

Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Menggunakan *Scribe*

The Development of Thematic Learning Videos Using Scribe

Gigih Winandika

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali

e-mail: gigihwinandika12@gmail.com

Abstrak: Antusias siswa dalam belajar dan merespon guru dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Tersedianya fasilitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah belum sepenuhnya digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *videoscribe* yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini sebagai penelitian pengembangan (*R&D*) yang mengambil dari model pengembangan Borg & Gall dengan subjek penelitian siswa kelas II SDN 3 Tinggarjaya. 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 $0.00 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pengembangan *videoscribe* pada pembelajaran tematik layak digunakan dan efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Pengembangan, Videoscribe, Pembelajaran Tematik

Abstract: *Students' enthusiasm in learning and responding to teachers is influenced by the use of learning media. The availability of technology-based learning media at schools has not been fully maximized in the learning process. The purpose of this study was to develop a proper and effective videoscribe learning media. This research was a development research (R&D) which adopted Borg and Gall's development model. The research subjects were the second graders at a public elementary school 3 Tinggarjaya. The results showed that the media validation results were categorized as very feasible with a validity level of 93.75%. Then, the materials validation was attributed very feasible with a validity level of 85.31%. Then, the teacher's response was categorized as very feasible criteria with a validity level of 81.25%. The results of students' responses were classified as very feasible with the sig. value in the t-test was $0.00 < 0.05$. It can be concluded that the application of developing videoscribe in a thematic learning is feasible and effective to maximize their learning outcomes.*

Keywords: *Development, Learning Video, Scribe, Thematic Learning*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

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. Hasnul Fikri Mengungkapkan media bisa tertuju pada sesuatu yang meneruskan ataupun mengantar informasi (pesan) antar penerima pesan dan sumber (pemberi pesan), media pembelajaran sebagai faktor yang bisa memberi motivasi siswa agar meraih hasil belajar yang terbaik serta memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran (Hasnul Fikri, 2018). Media pembelajaran termasuk komponen pembelajaran yang memainkan peran vital untuk kegiatan belajar mengajar (Nurdyansyah, 2019). pada aktivitas belajar mengajar penggunaan media pembelajaran bisa menumbuhkan minat dan keinginan yang baru, memberi pengaruh psikologi kepada siswa, dan bahkan menumbuhkan rangsangan dan motivasi aktivitas belajar (Yuniastuti, Miftakhuddin, 2021). Sejalan era modern dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi 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 suatu komponen pembelajaran, media tidak terlepas dari pemahaman sistem pembelajaran dengan cara keseluruhan. Seharusnya, penggunaan media sebagai bagian yang perlu diperhatikan oleh pendidik di semua aktivitas belajar mengajar. Tiap jenis media identik dengan 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 tidak diperhatikan guru kurang bisa memanfaatkan media yang sudah ada di kelas namun terlalu terpaku 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, guru jarang sekali melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa. Perangkat pembelajaran hanya dipergunakan sebagaimana adanya dan tidak melibatkan perangkat pembelajaran sendiri, oleh karenanya proses pembelajaran yang dilaksanakan sifatnya masih tekstual, materi hanya dijelaskan guru sesuai di buku paket sementara siswa hanya mencatat dari apa yang didengar dari gurunya, dan guru sangatlah mendominasi aktivitas di kelas.

Pada 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 dengan basis teknologi, misalnya saja proyektor, komputer dan camera, tentunya ini bisa dikatakan media pembelajaran yang memakai basis teknologi dan ditambah sudah ada akses internet, namun kenyataannya guru belum bisa memaksimalkan dalam menerapkan media pembelajaran. Pada pelaksanaan aktivitas belajar mengajar di kelas tanpa mempergunakan media pembelajaran dapat saja berjalan, akan tetapi tingkat keberhasilannya tidak setinggi ketika memakai media pembelajaran.

Siswa sangatlah antusias dalam belajar jika pendidik mempergunakan media pembelajaran berbasis video yang bisa membuat perhatian siswa tertarik dan menyebabkan siswa memiliki rasa ingin tahu tentang isi di dalam video yang ditampilkan oleh guru. Kemudian siswa merasa senang jika guru menampilkan sebuah animasi pembelajaran yang dikemas 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, sebab melalui media yang tepat proses belajar mengajar akan mudah berlangsung, lalu materi yang diberikan bisa dipahami siswa secara mudah, dengan demikian materi pelajaran yang diberikan akan terserap oleh siswa secara optimal dan akan memaksimalkan kemampuan belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Galih D menyatakan bahwa di dalam kegiatan belajar mengajar dilihat sangatlah butuh sebuah perangkat pembelajaran yang memakai berbagai model pembelajaran inovatif yang bisa mengantar siswa secara langsung mendapat pengalaman belajar dengan kondisi alam di dekatnya demi peningkatan hasil belajar siswa

