

Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Ninja H-BI Pada Pembelajaran IPS

Diani Fifi Susanti

Universitas Islam Balitar Blitar

Korespondensi penulis: dianififi82@gmail.com

Ida Putri Rarasati

Universitas Islam Balitar Blitar

E-mail: idaputri277@gmail.com

M. Iqbal Baihaqi

Universitas Islam Balitar Blitar

E-mail: m.iqbalbaihaqi.blitar@gmail.com

Alamat: JL. Imam Bonjol No. 16, Jl. Majapahit No 2-4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur

Abstract. *Based on observasi it is known that elementary school teachers have not yet developed an active, innovative, and effective learning media. Resulting in learning tends to be monotonous and more dominated by the delivery of material from the teacher. This study discusses the design as well as knowing students' responses to instructional simulations of the NINJA H-BI media design for social studies learning. The method used in this study is the Sugiono model R&D method that was adapted to the six steps of the study. The results showed that the percentage of material experts, media experts, and linguists in a row was 85.8%; 90.7%; and 87.1%. The average expert score is 87.9%, meaning the average expert score has reached the criteria set in the study in the range of 81% -100%, which is very valid, can be used without improvement. While the average percentage of assessment of students' responses by 100%. The conclusion from this study can be stated that the media is suitable for use in social studies learning in elementary schools and get a positive response from students.*

Keywords: *Student Responses, Learning Media, NINJA H-BI*

Abstrak. Berdasarkan observasi diketahui bahwa guru sekolah dasar belum mengembangkan media pembelajaran yang aktif, inovatif, dan efektif. Sehingga mengakibatkan pembelajaran cenderung monoton dan lebih didominasi oleh penyampaian materi dari guru. Penelitian ini membahas tentang rancangan serta mengetahui respon peserta didik terhadap simulasi instruksional rancangan media NINJA H-BI untuk pembelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode RnD model Sugiono yang diadaptasi sampai enam langkah penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa berturut-turut adalah sebesar 85,8%; 90,7%; dan 87,1%. Rata-rata nilai ahli tersebut adalah sebesar 87,9%, berarti rata-rata nilai ahli telah mencapai kriteria yang ditetapkan dalam penelitian dalam rentang 81%-100% yaitu sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan rata-rata persentase penilaian respon peserta didik sebesar 100%. Kesimpulan dari penelitian ini dapat dinyatakan bahwa media tersebut layak digunakan untuk pembelajaran IPS di SD dan mendapat respon positif dari peserta didik.

Kata kunci: Respon Peserta Didik, Media Pembelajaran, Ninja H-BI

LATAR BELAKANG

Azhar Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar dibutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas tersebut dapat dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif dapat terjadi jika menggunakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, pada penelitian ini sekolah dasar yang menjadi objek penelitian masih menggunakan media sederhana berupa peta, atlas, buku siswa, dan beberapa gambar yang dicetak pada selembar kertas. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran ialah metode ceramah, dimana guru lebih dominan daripada peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang menarik dan terkesan monoton. Upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi masalah diatas menggunakan media pembelajaran berbasis Audio Visual. Media tersebut menampilkan sebuah tontonan dalam bentuk video mengenai peristiwa peninggalan sejarah yang terdapat dimateri pelajaran tematik kelas IV SD.

Arsyad (2011:45) menyatakan bahwa media Audio Visual yang digunakan dalam suatu proses kegiatan pembelajaran dapat melibatkan pendengaran maupun penglihatan peserta didik sekaligus. Sehingga Media berbasis Audio Visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar, serta mampu memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik. Selain itu, media ini dianggap lebih baik dan menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media ini dibuat menggunakan aplikasi didalam komputer yang bernama *Wondershare Flimora Versi 7.8.9*. Aplikasi ini digunakan untuk menghasilkan sebuah video dengan kapasitas HDV yang dilengkapi fitur-fitur lengkap sebagai penunjang dalam pembuatan video. Video yang dihasilkan akan lebih bagus, resolusi tajam, dan lebih efisien digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan membahas tentang pembuatan dan respon peserta didik terhadap simulasi instruksional rancangan media Ninja H-BI untuk pembelajaran IPS di SD. Penelitian ini juga memberikan manfaat kepada (1) Guru sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis Audio Visual, (2) Peserta didik sebagai alat bantu untuk memotivasi dan meningkatkan kualitas belajar khususnya pada pembelajaran IPS, dan (3) Peneliti sebagai referensi perbandingan atau

