
PENGEMBANGAN VIDEO *STORYTELLING* DONGENG FABEL BERBASIS LITERASI BAHASA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Sri Nurwahyu¹, Nur Abidah Idrus², Siti Raihan³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: yuyusrinurwahyu3042@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: nurabidahidrus@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: sitiraihan93@gmail.com

Artikel info

Received; 06-06-2022

Revised; 10-06-2022

Accepted; 07-07-2022

Published; 14-07-2022

Abstrak

Penelitian Pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan produk video *storytelling* dongeng fabel. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan perhitungan menggunakan skala Likert. Produk hasil pengembangan divalidasi oleh tim ahli dan diimplementasikan pada uji coba perseorangan, kelompok kecil, kelompok besar dan persepsi guru kelas III SD. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap video yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi diperoleh sebesar 89,3% dengan kategori sangat valid dan ahli media diperoleh sebesar 90,67% dengan kategori sangat valid. Respon peserta didik dan guru kelas III, hasil uji coba perseorangan diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak, selanjutnya hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 88,6% dengan kategori sangat layak dan uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Serta, hasil persepsi guru kelas IIIA dan guru kelas IIIB masing-masing diperoleh sebesar 94% dan 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi oleh tim ahli, respon siswa dan respon guru yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan sangat layak.

Key words:

VideoStorytelling, Dongeng, literasi bahasa

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Zaman revolusi industri 4.0 setiap individu dituntut untuk mempunyai kemampuan abad 21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Perkembangan pendidikan di era revolusi industry 4.0 menuju era society 5.0 mengalami pergeseran capaian pembelajaran, yakni dari *learning to know* menjadi *learning to do*. Hal ini sejalan Pagarra et al (2020, h. 261) “Perkembangan peradaban dunia sejak memasuki era revolusi industry 4.0 hingga beralih ke era 5.0 berbasis society, berdampak besar pada upaya peningkatan kualitas Pendidikan khususnya di Indonesia”.

Realita literasi siswa di Indonesia menunjukkan bahwa kemampuan literasi bahasa siswa di Indonesia tergolong rendah. Hal ini dikarenakan dalam beberapa dekade terakhir ini, daya saing bangsa Indonesia di tengah bangsa-bangsa lain cenderung kurang berkompetisi. Realita ini tercermin dalam perbandingan Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Hewi (2020) mengemukakan beberapa penelitian internasional yang menggambarkan kondisi ini adalah seperti penelitian yang dilakukan oleh Programme for International Students Assessment (PISA) terhadap kemampuan literasi bahasa tahun 2018, Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 97 negara. Dengan hasil yang konsisten berada pada peringkat bawah membawa konsekuensi pemikiran bahwa kualitas pendidikan indonesia tidak sesuai dengan standar masyarakat global dan berada di bawah negara-negara lain di dunia.

Bahasa Indonesia merupakan bidang studi yang mencerminkan identitas bangsa Indonesia. Dibuktikan dengan dimuatnya literasi bahasa sebagai salah satu literasi yang perlu diterapkan pada implementasi kurikulum 2013 khususnya mulai dari jenjang sekolah dasar. Pentingnya literasi bahasa sebagai literasi bangsa mencakup pengembangan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menyimak. Menyimak ialah keterampilan berbahasa yang paling awal dikuasai oleh manusia. Purwanto et al. (2020, h. 168) “Menyimak merupakan prasyarat mutlak untuk kita menguasai informasi, bahkan penguasaan ilmu pengetahuan itu diawali dengan kemauan-kemauan secara bersungguh-sungguh”. Pentingnya kemampuan menyimak dikuasai dengan baik sebab hal tersebut berpengaruh terhadap peningkatan kualitas berbicara seseorang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Center Mangngalli mengatakan bahwa, mata pelajaran bahasa Indonesia membutuhkan perhatian lebih khususnya pada pembelajaran menyimak dongeng, sebab zaman sekarang anak-anak sudah tidak mengenal cerita-cerita dongeng yang memiliki banyak pesan moral. Guru mengatakan bahwa hasil belajar pada kemampuan menyimak siswa kelas III tergolong rendah, sebab hasil dari perolehan belajar kemampuan menyimak siswa kelas III 70% belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan (75). Guru juga menuturkan bahwa sekolah sudah menerapkan pembelajaran berbasis literasi bahasa namun masih membutuhkan media yang bervariasi sebab terbatasnya media pembelajaran yang memfasilitasi literasi bahasa terkhusus pada kemampuan menyimak dongeng siswa. Hal tersebut memberi pengaruh terhadap kurangnya daya tarik siswa dalam mengenal cerita-cerita dongeng, siswa juga hanya memahami materi secara teori dan tidak mengamalkan pesan moral dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan yang dijelaskan diatas berkaitan dengan literasi bahasa, khususnya dalam kemampuan menyimak dongeng siswa, solusi yang dapat ditawarkan yakni pengembangan media video yang memuat cerita dongeng fabel dimana video dikemas dengan menggunakan metode *storytelling*. Menurut Ririhena (2020, h. 64) “Bercerita (*storytelling*) merupakan seni bercerita yang dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai yang bermanfaat tanpa menggurui peserta didik”. Jadi terdapat proses transfer pengetahuan dari pembicara kepada pendengar.