Peneliti terdahulu yang serupa dengan peneliti yang disusun oleh Riyanto et al., menunjukkan Hasil pengujian ahli materi membuktikan bahwasannya 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 pengujian ahli pendidikan membuktikan video pembelajaran ini mendapat skor rerata senilai 85,83% yang dikategorikan sangat layak. Hasil uji coba terbatas diperoleh skor rerata senilai 90,52% dikategorikan sangat baik. Disamping itu, peneliti lain oleh Widayanti dan Aisyah menunjukkan hasil bahwasannya ada kenaikan rata-rata menjadi 80,34 (baik) dari dari 48,62 (rendah). disamping itu, bisa dilihat bahwasannya Kemampuan menjabarkan ulang konsep yang sudah dipelajari naik menjadi 72,41% dari 58,62% , Kemampuan penerapan konsep secara algoritma naik dari 41,38% menjadi 86,21%, Kemampuan pemberian contoh dan *counter example* atas konsep yang sudah dipelajari naik menjadi 58,62% dari 20,69 % , Kemampuan penyajian konsep untuk beragam jenis representasi matematika naik menjadi 79,31% dari 10,34%, serta Kemampuan menghubungkan banyak konsep (eksternal dan internal matematika) naik

menjadi 24,14% dari 0%. merujuk apa yang ditemukan disini, model pembelajaran treffinger yang dibantu software sparkol videoscribe bisa dipakai menjadi alternatif guna peningkatan pemahaman matematis siswa. Sementara Pratiwi et al. riset yang dihasilkan ini memunculkan media pembelajaran dan melihat kualitas produk yang telah mengalami pengembangan 84,26% ahli materi dikategorikan sangat layak, 86,70% penilaian ahli media dikategorikan sangat layak, 93,60% respon dosen dikategorikan sangat layak dan untuk media pembelajaran fisika di perguruan tinggi dengan basis sparkol videoscribe pokok bahasan kinematika gerak 96,00% respon mahasiswa dikategorikan sangat layak.

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 dibutuhkan 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

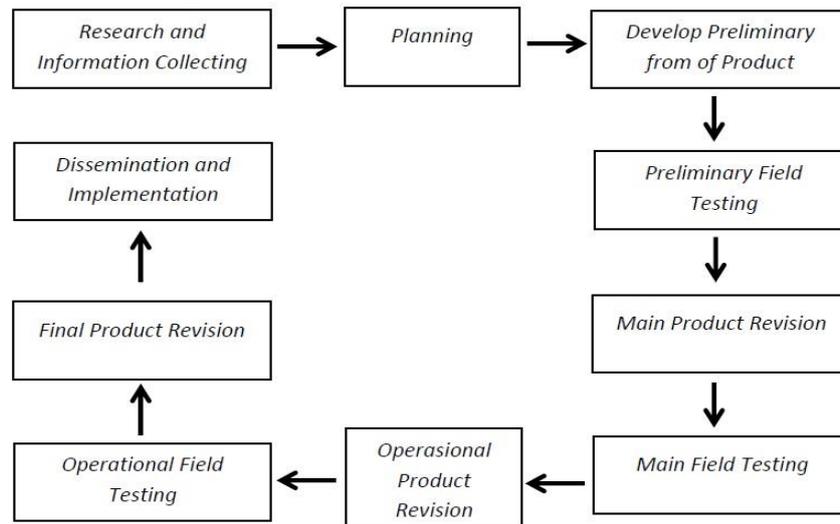
Penelitian ini sebagai jenis R&D yang orientasinya pada produk dan tujuannya mengembangkan video pembelajaran *scribe* tema pengalamanku di Kelas II SDN 3 Tinggarjaya. Tempat penelitian dilakukan di Kelas II A SDN 3 Tinggarjaya Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas, Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2021 sampai bulan Oktober 2021.

Keputusan peneliti memakai pemodelan *Borg and Gall* karena mempunyai validitas tinggi yang sudah mengalami pengujian dari sejumlah ahli. Sesuai dengan pendapat Effendi & Hendriyani menyatakan bahwa tujuan model *Borg and Gall* itu sendiri yakni guna pengembangan produk ataupun model secara efektif demi melaksanakan pemenuhan kepentingan kegiatan program tertentu di instansi tertentu juga yang pada riset disini, kemudian untuk model 4D ini terkait analisis tugas yang mempunyai kesejajaran dengan analisis konsep dan tidak ada penentuan analisis dimana diselenggarakan terlebih dahulu. Sedangkan model ADDIE letaknya di tahapan desain sebab model ADDIE tidak menjelaskan bagaimana pembagian tujuan utama selaku tujuan praktis (Mulyatiningsih, 2019) dan model dari *Dick and Carey* yakni : (1) Kaku, sebab ada penentuan di setiap langkahnya (2) Tidak seluruh prosedur penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar bisa dilaksanakan pengembangan sejalan langkah-langkah itu (3) Uji coba tidak dijelaskan kapan perlu dilaksanakan dan kegiatan revisi baru diselenggarakan sesudah pengadaan tes.

Dalam kriteria pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan saran dari hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN 3 Tinggarjaya, bahwasannya ada beberapa jenjang kelas di SDN 3 Tinggarjaya yang memiliki kelemahan tersendiri dari tiap

kelasnya. Namun yang menjadi perhatian dari kepala sekolah yakni jenjang di kelas rendah (khususnya di kelas 2), jadi disini yang menjadi objek kajian yakni kelas 2A dengan jumlah seluruh siswa 31, yang mencakup 18 siswa perempuan dan yang laki-laki sejumlah 13 siswa.

