfaatkan media yang sudah ada di kelas namun terlalu terpacu pada materi. Pemaparan dengan kata-kata mungkin akan memerlukan waktu yang lama dan membuat siswa merasa jenuh.

Berlandaskan hasil wawancara dan pengamatan dengan guru kelas II, di dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas siswa lebih antusias merespon guru jika dalam proses kegiatan belajar mengajarnya mempergunakan media pembelajaran, biasanya guru hanya memakai media pembelajaran berupa gambar yang ukurannya besar itu siswa sudah mampu merespon guru, kemudian siswa kurang memperhatikan guru jika guru menyampaikan materi hanya bercerita dan menyuruh siswa untuk mencatat materi pembelajaran. Sudah tersedianya media pembelajaran yang berbasis teknologi, misalnya saja proyektor, komputer dan camera, tentunya ini bisa dikatakan media pembelajaran yang sudah berbasis teknologi dan ditambah sudah ada akses internet, namun kenyataannya guru belum bisa memaksimalkan dalam menerapkan media pembelajaran. Di dalam pelaksanaan aktivitas belajar mengajar di kelas tanpa mempergunakan media pembelajaran dapat saja berjalan, akan tetapi tingkat keberhasilannya tidak setinggi ketika menggunakan media pembelajaran. Siswa sangat antusias dalam belajar jika pendidik mempergunakan media pembelajaran berbasis video yang bisa menarik perhatian siswa dan membuat siswa memiliki rasa ingin tahu tentang isi di dalam video yang di tampilkan oleh guru. Kemudian siswa merasa senang jika guru menampilkan sebuah animasi pembelajaran yang di kemas dengan tingkat pemahaman siswanya.

Pemakaian media video pada aktivitas belajar mengajar bisa membuat siswa tertarik, maka termotivasi untuk belajar dan membangkitkan rasa ingin tahu, melalui pemakaian media video akan memberi pengaruh pada kegiatan belajar mengajar serta tentu saja pendidikan harus mempunyai terobosan baru yang lebih energik pada pembelajaran, sebaba melalui media yang tepat proses belajar mengajar akan mudah berlangsung, lalu materi yang diberikan mudah dipahami siswa, dengan demikian materi pelajaran yang diberikan akan terserap oleh siswa secara optimal dan akan memaksimalkan kemampuan belajar siswa.

Peneliti terdahulu yang serupa dengan peneliti yang disusun oleh Riyanto (2018) berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video *Scribe* pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar” menunjukkan Hasil uji ahli materi membuktikan bahwa video pembelajaran ini mendapat skor rerata senilai 82,85% yang dikategorikan sangat layak. Diperoleh skor rerata senilai 88,34% yang dikategorikan sangat layak dari hasil uji ahli media. Hasil uji ahli pendidikan membuktikan video pembelajaran ini mendapat skor rerata senilai 85,83% yang dikategorikan sangat layak. Hasil ujicoba terbatas (uji coba produk) diperoleh skor rerata senilai 90,52% dikategorikan sangat baik. Disamping itu, peneliti lain oleh Hikmah (2021) judulnya “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis

