

Media Video Pembelajaran Tema Hidup Bersih dan Sehat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Farida Retno Hartati*¹, Fenny Roshayanti², Harto Nuroso³, Yulaikah⁴

¹ PGSD PPG Prajabatan 2022, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

² Program Studi Magister Pendidikan IPA, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

⁴ SD N Plamongsari 02, Indonesia

*Corresponding Author: faridaaretno@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of instructional video media on learning outcomes in sub-theme 4 of learning about clean and healthy living in public places in class II students at SD N Plamongsari 02 Semarang. This type of research is experimental research using a quantitative approach. This experimental research is classified into the pre-experimental form of one group pretest posttest design. The sampling technique in this study used saturated sampling techniques, obtained a sample of 28 students. The research instruments used were documentation, tests, and observations, and the data analysis technique used was descriptive statistical analysis. In this study class II as the experimental class will be given a pretest and posttest using learning video media. The results of testing the hypothesis with the t test obtained student learning outcomes after being treated better than before. From these results, there is a significant influence in the use of instructional video media on class II learning outcomes at SDN Plamongsari 02. Thus the conclusion of this study is that learning video media on the theme of clean and healthy living can improve learning outcomes of elementary school students

Keywords: Lesson Video Media; Clean and Healthy Living Theme; Learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar sub tema 4 pembelajaran hidup bersih dan sehat di tempat umum pada siswa kelas II SD N Plamongsari 02 Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen ini digolongkan ke dalam pre experimental bentuk *one group pretest posttest design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, didapatkan sampel penelitian sebanyak 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah dokumentasi, tes, dan observasi, serta teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Pada penelitian ini kelas II sebagai kelas eksperimen akan diberikan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media video pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan lebih baik dibandingkan sebelumnya. Dari hasil ini maka terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar kelas II SDN Plamongsari 02. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran tema hidup bersih dan sehat dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar

Kata Kunci: Media Video Pelajaran; Tema Hidup Bersih dan Sehat; Hasil Belajar

Article History:

Received 2023-03-11

Revised 2023-06-07

Accepted 2023-06-17

DOI:

10.31949/educatio.v9i2.4812

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang sangat berperan dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Zunidar, 2019). Beberapa alasan guru di sekolah dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik

antara lain : (1) Guru di sekolah memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar dan memberikan materi pelajaran kepada peserta didik. Guru yang mampu mengajar dengan baik dapat membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. (2) Guru di sekolah juga dapat mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar. Seorang guru yang bisa memotivasi peserta didik akan membantu peserta didik lebih bersemangat dalam mempelajari pelajaran. (3) Guru di sekolah yang memiliki pengalaman mengajar yang luas dapat memberikan wawasan yang lebih baik kepada peserta didik. Guru yang berpengalaman dapat memahami kebutuhan dan kemampuan peserta didik dengan lebih baik, sehingga dapat memberikan bimbingan yang lebih tepat. (4) Guru di sekolah juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik melalui komunikasi yang baik.

Guru memiliki kemampuan komunikasi yang baik dapat memberikan arahan dan umpan balik yang lebih efektif kepada peserta didik. Ada empat strategi dasar yang dilakukan guru sebelum melakukan pembelajaran yaitu mengidentifikasi perilaku yang diharapkan, memilih pendekatan yang tepat yang sesuai dengan materi dan karakter siswa dengan menentukan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat, menetapkan ukuran keberhasilan. Guru memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dalam penerapan metode mengajar.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran saja tidak cukup, diperlukan beberapa pendukung pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Proses belajar di lingkungan belajar siswa harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap perkembangan mental operasional konkret. Karena itu dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru harus menyediakan kondisi belajar nyata. Salah satu pendukung pembelajaran di sekolah dasar adalah media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang nyata. Dengan menggunakan media pembelajaran, pesan yang abstrak dapat diubah menjadi pesan yang lebih nyata.

