

**PENGUNAAN MEDIA *VIDEOSCRIBE SPARKOL* SEBAGAI
BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DENGAN TEMA PANTUN DI
KELAS V SDN 88 KOTA BENGKULU UNTUK MENINGKATKAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Ami Bunga Wulandari¹, Reni Kusmiarti², Adi Asmara³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bengkulu

amiseoyj@gmail.com¹, renikusmiarti@umb.ac.id², adiasmara@umb.ac.id³

Abstract

Student participation in learning is still minimal. This is caused by several factors. One of these factors is the minimal use of learning media. This research aims to determine the effectiveness of using learning video media with the Sparkol Videoscribe application on Indonesian language content with the topic Pantun for fifth grade students at SDN 88 Bengkulu City to improve Indonesian language learning. Sparkol Videoscribe is a learning instrument that combines various sound elements with images which contain the material to be presented. The research method used in this research is descriptive research. The research results showed that 90% showed positive results in using videoscribe media as Indonesian language teaching material which was fun and interactive and was considered capable of increasing students' interest, concentration, involvement and understanding in learning Indonesian.

Keywords: *Learning Media, Sparkol Videoscribe, Pantun.*

Abstrak

Partisipasi siswa dalam pembelajaran masih minim Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah masih minimnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada muatan Bahasa Indonesia dengan topik Pantun siswa kelas V SDN 88 Kota Bengkulu untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. *Sparkol Videoscribe* ialah suatu instrumen pembelajaran yang memadukan berbagai unsur suara dengan gambar yang didalamnya memuat materi yang akan disampaikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% menunjukkan hasil positif dalam penggunaan media videoscribe sebagai bahan ajar bahasa Indonesia yang menyenangkan sekaligus interaktif dan dianggap mampu meningkatkan minat, konsentrasi, keterlibatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe, Pantun.*

A. PENDAHULUAN

Era kemajuan teknologi dan transformasi pendidikan yang pesat, perhatian terhadap penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan semakin meningkat (Abdurrahman, 2022). Di abad 21 ini kegiatan belajar yang baik merupakan kegiatan belajar yang dapat memenuhi karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, seorang pendidik dapat memotivasi peserta didik dan mengakomodasi karakteristik peserta didik baik secara individual maupun secara klasikal sehingga peserta didik terpacu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Ridha, 2021:154).

Pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Memudahkan pembelajaran bagi peserta didik merupakan tugas dan tanggung jawab bagi seorang guru. Untuk itu guru tidak hanya dituntut untuk sekedar mentransfer ilmu kepada peserta didik, akan tetapi guru juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menarik bagi peserta didik (Putri, 2023:13).

Pengajaran sastra di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) tidak diajarkan dalam mata pelajaran sastra tersendiri, tetapi terintegrasi langsung dalam pelajaran bahasa Indonesia, seperti puisi, drama, dan pantun. Pembelajaran pantun merupakan bagian penting dalam kurikulum bahasa dan sastra Indonesia. Pantun adalah bentuk puisi lama yang terdiri dari empat baris, dengan pola a-b-a-b, yang digunakan untuk menyampaikan pesan, nasihat, atau hiburan. Pembelajaran pantun sangat berhubungan dengan kebutuhan peserta didik sebagai makhluk sosial. Manusia hidup tidak dapat lepas dari masyarakat. Dengan pantun, siswa dilatih untuk memiliki seni dalam berbahasa untuk dapat mengungkapkan maksud dengan kata-kata yang indah. Pembelajaran pantun seharusnya mampu membuat siswa memiliki rasa sosial yang tinggi, khususnya ketika melakukan kegiatan berbalas pantun dengan rekan siswa yang lain. Selain itu, pesan yang disampaikan di dalam pantun juga biasanya adalah sebuah kepentingan sosial (Lumempow, 2017).

Pembelajaran bahasa Indonesia amat istimewa karena tidak sekadar akan mengembangkan kemahiran berinteraksi, melainkan juga mengarahkan anak didik untuk menjadi fasih berbahasa seraya mengungkapkan kata hati dan menghasilkan gagasan imajinatif dan responsif, menumbuhkan keterampilan berbahasa layak melalui

kemampuan, keinginan dan ketertarikannya, adapun untuk pendidik tentang menumbuhkan potensi bahasa peserta didiknya agar lebih mampu mengidentifikasi bahan ajar yang sinkron dengan kebutuhan, keadaan lingkungan, dan keterampilan peserta didik.