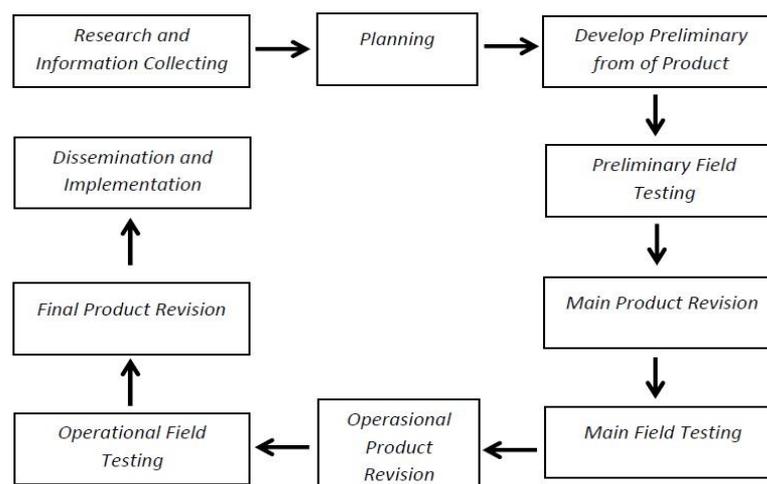
Sparkol Video *Scribe* Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Lowokwaru 4 Malang” menunjukkan hasil penelitian dari validasi ahli pembelajaran 95,9%, ahli media 87,5%, ahli materi 80,4%, respon siswa memperoleh hasil 98%, dan hasil tes kognitif siswa dengan skor rerata 83%. Bisa dibuat kesimpulan bahwa berdasar respon siswa media pembelajaran video *scribe* menarik dan efektif untuk siswa kelas III di SD N Lowokwaru 4 Malang serta proses pengembangan media pembelajaran layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

Tentunya peneliti menarik hasil observasi dan interview dengan guru kelas II, bahwa perlu pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang sudah ada di lingkungan sekolah, namun perlu adanya pengembangan media yang berkaitan erat dengan teknologi supaya bisa diketahui kebermanfaatan media pembelajaran guna mendukung pembelajaran di dalam kelas antara guru dengan siswa supaya ada interaksi pembelajaran yang baik. Karena tentunya banyak peneliti-peneliti sebelumnya yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan tentunya memiliki latar belakang masalah yang berbeda-beda.

B. Metode

Penelitian ini sebagai jenis R&D yang orientasinya pada produk dan tujuannya mengembangkan Video Pembelajaran *Scribe* Tema Pengalamanku di Kelas II SD N 3 Tinggarjaya. Tempat penelitian dilakukan di Kelas II A SD N 3 Tinggarjaya Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas, Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2021 sampai bulan Oktober 2021.

Dalam pengembangan video pembelajaran ini, peneliti menerapkan model penelitian *Brog & Gall* (Riwanto & Rahayuni, 2018:13), dimana dalam model penelitian tersebut terdiri dari 10 langkah pengembangan yaitu:



Gambar 1. Tahap-tahap pengembangan video pembelajaran *scribe*

1. *Research and information collecting*
Pada tahapan ini dimulai dengan melakukan wawancara dan pengamatan dengan guru kelas II di SD N 3 Tinggarjaya.
2. *Planning*
Tahapan ini, peneliti membuat produk video pembelajaran dengan menggunakan *video scribe*
3. *Main product revision coba*
Hal ini dilaksanakan dengan memperhatikan saran ataupun komentar dari siswa dan pendidik untuk menyempurnakan produk media pembelajaran yang diciptakan
4. *Develop preliminary from of product*
Divalidasi oleh para ahli untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Validasi produk media pembelajaran ini dilaksanakan oleh 3 ahli yakni ahli desain/media, respon siswa dan guru dan ahli materi/isi
5. *Preliminary field testing*
Dalam penelitian ini, uji coba lapangan awal dilaksanakan dengan partisipasi 2 siswa kelas II B dan satu guru SD N 3 Tinggarjaya (kelasB)
6. *Main field testing*
Uji ini dilaksanakan di SD N 3 Tinggarjaya dengan melibatkan satu guru kelas dan 10 siswa kelas II B serta pemberian angket penilaian produk kepada guru dan siswa
7. *Operasional product revision*
Tahap ini diadakan apabila masih terdapat komentar/saran dari siswa ataupun pendidik terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan
8. *Final product revision*
Tahapan ini diadakan penyempurnaan produk akhir untuk meningkatkan keakuratan produk yang dikembangkan
9. *Operational field testing*
Dalam uji pelaksanaan lapangan ini melibatkan seluruh siswa kelas II A di SD N 3 Tinggarjaya yakni sebanyak 31 siswa dan satu guru kelas II A serta pemberian angket penilaian produk kepada guru dan siswa
10. *Dissemination and implementation*
Tahap pengembangan yang terakhir yakni diseminasi dan implementasi. Menurut Amir (2019:48), penyebaran dan penerapan merupakan penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun secara *fee* (gratis) guna dimanfaatkan oleh publik. Pada tahap ini dilakukan pengemasan produk kedalam bentuk *link/* Video. Rencananya akan di distribusikan di SD N 3 Tinggarjaya.