Atas dasar penjelasan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media perlu dikembangkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran baik berupa media audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses belajar agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Menurut Gagne (Rahma, 2019) bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media Pembelajaran ialah bentuk penyalur yang dapat digunakan didalam menyalurkan berbagai pesan baik berupa pesan informasi maupun sebagai bahan pembelajaran yang disalurkan kepada penerima pesan.

Media yang dapat digunakan untuk *storytelling* dongeng salah satunya adalah media video. Menurut (Puspitarini & Akhyar, 2019) bahwa perkembangan teknologi saat ini memungkinkan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yakni media video. Video dipilih karena dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, pembelajaran akan lebih menarik, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, siswa dapat memutar ulang video jika masih ada yang tidak dipahami sehingga cocok digunakan sebagai perantara dalam *storytelling* dongeng. Menurut Yuanta (2019, h. 93) “Video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut”. Oleh karenanya, video mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penelitian dan pengembangan biasa dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). media pembelajaran merupakan suatu alat ataupun perantara belajar siswa yang dapat membantu berbagai proses kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memanfaatkan fasilitas sumber belajar yang ada dengan harapan agar tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan yang diharapkan. Menurut (Wahyuni et al, 2021) Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk lebih memahami materi yang dipelajari guna mencapai tujuan pembelajaran.

Video merupakan suatu media dengan konkret dan efektif dalam menyampaikan pesan serta dapat menarik perhatian seseorang sebab media dapat menampilkan gambar dengan tambahan gerakan pada gambar. Menurut (Pagarra dan Abidah, 2018, h. 32) “Penggunaan video memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat dilihat dan didengar secara berulang, dan dapat memberi stimulus terhadap berbagai indera, serta membantu kejelasan informasi dan memori”.

Dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa siswa, maka penulis perlu merancang media video *storytelling* dongeng. Karena secara perkembangan psikologis, siswa pada jenjang sekolah dasar lebih mudah menerima dan memahami pembelajaran dengan sesuatu yang dilihat sendiri dalam wujud yang sebenarnya atau dalam bentuk tiruan atau gambarnya. Sehingga calon peneliti akan mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Video *Storytelling* Dongeng Fabel Berbasis Literasi Bahasa untuk Siswa kelas III Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sujadi (Alfianika, 2018, h. 158). “penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa video *storytelling* dongeng fabel.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian yakni sejak tanggal dikeluarkannya surat izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan yakni pada bulan april – juni 2022. Waktu yang digunakan peneliti terbagi menjadi waktu pembuatan produk dan validasi produk.

2. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri Center Manggalli Kabupaten Gowa. Alasan memilih sekolah tersebut dikarenakan sarana dan prasarana yang tersedia mendukung untuk dilakukannya uji coba produk, serta beberapa pertimbangan seperti akses lokasi yang cukup mudah, dana dan waktu.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE dengan tahapan terdiri dari lima, yaitu: 1) analisis (*Analysis*), 2) desain (*Design*), 3) pengembangan (*Development*), 4) implementasi (*Implementation*), dan 5) evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian ini, calon peneliti tidak sampai kepada tahap penyebaran dan produksi massal dari produk yang dihasilkan karena peneliti hanya melihat dari kelayakan produk berdasarkan hasil penilaian dari validator serta melihat respon siswa terhadap video *storytelling* dongeng fabel yang telah dikembangkan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam uji coba produk yaitu ahli materi, ahli media, guru kelas III, dan siswa kelas III SD Negeri Centre Manggalli Kabupaten Gowa.

E. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media berupa video untuk materi dongeng fabel yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan tahapan terdiri dari lima, yaitu: 1) analisis (*Analysis*), 2) desain (*Design*), 3) pengembangan (*Development*), 4) implementasi (*Implementation*), dan 5) evaluasi (*Evaluation*).