Mengingat pantun merupakan budaya asli bangsa Indonesia yang pemakaiannya sangat luas, menyentuh berbagai aspek kehidupan masyarakat (Apriansah, 2023). Budaya pantun sekarang ini sangat mengkhawatirkan karena kurangnya minat generasi muda untuk mempelajarinya. Sekarang ini sudah jarang ditemui orang yang pandai berpantun. Hal ini terjadi karena pantun kurang diajarkan dengan baik di sekolah. Karena alasan inilah penulis ingin melihat bagaimana penggunaan media videoscribe Sparkol pada materi Pantun dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia.

Pemilihan media yang baik dapat membantu perpindahan pengetahuan secara lebih nyata kepada peserta didik. Efektivitas pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan peserta didik (Faqih Udin, 2020). Teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, seperti pembelajaran melalui video, gamifikasi, atau pembelajaran berbasis web (Suyuti, 2023:3).

Aplikasi Sparkol Videoscribe merupakan sebuah software yang digunakan untuk membuat animasi dengan latar belakang atau background warna putih seperti papan tulis (whiteboard). Karakteristik uniknya memungkinkan Sparkol Videoscribe untuk menyampaikan konten pembelajaran dalam bentuk video yang dapat dikombinasikan dengan peta konsep serta dapat dipadukan dengan gambar, audio, dan desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan siswa untuk mengamati pelajaran secara aktif (Kusumawardhani, 2022:12).

Sebelumnya sudah ada penelitian yang menggunakan media video dalam pembelajaran yakni penelitian yang dilakukan oleh Janettri Suti Wahyuni dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi teks Eksplanasi yang terbit di Jurnal Silampari Bisa Vol 5 No. 1 tahun 2022. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis video melalui website Rumah Belajar pada materi teks eksplanasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas

XI di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu sebanyak 14 orang. Teknik pengumpulan data adalah simple random sampling dengan menggunakan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Hasil kuesioner dianalisis secara persentasi untuk mengungkapkan indikator respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas video sebagai media pembelajaran dari (1) aspek materi 85,71% (sangat efektif), (2) aspek kesesuaian video 94,28% (sangat efektif), (3) aspek ketercobaan video 90% (sangat efektif), dan (4) aspek kebermanfaatan 89,64% (sangat efektif). Hasil menunjukkan rata-rata sebesar 89% termasuk kategori sangat efektif (Wahyuni & Syakur, 2022).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Yatri, 2023) yang berjudul Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. Yang terbit di jurnal Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan Volume 2, Issue 3, 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi melalui aplikasi canva terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Srengseng Sawah 11. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis eksperimen, dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa yang diambil menggunakan teknik pretest-posttest. Peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen yang diterapkan dikelas 4a dan 4b, sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol di sekolah dasar. Instrumen yang digunakan menyesuaikan dengan indikator pada penggunaan video animasi dengan menggunakan soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan uji independen sampel T Test dengan bantuan software SPSS 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi pada materi puisi bahasa Indonesia menjadikan pembelajaran lebih berkualitas. Media animasi ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media animasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian yang terbaru adalah Pemanfaatan Video Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas VIIISMPN31 Semarang Tahun Ajaran 2022/ 2023. Penelitian ini dilakukan oleh (Arafat et al., 2023) yang terbit di

Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan Vol.3, No.2 MEI 2023. Penelitian ini dilatar belakangi oleh aktivitas Peserta Didik Kelas VIII SMPN 31 Semarang dalam proses pembelajaran tidak antusias, siswa hanya terfokus menggunakan buku sebagai alat bantu belajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan suatu alat bantu pembelajaran berbasis media yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat meningkatkan kinerja dan pemahaman siswa. Penting untuk menerapkan inovasi aplikasi pembelajaran berbasis TikTok untuk melibatkan siswa dalam belajar sehingga materi yang diajarkan mudah dipahami. Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka permasalahan timbul Bagaimana Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 31 Semarang Tahun Ajaran 2022/2023? Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 31 Semarang Tahun Ajaran 2022/ 2023. Jenis penelitian ini adalah mixed method. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII dengan menggunakan media memanfaatkan aplikasi media sosial TikTok di atas, bisa terlihat bahwa rerata skor peserta didik kelas VIII SMPN 31 Semarang Tahun Ajaran 2022/ 2023 saat menulis teks eksplanasi secara umum yaitu pada tingkatan cukup (50-74). Nilai rerata siswa dari kinerja tes menulis teks eksplanasi yaitu 66.71 pada tingkatan cukup.