Teknik analisis data

1. Uji validitas angket

Uji ini dpergunakan dalam melihat taraf validitas kuesioner yang dipakai pada penelitian. Mengenai ini, alat ukurnya ialah lembar validasi angket respon siswa, ahli media, ahli materi, dan respon guru. Pengujian instrumen berbentuk angket atau kuesioner menggunakan *product moment* merupakan perhitungan koefisien korelasi antara skor butir atau skor item kuesioner dengan skor total kuesioner dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Ananda & Fadhli, 2018:120)

dimana:

N : jumlah responden

X : skor item

r : koefisien korelasi

Y : skor total

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

2. Uji reliabilitas angket

Uji ini berbantuan program SPSS versi 24 diadakan dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Sudjiono (dalam Ananda & Fadhli, 2018:130) mengungkapkan bahwa sebuah alat ukur penelitian bisa dianggap reliabel bila mempunyai skor koefisien reliabilitas $\geq 0,70$

3. Teknik analisis data validasi evaluasi kelayakan produk oleh guru, ahli, dan siswa. Angket yang dipakai pada evaluasi kelayakan produk media yang peneliti kembangkan mempergunakan skala *likert* dengan 4 alternatifq jawaban sebagai berikut:

- 1) Skor 1, bila dianggap tidak layak /tidak baik /tidak sesuai
- 2) Skor 2, bila dianggap kurang layak /kurang baik /kurang sesuai
- 3) Skor 3, bila dianggap baik/layak/sesuai
- 4) Skor 4, bila dianggap sangat baik/sangat layak/sangat sesuai

$$\text{Persentase kelayakan produk} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$

X : Jawaban responden dalam satu item

P : Presentase kelayakan produk

100% : Konstanta

Xi : Nilai ideal dalam satu item

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran *Scribe* Tema Pengalamanku di Kelas II SD N 3 Tinggarjaya” berdasarkan hasil validasi ahli media dikategorikan sangat layak dengan tingkat kevalidan 93,75%, selanjutnya hasil validasi ahli meteri termasuk kriteria sangat layak dengan tingkat kevalidan 85,31%,

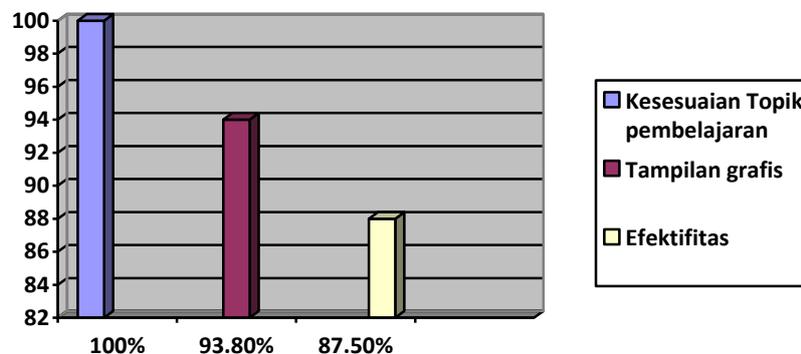
selanjutnya respon tanggapan guru dikategorikan sangat layak dengan tingkat kevalidan 81,25% dan selanjutnya hasil pada respon tanggapan siswa dikategorikan sangat layak dengan hasil uji t taraf sig $0.00 < 0,05$ maka kesimpulannya, pemanfaatan pengembangan video pembelajaran efektif guna memaksimalkan hasil belajar siswa.