- 1) Tahap analisis, terdapat tiga jenis tahapan dalam analisis yaitu a) analisis kebutuhan, b) analisis materi, dan c) analisis teknologi. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi dengan melakukan wawancara terkait dengan permasalahan siswa dalam pembelajaran, serta mencari tahu sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.
- 2) Tahap desain, dengan mendesain produk ini perlu melakukan perumusan tujuan, selanjutnya perumusan butir-butir materi, kemudian menyusun garis besar isi media dengan mendesain *flowchart* dan terakhir mendesain *storyboard*.
- 3) Tahap pengembangan, pada tahap ini ialah proses pembuatan produk yang telah dirumuskan oleh pengembangan pada tahap desain. Setelah melakukan pembuatan produk kemudian produk divalidasi oleh tim ahli baik tim ahli materi dan tim ahli media. Selanjutnya revisi oleh tim ahli dan produk dikatakan layak sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba.
- 4) Tahap implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba, uji coba yang dilakukan yakni uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Setelah mendapatkan respon siswa selanjutnya yaitu pemberian respon oleh.
- 5) Evaluasi, tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif menitikberatkan pada hasil berdasarkan validasi oleh tim ahli dan kelayakan dari respon siswa dan guru.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari tiga, yaitu:

1. Observasi

Pengumpulan data berupa observasi bertujuan untuk mengetahui permasalahan siswa dan guru, kendala saat pembelajaran, dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran yang akan dijadikan landasan sebelum dilakukannya pengembangan produk.

2. Angket

Angket yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah angket tertutup. Angket yang akan digunakan yaitu berupa angket validasi kepada para ahli (ahli materi, dan ahli media), angket respon siswa, dan angket tanggapan guru terhadap multimedia yang dikembangkan. Angket validasi para ahli, angket respon siswa, dan angket respon guru tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media video yang dikembangkan.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan sebagai keterangan yang dapat mendukung penelitian. data-data yang memuat informasi yang diambil pada saat penelitian. Bentuk dokumentasi dari peneliti berupa pengumpulan data, gambar-gambar kegiatan penelitian, tabel dan diagram. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar dapat dipercaya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala *likert* dan juga berisi kolom kritik dan saran yang diberikan kepada siswa, guru dan ahli validasi (ahli media dan ahli materi). Dalam memperoleh data hasil validasi ahli digunakan angket yang berisi komentar, saran, dan penilaian. Begitu juga dalam memperoleh respons/tanggapan guru dan siswa. Menurut Maryuliana el al. (2016) Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan terhadap pernyataan dengan memilih salah satu dari pernyataan yang tersedia. Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai dan memberikan respons/tanggapan terhadap produk pengembangan media video untuk materi dongeng fabel.

H. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar validasi dari ahli, siswa, dan guru yang berisi tanggapan, saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala *Likert*. Menurut Suwandi el al.(2018) bahwa Skala *likert* adalah skala respon yang digunakan untuk mengukur persepsi, pendapat, sikap serta mendapatkan preferensi atas sebuah responden. Pada tahap analisis, data yang akan dianalisis yakni data kelayakan video baik dari ahli, respon siswa, dan tanggapan guru, sebagai berikut.

Tabel 3.5 Format Pernyataan Skala *Likert*

Pernyataan Sikap	Sangat Baik/ Sangat Setuju/ Sangat Menarik	Baik/ Setuju/ Menarik	Ragu- ragu	Tidak Baik/ Tidak Setuju/ Tidak Menarik	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik
Pernyataan positif	5	4	3	2	1

Sumber : Sukardi (Ulyawati, 2019)

Selanjutnya untuk perhitungan keseluruhan angket, lembar angket terlebih dahulu diperiksa satu persatu, kemudian tiap pilihan diteliti dan dijumlahkan untuk mencari persentasenya, menggunakan rumus:

$$PS = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Dengan keterangan sebagai berikut

- PS : Persentase jawaban
 F : Jumlah skor uji coba
 N : Jumlah skor maksimal

Nilai akhir yang di peroleh kemudian di konfirmasikan dengan menggunakan kategori kelayakan yang telah di tetapkan.