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



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

1. *Research and information collecting*
Untuk tahap ini diawali dengan melaksanakan wawancara dan observasi bersama siswa dan guru kelas II di SDN 3 Tinggarjaya.
2. *Planning*
Tahapan ini, peneliti membuat produk video pembelajaran dengan menggunakan *videoscibe*
3. *Develop Preliminary form of Product*
Tahapan ini, setelah produk selesai dibuat dan selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli untuk menentukan tingkat kelayakan produk, yang dilaksanakan oleh 3 ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, respon guru dan siswa.
4. *Preliminary Field Testing*
Divalidasi oleh para ahli untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Hal ini dilaksanakan dengan memperhatikan saran ataupun komentar dari para validasi ahli
5. *Main Product Revision*
Tahap revisi terhadap produk awal dilaksanakan sesudah diadakannya uji coba lapangan awal. Dimana tetap memperhatikan komentar atau saran yang dijelaskan oleh siswa dan guru.

6. *Main field testing*

Uji ini dilaksanakan di SDN 3 Tinggarjaya dengan melibatkan 10 siswa kelas II B dan satu guru kelas II 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. *Operational field testing*

Dalam uji pelaksanaan lapangan ini memanfaatkan seluruh siswa kelas II A di SDN 3 Tinggarjaya yakni sebanyak 31 siswa dan satu guru kelas II A serta pemberian angket penilaian produk kepada guru dan siswa

9. *Final product revision*

Tahapan ini diadakan penyempurnaan produk akhir untuk meningkatkan keakuratan produk yang dikembangkan

10. *Dissemination and implementation*

Tahap pengembangan yang terakhir yakni diseminasi dan implementasi. Penyebaran dan penerapan merupakan penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun secara *fee* (gratis) guna dimanfaatkan oleh publik.

Penelitian pengembangan ini dapat disederhanakan sesuai kebutuhan (Nugroho, Putra, Putra, & Syazali, 2017), penelitian pengembangan ini hanya menggunakan 9 tahap dari 10 tahapan pengembangan *Borg and Gall* yang diselaraskan dengan yang dibutuhkan penelitian yakni pengembangan media pembelajaran *videoscribe* yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Teknik analisis data dipakai untuk menganalisis data kualitatif dan kuantitatif pada penelitian. Data kuantitatif mencakup data validasi ahli, respon siswa, dan efektifitas media. Analisis validasi ahli dilakukan dengan menghitung skor validasi. Analisis respon siswa dilakukan dengan menghitung skor penilaian respon siswa. Selanjutnya skor validasi ahli maupun skor respon siswa diinterpretasi berdasarkan kriteria dengan pengkategorian skala empat (Priagung, 2021). Adapun validitas butir soal dianalisis menggunakan korelasi korelasi *Pearson Product Moment* memakai taraf signifikansinya 5% (Rusydi & Fadhli, 2018). Reliabilitas butir soal diuji dengan *Cronbach's Alpha*, dengan ketentuan alat ukur dianggap reliabel jika mempunyai skor koefisien reliabilitas $\geq 0,70$ (Yusup, 2017). Selanjutnya efektivitas *videoscribe* dibantu aplikasi SPSS dimana dianalisis memakai *paired sample t test*

C. Hasil dan Pembahasan

Research and information collecting (penelitian dan pengumpulan data)

Tahapan pertama yang dilaksanakan peneliti yakni pengumpulan informasi lewat wawancara bersama guru kelas II di SDN 3 Tinggarjaya, berlandaskan wawancara yang dihasilkan bersama guru kelas II SDN 3 Tinggarjaya menerangkan bahwa 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 dengan basis teknologi, misalnya saja proyektor, komputer dan camera, tentunya ini bisa dikatakan media pembelajaran yang sudah dengan basis 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.

Sesuai dengan pernyataan (Hendrawan, 2022) bahawa siswa antusias dalam belajar jika pendidik mempergunakan media pembelajaran berbasis video yang bisa membuat perhatian siswa tertarik dan membuat siswa mempunyai rasa ingin tahu tentang isi di dalam video yang ditampilkan oleh guru. Terkait kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, peran salah satu seorang guru dituntut untuk aktif memperbaharui metode pembelajaran supaya bisa memberikan materi pembelajaran yang mudah di tangkap oleh siswa apabila guru mampu menampilkan pembelajaran yang menyenangkan maka antusias siswa akan muncul pada kegiatan belajar mengajar, siswa pun merasa senang apabila guru menampilkan sebuah proses pembelajaran menggunakan animasi pembelajaran yang dikemas dengan tingkat pemahaman siswanya.

Planning (Perencanaan)

Merujuk penelitian dan data yang sudah dikumpulkan, format dari video pembelajaran sebagai berikut: menentukan judul video pembelajaran, petunjuk penggunaan yang berisi cara untuk menggunakan video pembelajaran, materi yang digunakan adalah materi Tema Pengalamanku dan daftar rujukan yang berisi mengenai materi yang dipakai adalah menggunakan buku pegangan guru dan siswa, selanjutnya menyelaraskan indikator dengan KD yang hendak dipakai untuk penelitian. Menyusun lembar validasi ahli, angket tanggapan peserta didik dan guru, lalu mempersiapkan bahan dan alat seperti Silabus, RPP, bahan ajar, evaluasi dan media pembelajaran yang dipakai untuk kegiatan belajar mengajar yaitu menyusun video pembelajaran *scribe*.