Hasil validasi ahli media yaitu secara keseluruhan pengembangan video pembelajaran *scribe* Tema Pengalamanku di Kelas II sudah layak digunakan untuk pembelajaran, sehingga secara tidak langsung dari ahli media tidak perlu diadakan revisi. Validasi ahli media diadakan melalui cara menunjukkan pengembangan video pembelajaran kemudian, validator harus memberi nilai kelayakan pengembangan video pembelajaran dengan menjawab lembar validasi yang sudah peneliti sediakan. Hasilnya bisa diamati pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

Aspek penilaian	Rata-rata	Prosentase	Kriteria
Kesesuaian topik pembelajaran	4.00	100.0%	Sangat baik
Tampilan grafis	3.75	93.8%	Sangat baik
Efektivitas	3.50	87.5%	Sangat baik
Jumlah rerata keseluruhan aspek	3.75	93.75%	Sangat baik

Hasil dari validasi ahli media ditunjukkan pada diagram sebagai berikut:



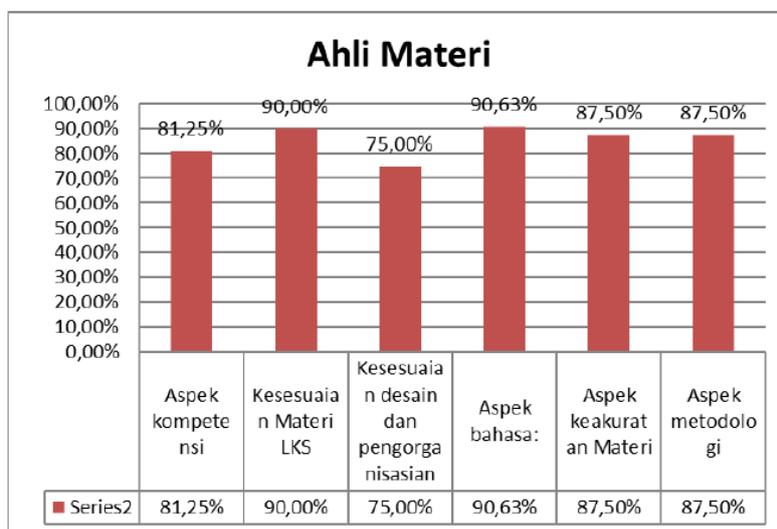
Gambar 2. Grafik validasi ahli media

Hasil validasi ahli materi yakni dengan “tampilan tulisan mungkin bisa lebih di pelankan lagi, apalagi ini untuk anak kelas II, sehingga perlu di sesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa yang notabennya masih baru belajar membaca dan menulis. Tentu ini memerlukan waktu untuk mengejanya, jadi tampilan tulisanya bisa lebih di pelankan lagi”. Validasi ahli materi dilakukan dengan memberikan pengembangan video pembelajaran kepada validator kemudian validator diminta untuk memberi skor dengan mengisi lembar validasi yang sudah peneliti sediakan. Hasil validasi bisa diamati pada tabel di bawah:

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Rata-rata	Prosentase	Kriteria
Aspek kompetensi	3.25	81.25%	Sangat baik
Kesesuaian materi	3.60	90.00%	Sangat baik
Kesesuaian desain dan pengorganisasian	3.00	75.00%	Cukup
Aspek bahasa	3.62	90.63%	Sangat baik
Aspek keakuratan materi	3.50	87.50%	Sangat baik
Aspek metodologi	3.50	87.50%	Sangat baik
Jumlah rata-rata keseluruhan aspek	3.41	85.31%	Sangat baik

Hasil dari validasi ahli materi digambarkan pada diagram yakni:



Gambar 3. Grafik validasi ahli materi

Tabel 3. Persentase kelayakan produk

Persentase (%)	Kriteria validasi/ kategori penilaian
76-100	Sangat layak (Sangat Valid)
56-75	Layak (Valid)
40-55	Kurang valid (Kurang layak)
0-39	Tidak valid (Tidak layak)