sebagai referensi penelitian yang lebih relevan. Media pembelajaran ini dibuat untuk membuat peserta didik lebih tertarik serta mudah memahami mata pelajaran IPS kelas empat SD. Media ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 dan materi yang disampaikan tentang Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha dan Islam yang terdapat di tema 5 subtema 1 “*Perjuangan Para Pahlawan*”.

Menurut Muhibuddin Fadhli (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan perbandingan skor rata-rata post test kelompok yang menggunakan buku bergambar sebesar 62,5 dengan kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video sebesar 71,3. Hal ini dapat diartikan bahwa kedua media yang digunakan terhadap kedua kelompok tersebut memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama. Maka penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis video yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Arya Aditya (2017) dengan penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD*” menyatakan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV di SDN 2 Datar Mayong Jepara, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Datar Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Hasil belajar IPS siswa yang meningkat diakibatkan oleh kemampuan menyimak siswa. Peningkatan kemampuan menyimak siswa diakibatkan adanya media pembelajaran audio visual. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai hitung t yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel ($9,427 > 1,720$) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, hal tersebut juga ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa yang menunjukkan nilai pretest 65,45 dan posttest 80,82 sehingga terdapat peningkatan sebesar 15,37. Maka penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas empat SDN 2 Datar setelah menggunakan media audio visual. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengambil judul bernama “*Rancangan Media Ninja H-BI Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*”. Media NINJA H-BI merupakan singkatan dari materi yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun materi tersebut ialah peninggalan sejarah Hindu-Buddha dan Islam

di Indonesia. Materi tersebut terdapat dalam pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 tentang “Pahlawanku” khususnya mata pelajaran IPS kelas IV SD.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas pesan. Selain itu, salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya, membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman peserta didik. Ruang lingkup media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut bias memberikan rangsangan pada peserta didik untuk belajar, menjadikan pembelajaran semakin efektif dan efisien, bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan problem peserta didik dalam belajar. Lebih penting lagi adalah media ini sengaja dipilih dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang tidak berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran bukan termasuk dalam ruang lingkup media pembelajaran.

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie (2005:45) menyimpulkan “*Multiple Intelligences and Instructional Technology*”. Bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau retensi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data

dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Selain itu, Media pembelajaran menurut *Kemp* dan *Dayton* dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) Memotivasi minat atau tindakan, (2) Menyajikan informasi, dan (3) Memberi instruksi. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

Media Ninja H-BI merupakan singkatan dari materi yang akan disampaikan pada penelitian ini. Adapun materi tersebut adalah peninggalan sejarah agama Hindu, Buddha dan Islam. Materi yang diambil dalam media ini terdapat dalam pembelajaran tematik tema 5 kelas IV Sekolah Dasar. Ninja H-BI adalah media pembelajaran audio visual berupa video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi editing video seperti *Wondershare Flimora Versi 7.8.9*.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011:45) menyatakan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain. Asra (2007:5–9) menyatakan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Sedangkan Rusman (2012:63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