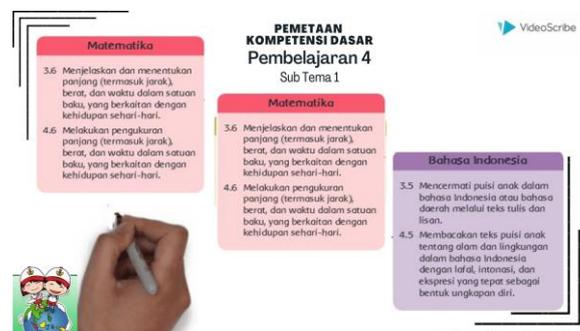
Pertama yang bisa dijalankan yakni dengan penentuan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI). Karena Kompetensi Dasar telah ditetapkan maka berikutnya diadakan penyelarasan antara KD memakai Indikator pembelajaran yang akan dimasukan dalam video pembelajaran *scribe*. Indikator telah disesuaikan dengan KD peneliti bisa menghimpun materi yang hendak digunakan pada video pembelajaran *scribe*. Tahapan berikutnya bisa mengakibatkan desain materi dan *background* yang hendak dipakai agar menarik bagi yang mempelajarinya. desain materi dan *background* yang buat oleh peneliti jika telah selesai berikutnya yang hendak dilaksanakan peneliti dari pembuatan produk hingga selesai.

Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Produk)

Gambar 2 dan 3 merupakan tampilan tahapan awal yang sudah selesai disusun oleh peneliti selanjutnya dilaksanakan validasi bersama ahli agar diberi nilai memerlukan revisi ataukah layak.



Gambar 2. Tampilan cover tahap awal



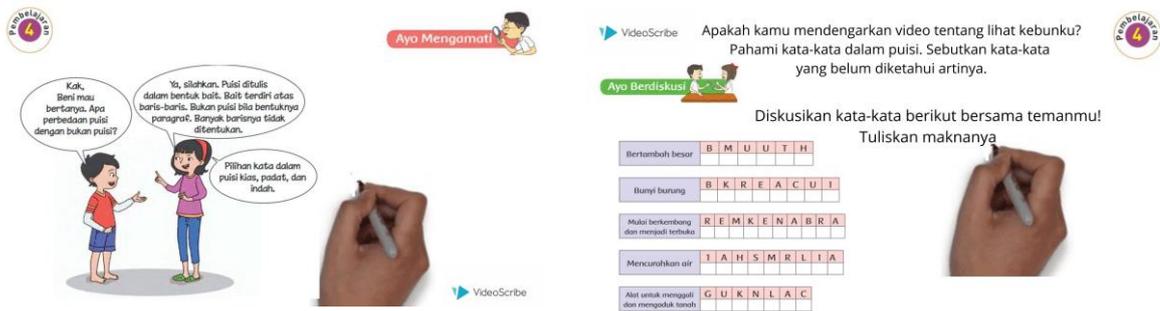
Gambar 3. Tampilan KI, KD dan Indikator tahap awal

Gambar 3 yakni gambaran KI, KD dan Indikator tahapan awal yang sudah selesai disusun peneliti. Indikator, Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti bisa divalidasi kepada ahli validasi agar diberi penilaian layak tidaknya.



Gambar 4. Materi video pembelajaran *scribe* tahap awal

Gambar 4 yakni gambaran bagian muatan materi di dalam video pembelajaran *scribe* tahapan awal yang sudah terselesaikan peneliti. Lalu dilaksanakan validasi materi bersama tim validasi agar diberi nilai layak tidaknya materi. Materi tervalidasi bisa dilaksanakan revisi menyesuaikan masukan para tim validasi.



Gambar 5. Soal evaluasi tahap awal

Gambar 5 merupakan tampilan soal evaluasi pada video pembelajaran *scribe* tahapan awal yang sudah diselesaikan peneliti dalam pembuatannya. Evaluasi pada video pembelajaran *scribe* terdapat soal latihan. video pembelajaran *scribe* pun hendak divalidasi terlebih dahulu sebelum akhirnya dipakai untuk uji coba skala yang meluas.

Peneliti dalam membuat video pembelajaran *scribe* menggunakan *videostrip* dan *microsoft word*. Pengembangan video pembelajaran *scribe* untuk tahapan awal ini termasuk produk yang belum pernah dilaksanakan uji coba. Video pembelajaran *scribe* tahapan awal yang sudah selesai dibuat berikutnya divalidasi sebelum akhirnya dilaksanakan uji coba bagi siswa.

Tahap validasi produk yang dilakukan setelah pembuatan video pembelajaran *scribe* awal. Validasi yang dilaksanakan 4 validator yakni validasi bahasa, validasi materi, validasi media serta pendidik. Instrumen bisa dibagikan kepada validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli Bahasa.

Table 2. Persentase kelayakan produk

Persentase (%)	Kriteria validasi/ kategori penilaian
0-39	Tidak valid (tidak layak digunakan)
40-55	Kurang valid (kurang layak digunakan)
56-75	Cukup valid (layak digunakan)
76-100	Valid (sangat layak digunakan)

Sumber: (Priagung, 2021)

Preliminary field testing (Melakukan uji validasi ahli)

a. Validasi ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan dengan memperlihatkan video pembelajaran *scribe* yang sudah disusun terhadap validator agar disimak tata bahasa dari video pembelajaran *scribe* lalu validator ahli bahasa diminta melaksanakan pengisian lembar validasi guna mengeluarkan penilaian video pembelajaran *scribe* yang sudah diselesaikan peneliti. Validasi ahli bahasa dilaksanakan 1 ahli yaitu dosen FKIP/PGSD. Hasil dari validasi dosen ahli bahasa terdapat masukan/ saran. Dimana masukan dari ahli bahasa sebagaimana tabel 3 dan hasil validasi ahli bahasa tentang video pembelajaran *scribe* bisa ditinjau dari tabel 4.