Namun banyak guru di sekolah dasar yang belum menyadari pentingnya media dalam pelaksanaan pembelajaran. Seperti yang terjadi di kelas 2 di SDN Plamongsari 02, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di kelas tersebut diketahui pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah tanpa didukung dengan media pembelajaran. Hal ini menjadikan hasil yang dicapai siswa menjadi kurang optimal, salah satunya pada Tema Hidup Bersih dan Sehat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka guru harus memperbaiki metode dan cara mengajar yang baik agar siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna. Upaya yang dapat dilakukan guru diantaranya dengan menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran. Video adalah media yang menggabungkan unsur gambar dan suara dalam komunikasi pesan atau informasi (Andriyani & Suniasih, 2021; Yendrita & Syafitri, 2019). Video juga memperlihatkan realitas di dalam kelas (Krissandi, 2018). Video pembelajaran adalah suatu paling efektif yang dipakai untuk menunjang proses pembelajaran, baik dalam pembelajaran berkelompok maupun individu (Hua et al., 2020; Ponza et al., 2018). Penggunaan media video pembelajaran tidak berfungsi apabila guru memberikan pembelajaran dengan metode ceramah. Suasana akan menjadi lebih aktif dan menyenangkan apabila dalam pembelajaran menggunakan video (Halim, 2017; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Sehingga pembelajaran dengan menggunakan video dapat mendorong minat belajar siswa. Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media video lebih rendah dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video.

Penelitian sebelumnya juga membuktikan penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa SD (Sudiarta & Sadra, 2016). Video pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Asnur & Ambiyar, 2018; Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat memudahkan siswa dalam belajar (Jatmiko et al., 2017). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik menggunakan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada tema hidup bersih dan sehat. Penelitian ini diharapkan

bermanfaat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan Video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif dipilih sebagai metode penelitian ini dengan desain *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest*. Dalam desain penelitian ini, Peneliti sebelumnya memberikan pre-test kepada kelompok yang akan diberikan perlakuan. Kemudian peneliti melakukan perlakuan atau treatment. Setelah selesai perlakuan, peneliti memberikan post-test. Besarnya pengaruh perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat dengan cara membandingkan antara hasil pre-test dengan post-test.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Plamongsari 02 dengan sampel adalah siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010). Tes ini berupa soal yang diberikan kepada siswa melalui *pretest* (sebelum proses pembelajaran) dan *posttest* (sesudah pembelajaran). Data awal dan data akhir kemudian di uji secara statistik menggunakan perbedaan rata-rata, yaitu uji-t sampel berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan bahwa penggunaan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terlihat Tabel. 1 bahwa hasil nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*. Hasil nilai pada *posttest* dapat disesuaikan dengan kriteria penilaian Terbukti bahwa setelah diterapkan penggunaan media video pembelajaran maka hasil nilai yang diperoleh peserta didik menjadi lebih tinggi.

Tabel 1. Paired Samples Test

Pair		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Dev	Std. Error Mean			
1	pretes - posttes	-15.43	9.504	1.796	-8.590	27	0.000

Hasil perhitungan pengujian memakai uji t posttest menunjukkan nilai sig pada kolom *Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dapat dilihat dari hasil *uji paired sample t-test* nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis (H_1) diterima. Artinya, bahwa variabel penggunaan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar sub tema 4 hidup bersih dan sehat di tempat umum, ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar sub tema 4 hidup bersih dan sehat di tempat umum sebelum menggunakan media video pembelajaran dengan sesudah menggunakan media video pembelajaran pada siswa di kelas II SD N Plamongsari 02.

Hasil kesimpulan penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amrah (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar matematika siswa pada kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Dapat diketahui dari hasil *posttest* lebih besar dibandingkan hasil *pretest* yakni ($83,97 > 61,21$). Menurut Pramesty (2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa SD. Hasil *posttest* lebih besar dibandingkan hasil *pretest* yakni ($76,35 > 65,77$). Selanjutnya penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Lina Novita (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan media video

pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa SD. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Azis et al (2018) bahwa penggunaan media video pembelajaran juga memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa materi peredaran darah di sekolah dasar. Dapat diketahui dari hasil *posttest* lebih besar dibandingkan hasil *pretest* yakni ($83,71 > 68,29$).

Tabel 2. N-Gain

Nilai Rata-rata Pretest	Nilai Rata-rata Posttest	Jumlah siswa	Selisih rata	N-Gain	Kriteria
68,29	83,71	28	15,43	0,4646	Sedang