Tabel 3.8 Skala Penilaian Kualifikasi Produk

No.	Skala Nilai Tingkat Validasi	Tingkat Validasi
1	81%-100%	Sangat Valid/Sangat Layak
2	61%-80%	Valid/Layak
3	41%-60%	Cukup Valid/Cukup Layak
4	21%-40%	Tidak Valid/Tidak Layak
5	0%-20%	Sangat Tidak Valid/Sangat Tidak Layak

Sumber : Raihan (2014)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian dengan judul “pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III sekolah dasar” dilaksanakan mulai bulan April sampai bulan juni 2022. dengan populasi berjumlah 60 orang yang diambil dari kelas III A dan III B. Untuk sampel penelitian dipilih menggunakan teknik random sampling atau dipilih secara acak yang berjumlah 42 orang siswa SD kelas III, dengan rincian 2 orang siswa untuk uji coba perseorangan, 10 orang siswa untuk uji kelompok kecil dan 30 orang siswa untuk uji coba kelompok besar, dengan ruang lingkup UPT SD Negeri Centre Manggalli. Jenis penelitian yang dilaksanakan ialah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, dengan alur penelitian, yakni: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut dijelaskan mengenai hasil dari setiap langkah pengembangan video *storytelling* dongeng fabel menggunakan model ADDIE.

1. Analisis (*Analisis*)

Pada tahap *analysis* (analisis), pengembang menganalisis masalah kebutuhan, materi, dan juga teknologi. Adapun hasil analisis yang dilakukan, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah analisis yang diperlukan untuk menemukan permasalahan pembelajaran, penggunaan media, guru dan juga siswa. Dari hasil observasi awal (lampiran 1) ditemukan bahwa kemampuan literasi bahasa pada kelas III UPT SD Negeri Centre Manggalli termasuk kedalam golongan yang rendah yakni pada keterampilan menyimak hal ini dibuktikan berdasar kepada pernyataan guru kelas dimana 70% siswa kelas III memiliki nilai

rata-rata di bawah kkm (75). Selain dari pada itu, materi dongeng menjadi permasalahan dimana untuk zaman sekarang ini anak-anak sudah tidak mengenal cerita-cerita dongeng yang memiliki banyak pesan moral. Sekolah memiliki fasilitas untuk pembelajaran berbasis multimedia yakni ketersediaan lcd, speaker dan sebagainya akan tetapi terbatasnya media bervariasi untuk pembelajaran yang memfasilitasi literasi bahasa terkhusus pada kemampuan menyimak dongeng siswa. Hal tersebut memberi pengaruh terhadap kurangnya daya tarik siswa dalam mengenal cerita-cerita dongeng, siswa juga hanya memahami materi secara teori dan tidak mengamalkan pesan yang terkandung dalam cerita dongeng ke kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil temuan tersebut maka diketahui bahwa siswa UPT SD Negeri Centre Manggalli kelas III membutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis audio visual yang mampu memfasilitasi kemampuan literasi bahasa. Selain itu guru menyatakan bahwa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pembelajaran daring dan luring.

b. Analisis Materi

Analisis materi merupakan proses memasukkan materi kedalam produk dan harus sesuai dengan permasalahan yang ada dan tepat sasaran. Adapun materi yang akan dimasukkan kedalam isi video yakni materi cerita dongeng fabel.

c. Analisis Teknologi

Analisis teknologi merupakan proses analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah tempat yang dijadikan objek penelitian mendukung terlaksananya penelitian. Untuk UPT SD Negeri Centre Manggalli memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan mendukung proses pembelajaran berbasis multimedia, dimana terdapat lcd, dan speaker.

2. Desain (Design)

Tujuan tahap desain yakni untuk mempersiapkan isi media yang akan dikembangkan. Adapun tahapan desain yaitu:

a. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menggunakan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan kurikulum yang berlaku di UPT SD Negeri Centre Manggalli. Adapun rumusan tujuan pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa.

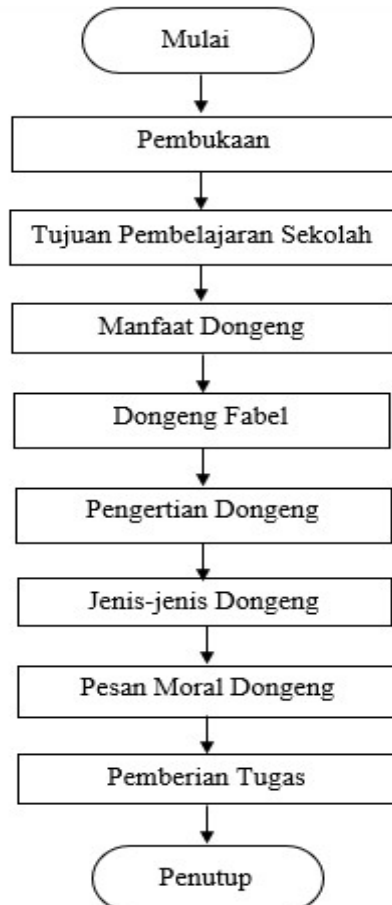
b. Perumusan Butir – Butir Materi

Perumusan butir-butir yang dimuat dalam produk video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa didasarkan pada hasil rumusan tujuan. Rumusan butir-butir materi muatan materi produk video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa.