Tabel 3. Masukan/ saran dari ahli bahasa

Bagian salah	Saran perbaikan
Cover video pembelajaran jangan menggunakan huruf kapital semuanya dan berikan logo asal kampus	Ganti judul awal video dan ada logo kampus

Tabel 4. Hasil validasi ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Rata-rata	Prosentase	Kriteria
Aspek penggunaan fungsi Bahasa	3.00	75.00%	Cukup
Kejelasan Penggunaan Bahasa	2.67	66.67%	Cukup
Media yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami	2.50	62.50%	Cukup
Jumlah Rata-Rata Keseluruhan Aspek	2.72	68.06%	Cukup

Merujuk hasil validasi ahli Bahasa dari Tabel 4 diperlihatkan hasil rata-rata semua aspek berskor 68,06% yang dikategorikan cukup. Hal ini memberikan gambaran bahwa dari ahli bahasa memberikan penilaian tentang video pembelajaran *scribe* ini cukup layak dengan beberapa revisi yang harus dilakukan untuk memperoleh video pembelajaran *scribe* yang layak dipakai terutama pada aspek media yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Aspek isi penggunaan fungsi bahasa didapat persentase 75% untuk aspek isi penggunaan fungsi bahasa masuk kategori cukup. Aspek kejelasan penggunaan bahasa didapat persentase 66,67% masuk kategori cukup. Aspek media yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami memperoleh skor paling rendah yaitu 62,50% masuk dalam kategori cukup

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi diselenggarakan lewat upaya memberikan video pembelajaran *scribe* kepada validator lalu validator diminta agar menilai lewat pengisian lembar validasi yang sudah disusun peneliti. Validasi materi dilaksanakan bersama dosen yakni dosen FKIP/PGSD. Hasil dari validasi dosen ahli materi ada sejumlah masukan selaku perbaikan. Masukan dan saran dari ahli bahasa dari tabel 5.

Hasil validasi ahli materi merujuk Tabel 6 didapat rata-rata persentase semua aspek berjumlah 85,31% dan dikategorikan sangat layak ataupun sangat baik. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa video pembelajaran *scribe* yang dikembangkan termasuk dikategorikan baik atau layak sesuai dengan ini ahli materi aspek kompetensi dari validator didapat persentase 81,95 digolongkan sangat layak ataupun sangat baik. Aspek kesesuaian materi video pembelajaran *scribe* dari validator didapat persentase 90% tergolong kriteria sangat layak ataupun sangat baik. Aspek kesesuaian desain dan pengorganisasian merupakan aspek dengan nilai terendah sebesar 75,00%, namun masih dalam kriteria cukup baik atau cukup layak. Sedangkan aspek yang memperoleh nilai paling tinggi pada aspek bahasa dengan persentase berskor 90,63% tergolong dalam kriteria sangat layak ataupun sangat baik.

Tabel 5. Masukan dari ahli materi

Bagian salah	Saran perbaikan
Belum adanya tujuan pembelajaran	Dalam setiap KBM pasti ada yang Namanya tujuan pembelajaran, pastikan tujuan pembelajaran itu nampak

Tabel 6. 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

c. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilaksanakan lewat penyajian video pembelajaran *scribe* kepada validator kemudian validator diminta agar memberi penilaian layak tidaknya video pembelajaran *scribe* melalui pengisian lembar validasi yang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Validasi ahli media dengan Dosen FKI111P/PGSD. Hasil validasi kedua dosen bisa diperlihatkan tabel yakni:

Tabel 7. 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
Efektifitas	3.50	87.5%	Sangat baik
Jumlah rata-rata keseluruhan aspek	3.75	93.75%	Sangat baik

Berdasar validasi media yang dihasilkan tabel 7 diketahui rata-rata semua aspek 93.75% dimasukkan kriteria sangat baik/sangat layak. Hal itu memberikan gambaran bahwa menurut ahli media, rancangan video pembelajaran *scribe* ini sudah sangat baik atau sangat layak ditinjau dari sudut ahli Media. Aspek kesesuaian topik pembelajaran mendapat persentase 100% dengan kriterianya sangat baik atau sangat layak. Aspek tampilan grafis mendapat persentase 87.50% dengan kriterianya layak. Aspek efektifitas dihasilkan persentase 87.50% dengan kriterianya sangat layak.

Validasi bertujuan agar diketahui dan diperbaiki kesalahan yang dijumpai pada pengembangan media pembelajaran, sesudah para ahli mengatakan layak penggunaan media pembelajaran itu bisa dilaksanakan dan diuji coba. Berdasarkan hasil riset yang

dilakukan (Munawar & Suryadi, 2019) menyatakan bahwa hasil validasi, khususnya validasi media dimana rata-rata seluruhnya adalah 94.65%, dengannya media ini mempunyai kelayakan jika dipakai selaku media pembelajaran materi Kerajaan Islam di Jawa sub materi Kerajaan Demak.