Persamaan beberapa penelitian di atas adalah menggunakan media video dalam bahan ajar Bahasa Indonesia. Namun yang membedakannya ada pada proses pembelajaran, materi yang akan diajarkan dan aplikasi yang digunakan. Pada penelitian yang saat ini dikerjakan, penulis menggunakan media video berbasis aplikasi yakni Sparkol Videoscribe sebagai bahan ajar dengan topik materi pantun untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi Sparkol Videoscribe pada muatan Bahasa Indonesia dengan topik Pantun untuk siswa kelas V SDN 88 Kota Bengkulu untuk meningkatkan pembelajaran bahasa

Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 02 Juni 2024- 02 Juli 2024 di SDN 88 Kota Bengkulu yang beralamat di jalan Unib Permai IV Blk. D No.6, Bentiring Permai, Kec. Muara Bangka Hulu, Kota Bengkulu. Data dalam penelitian ini yaitu kegiatan penggunaan media videoscribe Sparkol sebagai bahan ajar bahasa Indonesia yang dilaksanakan di kelas V SDN 88 Kota Bengkulu. Sumber data dalam penelitian ini adalah kegiatan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia di dalam kelas V SDN 88 Kota Bengkulu. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 88 Kota Bengkulu yang sedang melaksanakan pembelajaran Pantun.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catat,dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam penggunaan media videoscribe Sparkol dengan materi Pantun, dan mengamati peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia. Teknik catat dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dengan mencatat proses pembelajaran pantun yang diamati. Peneliti mendengarkan dan mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan seksama agar diperoleh data yneg akurat. Wawancara dilakukan peneliti jika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa yang berkenaan dengan respon penggunaan media videoscribe sparkol sebgai bahan ajar bahasa Indonesia terhadap materi Pantun.

Teknik pengumpulan data sesuai dengan pendapat Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2014:246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Keabsahan data diuji dengan menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang perilaku murid, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dapat dilakukan ke guru, teman murid yang bersangkutan dan orang tuanya. Data dari ketiga sumber tersebut tidak bisa dirata-ratakan seperti penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber tersebut.

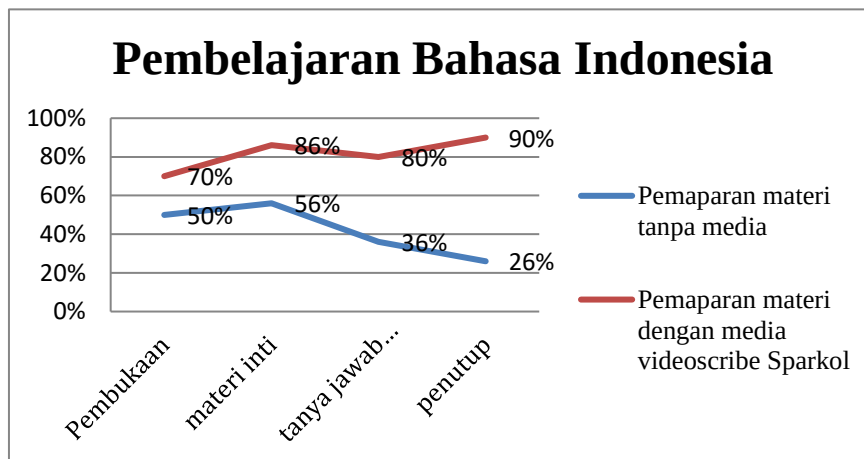
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media videoscribe Sparkol sebagai bahan ajar bahasa Indonesia dengan materi pantun sudah berjalan dengan baik. Guru melaksanakan tugasnya sebagai pengajar yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menghadirkan pembelajaran yang menarik. Penggunaan media videoscribe Sparkol mampu meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan dua pengertian ini, pada dasarnya pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru.