(Priagung, 2020:38)

Hasil respon guru menunjukkan jumlah rerata persentase sebilai 81.25% dengan ketentuan yang didapat sangat baik atau sangat layak. Sebagian besar aspek dikategorikan sangat layak atau sangat baik, dan hanya beberapa aspek yang dikategorikan layak ataupun baik atau layak. Hal demikian mendeskripsikan bahwa pengembangan video dapat diterima oleh guru dan sangat layak dipergunakan untuk pembelajaran. Hasilnya bisa diamatai pada tabel I bawah:

Tabel 4. Hasil respon guru

Pertanyaan	Skor	Kategori
1. Petunjuk dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami	3	Layak
2. Bahasa dalam media pembelajaran ini mudah di pahami	3	Layak
3. Menggunakan kaidah Bahasa yang benar dan baik	4	Sangat Layak
4. Materi dalam pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum	3	Layak
5. Materi dalam media pembelajaran ini berdasarkan cakupan media	4	Sangat Layak
6. Latihan soal/ evaluasi dalam media pembelajaran ini sudah sesuai untuk siswa	3	Layak
7. Media pembelajaran ini membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar	3	Layak
8. Media pembelajaran ini mempermudah siswa dalam memahami materi	4	Sangat Layak
9. Media pembelajaran ini mudah dipakai siswa	4	Sangat Layak
10. Teks dan gambar sudah sesuai dengan perkembangan siswa	3	Layak
11. Tampilan media sudah cukup baik	4	Layak
12. Kombinasi warna di dalam media LKS menarik dan sesuai dengan materi	4	Sangat Layak
13. Tulisan/teks dalam media pembelajaran ini bisa dibaca secara jelas	3	Layak
14. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa	4	Sangat Layak
15. Gambar yang dipergunakan sebagai contoh sesuai dengan materi	4	Sangat Layak
16. Media pembelajaran ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran	3	Layak
Rata-rata	81.25%	Sangat Layak

Hasil respon siswa menunjukkan keefektifan pengembangan video pembelajaran ini diterapkan dapat dilakukan dengan mengetahui perkembangan hasil *pre test* dan *post test*. Dengan mengetahui kenaikan tersebut bisa terlihat bagaimana tingkat keefektifan pengembangan video pembelajaran ini dalam memaksimalkan hasil belajar siswa, serta berdasar hasil pengukuran melalui uji t didapat t hitung = 5.442 dengan signifikansi 0.000, sebab taraf sig $0.00 < 0,05$ maka kesimpulannya pemakaian pengembangan video pembelajaran sangat efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

D. Simpulan

Pengembangan video pembelajaran *Scribe* tema pengalamanku di Kelas II efektif untuk digunakan, pada respon tanggapan guru dikategorikan sangat layak dan respon tanggapan siswa dikategorikan sangat efektif, hasil validasi ahli media dan ahli materi dikategorikan sangat baik. Sehingga pengembangan video pembelajaran sangat layak untuk dipergunakan pada pembelajaran, keefektifan pengembangan video pembelajaran dalam pembelajaran bisa memaksimalkan hasil belajar siswa. Hasil uji t tingkat sig $0.00 < 0,05$ maka bisa didapat sebuah kesimpulan penggunaan pengembangan video pembelajaran efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Adam, S. & Syastra, M.T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. Jurnal: CBIS Journal, 3 (2), hlm. 78-90.
- Amir Hamzah, (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita. Diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. rev. ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- _____ (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Hikmah, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Lowokwaru 4 Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Priagung, J. (2020). *Pengembangan Media Animasi Peta Budaya Indonesia Tema 1 Indahnya Kebersamaan untuk Kelas 4 SD*. Cilacap: Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
- Riwanto & Rahayuni, (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Keterampilan Proses SAINS Untuk Kelas Atas Sekolah Dasar*. Cilacap: Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
- Riyanto, dkk. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 11, No 2 (2019).