Main Product Revision (Melakukan revisi hasil penilaian dari para ahli)

Produk yang sudah sudah mengalami validasi dari tim validator, ahli media ahli materi, ahli bahasa maka didapat saran dari tim validator. Saran yang didapat dari validator bisa dijadikan pijakan atas perbaikan produk tahapan awal. Revisi ahli Bahasa yang dihasilkan yakni memakai “Ganti judul awal video dan ada logo kampus”.



Gambar 6. Sebelum divalidasi ahli Bahasa



Gambar 7. Setelah divalidasi Bahasa

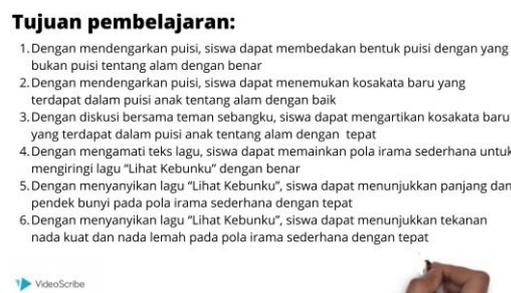
Gambar 6 dan 7 Tampilan sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 6 dan 7 memperlihatkan produk yang sesudah dan sebelum validasi dilaksanakan. Gambar 6 cover tampilan yang masih awal, gambar 7 yakni hasil perbaikan yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan logo kampus dan penulisan yang tidak menggunakan huruf kapital. Sebelum divalidasi oleh tim ahli belum ada logo dan penulisan cover video masih menggunakan huruf kapital dan indikatornya dengan perubahan sesuai dengan masukan tim validasi.

Kemudian hasil validasi materi yaitu “dalam setiap KBM pasti ada yang Namanya tujuan pembelajaran, pastikan tujuan pembelajaran itu nampak”



Gambar 8. Sebelum di validasi materi



Gambar 9. Setelah di validasi materi

Gambar. 8 tampilan yang masih awal, gambar. 9 yakni hasilnya yang sudah diperbaiki dengan menuliskan tujuan pembelajaran, karena di gambar 9 itu sudah full jadi tujuan pembelajaran peneliti membuat di tampilan berikutnya di gambar. 8 Sebelum

divalidasi oleh tim ahli belum ada tujuan pembelajarannya dengan perubahan sesuai dengan saran tim validasi.

Kemudian hasil validasi media yaitu karena hasil keseluruhan video pembelajaran *scribe* sudah layak digunakan untuk pembelajaran, sehingga secara tidak langsung dari ahli media tidak perlu diadakan revisi.

Main Field Testing (Uji coba skala terbatas)

Produk awal yang sudah mengalami validasi lalu video pembelajaran *scribe* sudah dilaksanakan perbaikan menyesuaikan saran para ahli validasi dan oleh tim validasi sudah disebut mempunyai kelayakan baik. Hendak dilaksanakan pengujian video pembelajaran *scribe* yakni uji coba sebelum akhirnya dipakai guna uji coba pemakaian.

Coba skala terbatas yakni dipilih acak oleh guru pada siswa kelas II. Uji coba skala terbatas dengan pemaparan isi video pembelajaran *scribe*. kepada siswa. Uji coba skala kecil bertujuan guna melihat layak tidaknya video pembelajaran *scribe*. Hasil atas angket kelayakan video pembelajaran *scribe* uji coba skala terbatas terbatas :

Tabel 8. Hasil uji coba terbatas

Nama	Skor	Persentase	Kategori
Nur Maghfiroh	43	89.58%	Sangat Baik
Sofiyatul K	38	79.17%	Sangat Baik
Rata-rata	81	82.57%	Sangat Baik

Tabel 8 memperlihatkan hasil uji coba skala terbatas dengan 2 siswa kelas II dihasilkan skor rata-rata 82.57%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari angket kelayakan video pembelajaran *scribe* tergolong sangat baik.

Tabel 9. Hasil uji coba terbatas

Nama	Skor	Persentase	Kategori
Afika Zahra	45	93.75%	Sangat Baik
Adra Maritza H	43	89.58%	Sangat Baik
Billy Teguh W	38	79.17%	Sangat Baik
Citra Lestari	39	81.25%	Sangat Baik
Dinda Ayuni	39	81.25%	Sangat Baik
Jihan Aprillia	44	91.67%	Sangat Baik
Dimas Anggito P	44	91.67%	Sangat Baik
Kirana Aprillia	44	91.67%	Sangat Baik
M Fathan A	42	87.50%	Sangat Baik
Nur Rovian	43	89.58%	Sangat Baik
Rata-rata1	42.1	88.46%	Sangat Baik

Tabel 9 memperlihatkan hasil uji coba skala terbatas bersama 10 siswa kelas II didapat skor rata-rata 42.1 dengan tingkatan ketuntasan berskor 88.46%. Hal ini memperlihatkan bahwasannya video pembelajaran *scribe* hasil pengembangan peneliti menunjukkan hasil dari angket kelayakan video pembelajaran *scribe* tergolong sangat

layak dan bisa digunakan untuk pemakaian dan selaku bahan ajar pada Tema 5 Pengalamanku sub tema 4.

Operational Product Revision (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)

Untuk video pembelajaran *scribe* hasil atas uji coba skala terbatas disebut sangat layak. Tidak ada yang butuh perbaikan disini oleh karenanya video pembelajaran *scribe* layak dipakai untuk uji coba pemakaian dalam pembelajaran agar dinilai kelayakan dalam skala yang kian luas.