c. Penyusunan Garis Besar Isi Media

Garis besar isi media (GBIM) mengarah pada penyusunan topik isi produk media dan

pokok-pokok materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis materi produk media yang dibutuhkan dapat dirumuskan susunan GBIM video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa dalam bentuk tampilan draft media dalam bentuk *flowchart*, sehingga memiliki kesamaan sesuai dengan jenis media video dan benar-benar sesuai dengan kebutuhan. Adapun gambar draft *flowchart* sebagai berikut:



Gambar 4.1 Draf media dalam bentuk *Flowchart*

d. *Storyboard*

Storyboard merupakan pengembangan dari *flowchart* yang memvisualisasikan tentang penyajian gambar yang jelas mengenai konten pembelajaran.

1. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan video *storytelling* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Setelah dilakukan pembuatan produk, kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi untuk mengukur sejauh mana kevalidan produk yang telah dikembangkan dan dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran perbaikan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Produksi Media

Pada tahap produksi media, dilakukan proses pengembangan atau pembuatan produk video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan video yaitu *Power Director*. Adapun gambar, suara, dan animasi yang terdapat dalam video bersumber dari internet yakni *google* dan lain sebagainya.

a. Validasi Tim Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi produk oleh tim ahli, baik tim ahli media dan tim ahli materi untuk melihat kelayakan produk.

$$PS = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Hasil kelayakan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

Keterangan:

PS : Persentase jawaban

F : Jumlah skor uji coba

N : Jumlah skor maksimal

Setelah masing-masing angket validasi diperiksa, diteliti serta dihitung baik dari ahli media maupun ahli materi, kemudian hasil perhitungan tersebut dikonversikan menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Skala Penilaian Kualifikasi Produk

No.	Skala Nilai Tingkat Validasi	Tingkat Validasi
1	81%-100%	Sangat Valid/Sangat Layak
2	61%-80%	Valid/Layak
3	41%-60%	Cukup Valid/Cukup Layak
4	21%-40%	Tidak Valid/Tidak Layak
5	0%-20%	Sangat Tidak Valid/Sangat Tidak Layak

Sumber : Raihan (2014, h. 76)

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Hamzah Pagarra, S.Kom., M.Pd. Selaku sekretaris jurusan di Universitas Negeri Makassar Prodi PGSD kampus Makassar. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media. Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Keterangan
Fungsi dan Manfaat	93,3%	Sangat Valid
Visual	92%	Sangat Valid
Audio	93,3%	Sangat Valid
Tipografi	80%	Valid
Bahasa	100%	Sangat Valid
Keterlaksanaan	80%	Valid
Jumlah	90,67%	Sangat Valid

hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap aspek. Aspek fungsi dan manfaat memperoleh skor 14 dengan skor maksimal adalah 15, maka persentasenya $= \frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek visual memperoleh skor 23 dengan skor maksimal adalah 25, maka persentasenya $= \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Aspek audio memperoleh skor 14 dengan skor maksimal adalah 15, maka persentasenya $= \frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Aspek tipografi memperoleh skor 8 dengan skor maksimal adalah 10, maka persentasenya $= \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek bahasa memperoleh skor 5 dengan skor maksimal adalah 5, maka persentasenya $= \frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria valid. Dan aspek keterlaksanaan memperoleh skor 4 dengan skor maksimal adalah 5, maka persentasenya $= \frac{4}{5} \times 100\% = 80\%$ termasuk ke dalam kriteria valid. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 68 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya $= \frac{68}{75} \times 100\% = 90,67\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Nurhaedah, S.Pd., M.Hum. selaku dosen bahasa Indonesia di Universitas Negeri Makassar Prodi PGSD kampus makassar. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada table 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli materi

Aspek	Persentase	Keterangan
Isi	88,3%	Sangat Valid
Bahasa dan Tampilan	93,3%	Sangat Valid
Jumlah	89,3%	Sangat Valid

hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap-tiap aspek. Aspek isi memperoleh skor 53 dengan skor maksimal adalah 60, maka persentasenya $= \frac{53}{60} \times 100\% = 88,3\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Dan aspek bahasa dan tampilan memperoleh skor 14 dengan skor maksimal adalah 15, maka persentase $= \frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Sehingga memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 67 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya $= \frac{67}{75} \times 100\% = 89,3\%$

termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

b. Revisi

Selain data hasil validasi baik dari ahli media dan ahli materi, terdapat saran perbaikan terhadap video *storytelling* dongeng fabel yang telah dikembangkan. Saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli media. Perbaikan pada video, dimana perlu menambahkan teks khususnya pada bagian awal video.

2. Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi produk yang telah direvisi selanjutnya diterapkan. Produk diuji cobakan untuk melihat kualitas produk hasil pengembangan berdasarkan data kelayakan produk. Terdapat tiga uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Perseorangan

Uji coba perseorangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa dilakukan oleh 2 orang siswa kelas III, adapun tanggal pelaksanaannya pada tanggal 20 Mei 2022. Dalam uji coba ini, masing-masing siswa memberikan penilaian terhadap video *storytelling* dongeng yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penilaian siswa dalam uji coba perseorangan terdapat pada lampiran.

Dari hasil penilaian siswa, diperoleh skor 89 dengan skor maksimal adalah 100. Maka persentasenya $= \frac{89}{100} \times 100\% = 89\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian siswa yaitu sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan dikelompok kecil.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa dilakukan oleh 10 orang siswa kelas III, adapun tanggal pelaksanaannya pada tanggal 20 Mei 2022. Dalam uji coba ini, masing-masing siswa memberikan penilaian terhadap video *storytelling* dongeng yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil terdapat pada lampiran.

Dari hasil penilaian siswa, diperoleh skor 443 dengan skor maksimal adalah 500. Maka persentasenya $= \frac{443}{500} \times 100\% = 88,6\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian siswa yaitu sebesar 88,6% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan dan dilanjutkan di kelompok besar.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, kemudian dilakukan uji coba kelompok besar pada tanggal 02 Juni 2022. Adapun siswa yang akan diuji cobakan yaitu 30 orang siswa kelas III. Dalam uji coba ini, masing-masing siswa memberikan penilaian terhadap video

storytelling dongeng yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penilaian siswa dalam uji coba kelompok besar terdapat pada lampiran.

Dari hasil penilaian siswa, diperoleh skor 1410 dengan skor maksimal adalah 1500. Maka persentasenya $= \frac{1410}{1500} \times 100\% = 94\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian siswa yaitu 94,% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan dikelompok besar.

d. Respon Guru

Setelah dilakukan uji coba baik uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar, selanjutnya yaitu memberikan lembar penilaian kepada guru. Tujuannya yaitu agar guru dapat mengukur sejauh mana kelayakan produk video *storytelling* dongeng yang telah diuji coba kepada siswa. Hasil yang diperoleh dari penilaian guru terdapat pada lampiran.

Dari hasil penilaian guru kelas III A, diperoleh skor 47 dengan skor maksimal adalah 50. Maka persentasenya $= \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian guru yaitu 94% dengan kategori sangat layak. Dan hasil penilaian guru kelas III B, diperoleh skor 48 dengan skor maksimal adalah 50. Maka persentasenya $= \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian guru yaitu 96% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk dapat digunakan untuk pembelajaran menurut persepsi guru.

3. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif menitikberatkan pada hasil berdasarkan validasi oleh tim ahli dan kelayakan dari respon siswa dan guru.

a. Validasi Oleh Tim Ahli

Evaluasi formatif pada kegiatan ini menghasilkan data kualitas video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa berupa kevalidan produk yang dikembangkan

Adapun saran perbaikan diberikan oleh ahli media yakni menambahkan teks khususnya pada bagian awal video. Untuk persentase penilaian validasi oleh ahli media sebesar 90,67% dan termasuk ke dalam kategori sangat valid. Sedangkan persentase penilaian validasi oleh ahli materi sebesar 89,3% dan termasuk ke dalam kategori sangat valid.

b. Kelayakan dari Penilaian Siswa dan Guru

Evaluasi formatif pada kegiatan ini menghasilkan data kualitas video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa berupa kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil uji kelayakan produk video yaitu pengujian produk pada uji coba perseorangan memiliki persentase 89% dengan kategori sangat layak, pada uji coba kelompok kecil memiliki persentase 88,6% dengan kategori sangat layak, dan pada uji coba kelompok besar memiliki persentase 94% dengan kategori sangat layak. Dengan hasil kualifikasi produk pada uji coba kelompok besar maka video *storytelling* dongeng fabel ini dapat digunakan sebagai media

pembelajaran di sekolah dasar.