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa data N-Gain hasil belajar siswa kelas II SD N Plamongansari memiliki rata-rata 0.4646.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada sub tema 4 hidup bersih dan sehat di tempat umum sebelum menggunakan video pembelajaran atau *pretest* ini masih rendah. Dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada sub tema 4 hidup bersih dan sehat di tempat umum kelas II SD N Plamongansari 02 adalah 68,29. Sebelum menggunakan media video pembelajaran siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pembelajaran yang biasa dilakukan hanya dengan metode ceramah. Adapun kelemahan dari metode ceramah yaitu hanya melibatkan satu arah komunikasi dari guru ke siswa. Siswa hanya menjadi pendengar pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar. Hal ini dapat membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada sub tema 4 hidup bersih dan sehat di tempat umum sebelum menggunakan video pembelajaran atau *posttest* ini lebih tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada sub tema 4 hidup bersih dan sehat di tempat umum kelas II SD N Plamongansari 02 sebesar adalah 83,71. Awalnya siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Terbukti bahwa media video pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media video pembelajaran yang bervariasi dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Media video juga dapat membantu meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Siswa dapat belajar dari contoh dan simulasi yang ditampilkan dalam video, sehingga mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh ke dalam situasi dunia nyata. Dengan adanya video pembelajaran, siswa menjadi terfasilitasi dalam belajar serta memahami materi dengan baik karena adanya gambar, teks, dan animasi yang mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Pemanfaatan video dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami materi karena melibatkan berbagai indera (Purwanti, 2015; Utari, 2016), sehingga hal abstrak dapat terlihat lebih nyata. Video pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran massal, individu, atau kelompok (Mubarok, 2022; Tegeh et al, 2019; Yildiz & Ersan, 2011). Oleh karena itu, materi yang disampaikan dalam bentuk video dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Tujuan video pembelajaran adalah memberikan penjelasan menarik sehubungan dengan pengetahuan yang diajarkan guru kepada siswa, dengan harapan informasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Krisna et al, 2013; Yudha et al, 2017).

Penggunaan media video dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, seperti menggantikan lingkungan nyata dan memperlihatkan objek yang sulit dilihat secara normal oleh siswa, menggambarkan proses dengan tepat dan dapat ditonton berulang kali, serta meningkatkan motivasi siswa untuk menontonnya (Halim, 2017; Taqiya et al, 2019). Strategi penyampaian yang baik dengan memadukan kontekstualitas pada unsur materi pada media video pembelajaran ini berimplikasi pada penyampaian materi yang efektif dan sistematis yang memudahkan dan meningkatkan semangat siswa memahami materi pelajaran. Kualifikasi sangat baik ini secara nyata tercermin melalui kesesuaian penggunaan elemen-elemen video seperti teks, gambar, suara, warna, dan animasi. Wuryanti & Kartowagiran (2016) mengatakan penggunaan animasi

pada video akan menjadikan sajian pada video akan semakin terlihat lebih menarik dan dapat memotivasi. Melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran (Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti, 2016). Penyajian gambar sangat memberikan manfaat kepada pembaca, karena kejelasan gambar dapat mendukung kejelasan pesan yang terkandung dalam teks, dan hal ini dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar (Awalia et al, 2019; Aziz, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, warna, dan animasi pada video pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas II SD N Plamongansari 02. Kesimpulan dalam penelitian ini terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* sebesar 68,29 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 83,71. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil analisis uji T adalah terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar sub tema 4 hidup bersih dan sehat ditempat umum pada siswa kelas II SD N Plamongansari 02 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrah, A., Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66 <http://Eprints.Unm.ac.id/18650/>
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Asnur, Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Mimbar Ilmu Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 23 No. 3 (2018). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/16435>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Azis, R., Taiyeb, A. M., & Muis, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 461–466. <https://Ojs.Unm.Ac.Id/Semnasbio/Article/View/7184>
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>.
- Halim, D. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Krisna, N. L. P. G., Rinda, & Abadi, I. B. G. S. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum berbantuan Media Video Kontekstual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SDN 2 Dangin Puri. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.1261>
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68–77. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>.
- Mubarok, I. (2022). Media Audiovisual Pada Pembelajaran IPA Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 208–218. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i4.200>

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
<http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Ijpe/Index>
- Pramesty, P. E., Chasanatun, T. W., & Laksana, M. S. D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 823-833.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2898>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Sudiarta, I. dan Sadra, I. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 49, Nomor 2, Juli 2016, hlm. 45-58. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/index>
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289-295.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19492>
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Utari, R. (2016). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas 1 Teknik Audio Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Pkdle Di Smk N 1 Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(oktober 2016), 108-114. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2877>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1-16.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
- Yendrita, & Syafitri. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>
- Yildiz, S., & Ersan, Y. (2011). A study on pc - video games in terms of the space awareness from childhood to youth. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.145>
- Yudha, Pudjawan, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Matembang Sekar Alit Berbasis Model Direct Instruction DI SMP Negeri 5 SINGARAJA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 19-27.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20198>
- Zunidar, Z. (2019). Peran guru dalam inovasi pembelajaran. *Nizhamiyah*, 9(2), 43-53.
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/550>