Operational field testing (Uji pelaksanaan lapangan)

Uji coba Video pembelajaran *scribe* pada siswa kelas II SDN 3 Tinggarjaya. Uji coba ini mempunyai tujuan guna melihat respon guru, respon siswa dan guna melihat efektifitas atas dasar peningkatan indikator kemampuan dalam memecahkan persoalan.

a. Respon guru

Produk yang sudah dilaksanakan validasi oleh para validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa. Produk yang disusun peneliti lalu diserahkan bagi guru agar diketahui tanggapan guru. Uji coba guru memanfaatkan guru kelas II. Hasil respon guru menunjukkan jumlah rerata persentase senilai 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 sangat layak dipergunakan untuk pembelajaran.

b. Respon siswa

Instrumen lembar responden siswa terhadap video pembelajaran *scribe* yang telah disusun dimintakan tanggapan oleh siswa. Penilaian kreativitas siswa aspek kognitif mencakup sejumlah indikator. Indikator yang dipakai pada pengukuran tanggapan siswa terdiri dari aspek-aspek strategi pembelajaran, Adapun hasil penilaian kelayakan media video pembelajaran *scribe* menunjukkan bahwa, produk media pembelajaran videoscribe yang termasuk buatan peneliti tergolong sangat layak dipakai, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian kelayakan produk oleh siswa memiliki rata-rata persentase 85.62% jadi kriterianya sangat layak dipakai.

c. Uji pelaksanaan skala luas

Setelah proses pembelajaran selesai dengan menggunakan video pembelajaran *scribe* yang telah disusun oleh peneliti guna meningkatkan efektifitas belajar siswa, dimana pada masa pandemi ini dituntut adanya kemandirian belajar siswa. Sebelum tes diberikan kepada siswa, sebelumnya dilaksanakan uji reliabilitas dan validitas soal yang berjumlah 20 soal.

Tabel 11. Validitas butir soal

No	t_Hitung	t_Tabel	Keterangan	Rangking	Kriteria
1	18,598	3,038	Valid	1	Dipakai
2	5,873	3,038	Valid	17	Tidak dipakai
3	7,5855	3,038	Valid	15	Dipakai
4	2,5575	3,038	Tidak Valid	18	Tidak dipakai
5	8,1898	3,038	Valid	11	Dipakai
6	2,2699	3,038	Tidak Valid	20	Tidak dipakai
7	6,9677	3,038	Valid	16	Tidak dipakai
8	8,1256	3,038	Valid	13	Dipakai
9	8,7526	3,038	Valid	9	Dipakai
10	8,4888	3,038	Valid	10	Dipakai
11	2,5306	3,038	Tidak Valid	19	Tidak dipakai
12	12,662	3,038	Valid	5	Dipakai
13	7,9121	3,038	Valid	14	Dipakai
14	8,1898	3,038	Valid	11	Dipakai
15	11,221	3,038	Valid	6	Dipakai
16	11,221	3,038	Valid	6	Dipakai
17	18,598	3,038	Valid	1	Dipakai
18	18,598	3,038	Valid	1	Dipakai
19	18,598	3,038	Valid	1	Dipakai
20	9,1072	3,038	Valid	8	Dipakai

Keterpercayaan hasil penilaian dengan reliabilitas 0,99510 lebih besar dari 0,7000 dengan kata lain reliabel dari 15 butir instrumen valid yang digunakan untuk penelitian. Untuk melihat keefektifan video pembelajaran *scribe* ini diterapkan dapat dilakukan dengan melihat peningkatan hasil sebelum pembelajaran (*pretest*) dan hasil sesudah pembelajaran (*posttest*). Lewat tinjauan peningkatan ini terlihat bagaimana tingkatan keefektifan video pembelajaran *scribe* ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Merujuk hasil dari analisis dengan memakai SPSS versi 24 didapat hasil senada yang disajikan yakni :

Tabel 12. Rangkuman hasil uji normalitas

Variabel	Z	Sig	Kriteria
<i>Pretest</i>	0.961	0.314	Data terdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0.771	0.591	Data terdistribusi normal

Rangkuman hasil analisis kolmogorov Smirnov hasil belajar (*pretest*) diperoleh z berskor 0.961 dengan tingkatan sig 0.314, sebab nilainya sig 0.314 > 0,05 maka data hasil belajar (*pretest*) berdistribusi normal. Data hasil belajar peserta didik (*posttest*) ini memperlihatkan bahwasannya hasil perhitungan z sebesar 0.771, dengan signifikansi sebesar 0.591, sebab nilainya sig 0.771 > 0.05) maka data hasil belajar (*posttest*)

berdistribusi normal. Dengannya bisa ditarik kesimpulannya bahwasannya kedua data ini secara menyeluruh berdistribusi normal jadi bisa dilaksanakan analisis lanjutan memakai uji *paired sample t-test*.