SDN 88 Kota Bengkulu sudah menerapkan kurikulum merdeka yang menekankan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media videoscribe Sparkol yang menyenangkan sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pantun yang sedang berlangsung. Guru berusaha membuat siswa agar dapat mengamati keadaan sekitar siswa. Kegiatan mengamati dapat terlihat ketika guru bertanya dimana kita masih menjumpai pantun. Para siswa langsung menjawab bahwa pantun sering dijumpai pada acara pernikahan. Hal tersebut dapat menjadi cara guru menerapkan langkah saintifik berupa mengamati. Selain itu, fungsi pertanyaan tersebut dapat juga sekaligus menerapkan apersepsi, yaitu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah. Metode ini terkenal membosankan, seperti yang dikatakan oleh Hasibuan dan Moedjiono (2006:13) bahwa metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Kelemahannya adalah bahwa siswa cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir. Namun, uniknya dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi pantun di kelas V SDN 88 Kota Bengkulu, guru menggabungkan metode ceramah dengan metode Tanya jawab di dalamnya sehingga siswa tetap terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan media videoscribe Sparkol terbukti mampu meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 88 Kota Bengkulu. Bisa dilihat pada tabel di bawah ini.



Dari tabel di atas diketahui bahwa pada saat pembukaan pelajaran yang tidak menggunakan media *videoscribe Sparkol*, kesiapan siswa untuk menerima pelajaran hanya 15 dari 30 siswa kelas V SDN 88 Kota Bengkulu atau 50%. Lalu pada saat guru menyampaikan materi Pantun dengan metode ceramah hanya 17 siswa atau 56% yang menyimak penjelasan guru. Memasuki sesi tanya jawab dan diskusi terjadi penurunan konsentrasi belajar, yakni hanya 36% atau 11 siswa yang terlibat untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Dan terakhir di bagian penutup tersisa 26% atau 8 siswa yang masih fokus mendengarkan. Berbanding terbalik dengan penggunaan media Videoscribe Sparkol yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Dari awal pembukaan siswa terlihat antusias menerima pelajaran yakni terlihat 21 siswa dengan persentase 70%. Kemudian pada saat pemaparan materi pantun dengan media videoscribe Sparkol terjadi peningkatan minat dan rasa ingin tahu terhadap materi yakni sebesar 86% atau sebanyak 26 siswa yang tertarik dengan tayangan serta penjelasan guru. Memasuki sesi Tanya jawab dan diskusi 24 siswa masih bertahan untuk belajar ditandai dengan keterlibatan saat diskusi 80%. Terakhir saat penutup siswa merasa penggunaan media videoscribe sparkol sebagai bahan ajar bahasa Indonesia untuk materi pantun menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 88 Kota Bengkulu mencapai 90%.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media videoscribe sparkol sebagai bahan ajar bahasa Indonesia dengan materi Pantun di Kelas V SDN 88 Kota Bengkulu dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Anak cenderung lebih tertarik menyimak pelajaran dengan menggunakan media, ketimbang tanpa media dan hanya dengan metode ceramah yang membosankan. Dengan penggunaan media videoscribe sparkol, guru dapat memberikan gambaran yang nyata terhadap materi, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengaitkan materi pada kehidupan nyata. Di samping itu juga, penggunaan media videoscribe sparkol juga terbukti dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa lebih focus menyimak dan mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap terkait dengan materi yang dijelaskan. Dengan pemahaman yang lengkap, siswa lebih berani mengemukakan pendapat, dan bertanya untuk terkait hal-hal yang ia belum ketahui.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2022). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mega. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.
- Apriansah, D., Muktadir, A., & Koto, I. (2023). Analisis Ciri-Ciri, Makna dan Fungsi Pantun Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu Relevansinya dengan Pembelajaran Pantun di SD. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v6i1.15853>
- Arafat, H., Bahasa, P., Indonesia, S., Pendidikan Bahasa, F., Seni, D., Mukhlis, M., & Suyoto, S. (2023). Pemanfaatan Video Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas VIIISMPN31 Semarang Tahun Ajaran 2022/2023. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial*, 3(2).
- Faqih Udin, A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa saat Awal Pandemi Covid-19. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 215–229. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v12i2.105>

- Hasibuan dan Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Anggraeni, F. K. A. (2022). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i1.30401>
- Lumempow, F. (2017). 3 1,2,3. *Evaluasi Kinerja Pengawasan Peneglolaan Keuangan Daerah*, 12(16), 1179–1188.
- Putri, S. M., Putri, R. S., Sukma, G. D., & Leska, V. (2023). Efektifitas Proses Pembelajaran Abad 21 Melalui Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik). *Education For All: Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 3(1), 12–21. <https://doi.org/10.35508/efapls.v3i1.10740>
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 154–162.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kulitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Wahyuni, J. S., & Syakur, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi Abstrak The Effectiveness of Using Video-Based Learning Media through the Rumah Belajar Websites on Explanatory Text Materials Abstract A . . 2*, 22–32.