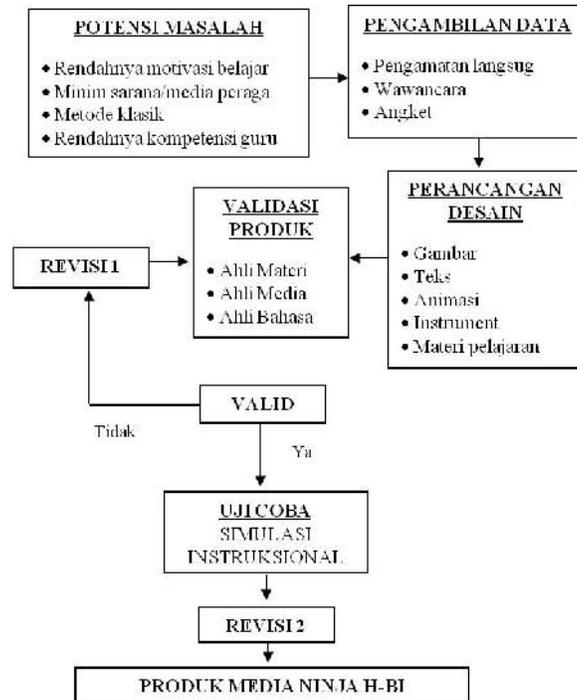
Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Dalam proses belajar mengajar tentunya dibutuhkan alat bantu untuk

menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik. Alat bantu pembelajaran inilah yang banyak disebut media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sekarang ini tidak terbatas hanya pada papan tulis, alat-alat praktikum dan buku-buku pelajaran, tetapi telah berkembang menggunakan sarana yang lebih mudah dengan mengikuti teknologi yang semakin hari semakin berkembang.

Media pembelajaran berbasis *Audio Visual* dalam penelitian ini ditampilkan dari beberapa bentuk seperti gambar, teks, suara dan cuplikan video yang dijadikan dalam satu bentuk yaitu video cerita pendek. Media tersebut dibuat menggunakan sebuah aplikasi yang bernama *Wondershare Flimora Versi 7.8.9*. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran, dan diharapkan dapat membantu berfikir historis serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dibawah ini disajikan bagan kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio Visual*.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2016:298) menjelaskan bahwa untuk menghasilkan dan menentukan keefektifan produk dibutuhkan metode dalam penelitian. Metode penelitian ini ialah *Research and Development (RnD)* model Sugiyono yang didaptasi hanya sampai enam langkah penelitian. Hal ini dilakukan karena pada penelitian ini terbatas oleh waktu dan keterikatan pada kalender akademik pada struktur kurikulum sekolah. Adapun Kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.



Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mencari data observasi awal serta instrumen wawancara kepada peserta didik kelas empat, guru, dan kepala sekolah. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pakisrejo 01 dengan populasi peserta didik kelas empat sebanyak dua belas anak. Selain itu, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah peserta didik kelas empat sebanyak dua belas anak. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mencari data berupa angket validasi (*Skala Likert*) kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta angket respon (*Skala Guttman*) penerapan ujicoba simulasi instruksional media *Ninja H-BI* kepada peserta didik kelas empat. Adapun tabel skala dan kriteria keefektifan seperti berikut.

1) Angket validasi menggunakan *Skala Likert*

Tabel .1 Skala Likert

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Tidak	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

Tabel .2 Kriteria Pencapaian nilai (keefektifan)

No	Kriteria Pencapaian Nilai (kefektifan)	Tingkat Efektivitas/Validitas
1	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid
2	21,00% - 40,00%	Tidak valid
3	41,01% – 60,00%	Kurang valid
4	61,00% - 80,00%	Cukup valid
5	81,00% - 100,00%	Sangat valid