Kelayakan dari penilaian guru pada kegiatan ini menghasilkan data kualitas video *storytelling* dongeng fabel berupa kelayakan produk yang dikembangkan dari segi penilaian guru. Hasil uji kelayakan produk video *storytelling* dongeng fabel dengan pengujian produk pada guru kelas III A dan guru kelas III B masing-masing diperoleh sebesar 94% dan 96% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk dapat digunakan untuk pembelajaran dari hasil persepsi guru.

Tabel 4.7 Hasil validitas pengembangan video

Subjek pengembangan	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	89,3%	Sangat Valid
Ahli Media	90,67%	Sangat Valid
Uji coba perseorangan	89%	Sangat Valid
Uji coba kelompok kecil	88,6%	Sangat Valid
Uji coba kelompok besar	94%	Sangat Valid
Respon guru kelas IIIA	94%	Sangat Valid
Respon guru kelas IIIB	96%	Sangat Valid

Jadi, apabila ditinjau dari hasil penelitian ini yang memiliki kualitas produk pembelajaran yang meliputi kevalidan dan kelayakan video *storytelling* dongeng fabel, telah memenuhi indikator yang diharapkan, sehingga produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diterapkan.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R & D). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, jenis media yang dihasilkan yakni media audio visual yang memiliki manfaat dan fungsinya dalam pembelajaran yakni menjadikan pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik, mengatasi masalah keterbatasan ruang dan waktu, memuat materi pembelajaran lebih jelas serta sebagai sarana untuk membantu dalam terwujudnya proses pembelajaran yang lebih efektif.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui cara menghasilkan produk video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa dan mengetahui kelayakan produk yang diperoleh dari tim ahli media dan tim ahli materi serta, respon guru dan siswa. Almubarak (2020) Validitas merupakan bagian penting pada penelitian pengembangan, produk dapat dinyatakan valid ketika diperkuat oleh nilai yang diperoleh disetiap aspek penilaian instrumen oleh pakar yaitu validator.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Model ADDIE digunakan karena dalam prosedur atau tahapan yang dilalui dalam pengembangan produk ini jelas, sistematis, dan sesuai dengan desain pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tegeh (Wisada, 2019) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis. Adapun penjelasan terkait pengembangan video

storytelling dongeng fabel sebagai berikut:

- 1) Tahap analisis, terdapat tiga jenis tahapan dalam analisis yaitu a) analisis kebutuhan, b) analisis materi, dan c) analisis teknologi. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi dengan melakukan wawancara terkait dengan permasalahan siswa dalam pembelajaran, serta mencari tahu sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.
- 2) Tahap desain, dengan mendesain produk ini perlu melakukan perumusan tujuan, selanjutnya perumusan butir-butir materi, kemudian menyusun garis besar isi media dengan mendesain *flowchart* dan terakhir mendesain *storyboard*.
- 3) Tahap pengembangan, pada tahap ini ialah proses pembuatan produk yang telah dirumuskan oleh pengembangan pada tahap desain. Setelah melakukan pembuatan produk kemudian produk divalidasi oleh tim ahli baik tim ahli materi dan tim ahli media. Selanjutnya revisi oleh tim ahli dan produk dikatakan layak sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba.
- 4) Tahap implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba, uji coba yang dilakukan yakni uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Setelah mendapatkan respon siswa selanjutnya yaitu pemberian respon oleh.
- 5) Evaluasi, tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif menitikberatkan pada hasil berdasarkan validasi oleh tim ahli dan kelayakan dari respon siswa dan guru.

Produk pengembangan video *storytelling* dongeng fabel ini telah dinyatakan valid oleh tim ahli, baik ahli media maupun ahli materi dan terdapat saran perbaikan demi terciptanya produk yang efektif. Hasil validasi oleh ahli media terhadap video diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 68 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya $= \frac{68}{75} \times 100\% = 90,67\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap video diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 67 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya $= \frac{67}{75} \times 100\% = 89,3\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli media yaitu perlu menambahkan keterangan teks khususnya pada bagian awal video. Sejalan dengan pendapat Zakiy (2018) menyatakan bahwa penilaian layak diberikan oleh ahli media berdasarkan adanya revisi terhadap media pengembangan dari berbagai aspek sehingga kelayakan media tidak terlepas dari saran dan masukan oleh ahli media.