Tabel 13. Rangkuman Hasil Uji t Test Data Hasil belajar

Paired Samples Statistics							
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pair 1	Pretest	64.2581	31	8.19336	1.47157		
	Posttest	76.7742	31	8.22480	1.47722		
		Paired Differences			T	Df	Sig
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	Pretest - Posttest	1.2516	12.805	2.30	5.442	30	0.000

Dari tabel 13 diperoleh informasi bahwasannya rata-rata data hasil belajar (*pretest*) berskor 64.25 sedangkan rata-rata hasil belajar (*posttest*) berskor 76.77. Dan dari hasil perhitungan dengan uji t didapat $t_{hitung} = 5.442$ dengan signifikansi 0.000, sebba tingkatan sig $0.00 < 0,05$ maka bisa dihasilkan kesimpulan pemanfaatan video pembelajaran *scribe* efektif guna peningkatan hasil belajar siswa. Senada dengan hasil riset yang dilaksanakan (Riyanto et al., 2019) menjabarkan bahwasannya hasil uji ahli materi memperlihatkan bahwasannya video pembelajaran ini mendapat nilai rata-rata berskor 82,85% dikategorikan sangat layak. Pengujian dari ahli media video pembelajaran yang dihasilkan ini mendapat nilai rata-rata berskor 88,34% dikategorikan sangat layak. Hasil uji ahli pendidikan memperlihatkan video pembelajaran ini menghasilkan nilai rata-rata berskor 85,83% dikategorikan sangat layak. Hasil uji coba produk (uji coba terbatas) menghasilkan nilai rata-rata berskor 90,52% dikategorikan sangat baik. Merujuk hasil riset bisa ditarik kesimpulan bahwasannya dikembangkannya video pembelajaran dengan basis aplikasi *videoscribe* bagi peserta didik kelas VI SD sangat layak guna dimanfaatkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk materi gejala alam yang ada di Indonesia, yang memperlihatkan *videoscribe* efektif membuat hasil belajar siswa meningkat.

Final Product Revision (penyempurnaan produk akhir)

Uji coba penggunaan yang sudah dilaksanakan pada pembelajaran di kelas eksperimen menciptakan hasil yang menyebutkan bahwasannya video pembelajaran *scribe* efektif agar dipakai selaku penunjang proses pembelajaran. Berdasarkan uji coba lapangan guru dengan siswa produk dinyatakan efektif dan valid, sehingga tidak ada penyempurnaan produk akhir. Sesuai dengan ketentuan bahwa revisi produk akhir perlu

dilakukan apabila video pembelajaran *scribe* diungkap pada respon peserta didik tidak layak dan hasil atas pembelajaran di kelas eksperimen kurang efektif (Sugiyono, 2013).

Selanjutnya Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media dikategorikan sangat layak dengan tingkat kevalidan 93,75%, selanjutnya hasil validasi meteri 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 digolongkan 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.

D. Simpulan

Pengembangan sekaligus penelitian memunculkan hasil produk pengembangan video pembelajaran *scribe* tema pengalamanku di Kelas II, Pengembangan video pembelajaran *scribe* ini dilaksanakan memakai pemodelan merujuk pada rancangan penelitian dan pengembangan atas model pengembangan Borg and Gall. Prosedur guna mengembangkan video pembelajaran *scribe* memanfaatkan 9 tahapan dari 10 tahapan *research and development Borg and Gall* yakni *research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi), *planning* (perencanaan), *develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk produk pendahuluan), *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), *main product revision* (revisi terhadap produk awal), *main field testing* (uji coba utama yang merujuk pada hasil uji coba pendahuluan), *operasional product revision* (revisi produk operasional), *operasional field testing* (uji coba operasional), dan *final product revision* (revisi produk akhir).

Video pembelajaran *Scribe* efektif untuk digunakan, pada respon tanggapan guru dikategorikan sangat layak ini ditunjukkan dengan jumlah rerata persentase sebesar 81.25% dan respon tanggapan siswa dikategorikan sangat efektif ditunjukkan dengan jumlah rerata persentase berskor 85.62%, hasil validasi ahli media ditunjukkan dengan jumlah rerata persentase berskor 93.75% dikategorikan sangat baik, selanjutnya validasi ahli materi dikategorikan sangat baik ditunjukkan dengan jumlah rerata persentase berskor 85,31%, dan hasil validasi Bahasa dengan jumlah rerata persentase sebesar 68.06% dikategorikan cukup. Sehingga pengembangan video pembelajaran sangat layak untuk dipergunakan pada pembelajaran, keefektifan pengembangan video pembelajaran dalam pembelajaran bisa memaksimalkan hasil belajar siswa. Hasil uji t tingkatan sig $0.00 < 0,05$ maka bisa didapat sebuah kesimpulan penggunaan pengembangan video pembelajaran efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. hal ini menunjukkan bahwa pengembangan video dapat diterima oleh guru, siswa dan sangat layak dipergunakan untuk pembelajaran.

Daftar Rujukan

Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE) 2nd*, 62–70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>

- Galih D, D. F. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>
- Hasnul Fikri, A. S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Indonesia: Samudra Biru.
- Hendrawan, A. (2022). *Pemanfaatan Platform Youtube sebagai Media Pembelajaran bagi Guru-Guru Kelompok Kerja Madrasah*. 4(1), 21–27.
- Mulyatiningsih, E. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174–184.
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4355>
- Priagung, J. (2021). *Pengembangan Media Animasi Peta Budaya Indonesia Tema 1 Indahny Kebersamaan untuk Kelas 4 SD*. 5(1), 111–114.
- Riwanto, M., & Rahayuni, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Sains untuk Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar*, 2(2), 12–15.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>
- Rusydi, A., & Fadhli, M. (2018). *Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Widayanti, E., & Aisyah, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Software Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 117–128. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no2.2019pp117-128>
- Yuniastuti, Miftakhuddin, M. K. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Yusup, F. (2017). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>