2) Angket respon peserta didik menggunakan *Skala Guttman*

Tabel .3 Skala Guttman

SKALA PENILAIAN	
0	1
TIDAK	YA

Tabel .4 Kriteria Pengambilan Keputusan Respon Peserta Didik

Skala	Kategori
0% - 50%	Respon Negatif
51% - 100%	Respon Positif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media berupa video ini ialah aplikasi Wondershare Flimora Versi 7.8.9, materi tema 5 subtema 1, video dari youtube maupun rekaman sendiri, gambar serta efek suara pendukung. Cara membuat media tersebut antara lain (1) Buka aplikasi Flimora lalu pilih “*Full Featur Mode*”, (2) Masukkan semua file yang akan digabungkan dengan memilih menu “*Import Media Files Here*”, (3) Tarik file tersebut ke kolom editing video serta tambahkan pula beberapa efek seperti musik, teks, transisi, dan filter pada video, dan (4) Setelah editing video selesai kemudian pilih menu “*Export*” dengan format MP4. Dalam satu box DVD terdapat dua kaset CD dengan materi yang berbeda-beda. Dimana kaset CD pertama berisi materi tentang peninggalan sejarah Hindu-Buddha di Indonesia yang dibahas mulai dari kerajaan sampai dengan peninggalan sejarahnya seperti candi, prasasti, arca dan tradisi umat Hindu-Buddha. Sedangkan kaset CD kedua berisi materi tentang peninggalan sejarah Islam di Indonesia yang dibahas dari kerajaan serta beberapa peninggalan sejarahnya seperti masjid tradisional, keraton, makam para ulama, dan tradisi umat Islam. Dari media NINJA H-BI berupa video tersebut juga menampilkan Kuis/Pertanyaan singkat yang

muncul setiap pergantian sub-materi. Pertanyaan tersebut dimunculkan untuk menilai pemahan dan konsentrasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media NINJA H-BI.



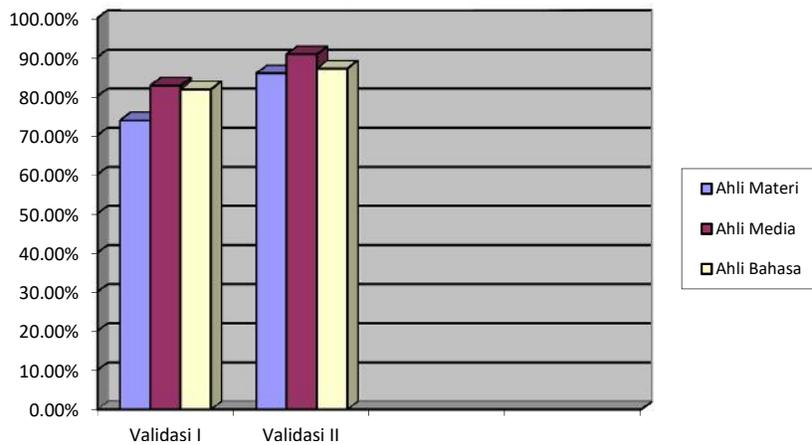
Gambar .1 Media *Ninja H-BI*

Kemudian media tersebut divalidasi kepada tiga ahli validator seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Teknik analisis data validasi yang dilakukan menggunakan *skala likert* untuk mempermudah menentukan nilai (%) efektif/tidaknya implementasi sebuah media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari tiga bidang ahli menunjukkan bahwa ulasan materi dalam video sudah sesuai dengan tema yang dipilih “*Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha dan Islam*”. Materi tersebut sesuai dalam pembelajaran tematik yang ada di tema 5 subtema 1 “*Perjuangan Para Pahlawan*” untuk kelas empat SD. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam video tersebut sesuai dengan kaidah bahasa dan penggunaan ejaan bahasa sesuai usia siswa kelas empat SD. Dari penilaian validator diatas dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata (%) sebesar 87,9% dengan kategori sangat valid. Hal ini berarti media berupa video tersebut dapat digunakan untuk ujicoba dilapangan kepada siswa kelas empat SD Negeri Pakisrejo 01. Tabel dan grafik perolehan rata-rata skor tiga bidang ahli sebagai berikut.