Produk pengembangan video *storytelling* dongeng fabel ini juga telah dinyatakan layak oleh siswa maupun guru dalam proses uji cobanya, baik uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar. Hasil uji coba perseorangan diperoleh skor 89 dengan skor maksimal 100. Maka persentasenya $= \frac{89}{100} \times 100\% = 89\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian siswa yaitu sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan dan dilanjutkan dikelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor 443 dengan skor maksimal adalah 500. Maka persentasenya $= \frac{443}{500} \times 100\% = 88,6\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian siswa yaitu sebesar 88,6% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan dan dilanjutkan dikelompok besar. Hasil uji coba kelompok besar diperoleh skor 1410 dengan skor maksimal adalah 1500. Maka persentasenya $= \frac{1410}{1500} \times 100\% = 94\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian siswa yaitu 94%

dengan kategori sangat layak. Sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan dikelompok besar. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Nurani (2019) bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa karena disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak menjenuhkan sehingga dapat membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran.

Hasil dari respon guru kelas III A diperoleh skor 47 dengan skor maksimal adalah 50. Maka persentasenya $= \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$. Dan hasil dari respon guru kelas III B diperoleh skor 48 dengan skor maksimal adalah 50. Maka persentasenya $= \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian guru kelas III A dan kelas III B yaitu 94% dan 96% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk dapat digunakan untuk pembelajaran menurut persepsi guru.

Penggunaan video *storytelling* dongeng fabel dalam pembelajaran memiliki banyak dampak positif. Dimana siswa SD khususnya kelas rendah dapat lebih mudah memahami isi materi dikarenakan siswa dapat mengulang dan memberhentikan video apabila masih ada yang tidak diketahui, siswa juga dapat belajar dimana saja dan kapan saja serta dapat mengasah kemampuan literasi siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh (Huda dkk, 2020) video meningkatkan kemahiran dalam literasi dan komunikasi digital, yang merupakan keterampilan penting abad ke-21. Jika ditinjau dari pandangan guru yang berdasarkan pada hasil respon atau tanggapan guru, penggunaan video ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang tak terhingga kepada Nur Abidah Idrus, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I dan selaku pembimbing II Siti Raihan, S.Pd.,M.Pd atas arahan yang tulus dan ikhlas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, jenis media yang dihasilkan yakni media audio visual. Produk video dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Kelayakan produk pengembangan video *storytelling* dongeng fabel berbasis literasi bahasa untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dinyatakan sangat layak berdasar pada hasil validasi oleh ahli media terhadap video *storytelling* dongeng fabel diperoleh persentase sebesar 90,67% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap video diperoleh persentase sebesar 89,3% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Hasil uji coba perseorangan diperoleh persentase sebesar 89% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 88,6% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 94% termasuk ke dalam kriteria

sangat layak. Selanjutnya untuk respon guru kelas III A diperoleh persentase sebesar 94% termasuk kedalam kriteria sangat layak. Dan untuk respon guru kelas III B diperoleh persentase sebesar 96% termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari peneliti, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian ini pengembangan video *storytelling* materi dongeng fabel, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi yang lebih luas dan menarik minat siswa.
2. Penelitian ini pengembangan video *storytelling* materi dongeng fabel, dapat dijadikan bahan kajian baru mengenai penelitian pengembangan pada bidang pendidikan khususnya di SD bagi penelitian selanjutnya
3. Mengembangkan produk yang telah disempurnakan agar efektif ketika digunakan untuk proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., & Raihan, S. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes Dan Penugasan Online. *Publikasi Pendidikan*, 10(3). <http://103.76.50.195/pubpend/article/view/16069>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (the programme for international student assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30-41.
- Ririhena, R. L. (2020). Guru sebagai Storyteller di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 63–72.
- Rahma, F. I. (2019). (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Puspitarini, Y. D., & Akhyar, M. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198-205.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (2), 91100.
- Wahyuni, N. L. P. I., Sudatha, I. G. W., & Jayanta, I. N. L. (2021). The Use of Tutorial Video in Learning Energy Sources. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 479-487.
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Pendidikan*, 8(1).
- Alfianika, N. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish.
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 1(1), 1-12.

- Suwandi, E. (2018). Analisis tingkat kepuasan menggunakan skala likert pada layanan speedy yang bermigrasi ke indihome. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 1(1).
- Ulyawati. (2019). *Pengembangan Multimedia Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar Telkom Makassar*. UNM.
- Raihan, S. (2014). *Pengembangan Laboratorium Virtual Menggunakan Program Macromedia Flash 8 pada Materi Larutan Asam-Basa untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Batanghari*. Universitas Negeri Semarang.