Tabel .5 Perolehan Rata-rata Skor Validasi

Validasi Ke-	Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Bahasa	Saran
1	166	186	184	Memperbaiki RPP, Ejaan, serta materi dalam video
2	193	204	196	-
Total	359	390	380	-
Rata-rata (%)	179,5%	195%	190%	-

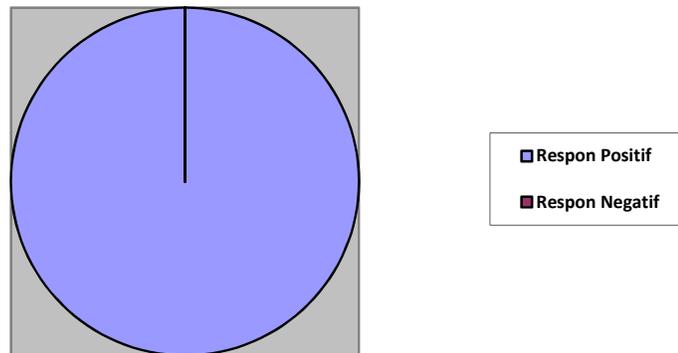


Grafik .1 Peningkatan Rata-rata Skor

Kemudian media Ninja H-BI diujicobakan menggunakan simulasi instruksional kepada peserta didik kelas empat sebanyak dua belas anak di SD Negeri Pakisrejo 01 untuk mengukur respon siswa terhadap media tersebut. Ujicoba dilaksanakan pada tanggal 9 September – 10 September 2019. Dimana hari pertama siswa diberikan tugas untuk mengamati video kesatu “*Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Di Indonesia*”. Hari kedua mengamati video kedua “*Peninggalan Sejarah Islam Di Indonesia*” yang kemudian dilanjutkan dengan mengisi angket respon untuk menilai media Ninja H-BI. Dibawah ini adalah tabel dan grafik penilaian respon peserta didik.

Tabel .6 Respon Peserta Didik

Responden	Hasil Skor	Kritik/Saran dan Masukan
1	15	Sangat menarik
2	15	Saya suka belajar dengan melihat video
3	15	Tidak membosankan
4	15	Tidak membosankan
5	15	Sangat menarik dan menyenangkan
6	15	Dapat menambah pengetahuan saya
7	15	Saya suka belajar dengan melihat video
8	15	Sangat menarik dan menyenangkan
9	15	Sangat menarik dan menyenangkan
10	15	Tidak membosankan
11	15	Tidak membosankan
12	15	Sangat menyenangkan dan mmenarik
Jumlah Skor	180	
Rata-rata (%)	100%	



Grafik .2 Peningkatan Respon Peserta

Dari analisis data angket diatas media berupa video tersebut memperoleh nilai rata-rata sebanyak 100% dengan kategori sangat valid serta mendapat masukan yang positif dari siswa. Hal ini berarti media yang dikembangkan peneliti mendapat respon yang sangat baik dan dapat menarik minat belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Ninja H-BI memperoleh skor rata-rata (%) validasi oleh tiga bidang ahli seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebesar 179,5%; 195%; 190%. Sedangkan skor rata-rata (%) dari respon peserta didik kelas empat di SD Negeri Pakisrejo 01 memperoleh skor sebesar 100%. Hal ini berarti media NINJA H-BI mendapatkan kategori media yang sangat valid dari para

validator serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Ninja H-BI juga memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik. Mereka juga sangat antusias serta tertarik menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan dapat mengembangkan media ini sampai tahap ujicoba dengan skala yang lebih besar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dwi Kameluh A, S.Si., M.Pd., sebagai Kaprodi PGSD Universitas Islam Balitar Blitar. Ibu Ida Putri Rarasati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak M. Iqbal Baihaqi, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta telah memberikan banyak masukan kepada peneliti. Serta semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan jurnal penelitian dari awal hingga akhir.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Adittia, Arya. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa Kelas IV SD*. Online. Laman: <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/download/5227/pdf>, diakses pada tanggal 23 April 2018.
- Fadhli, Muhibuddin. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Online. Laman: <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8074/1/Nurjannah%20Husain.pdf>, diakses pada tanggal 16 November 2016.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet, CV.