

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
INTERAKTIF PADA KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I DI SDN 14
PEMULUTAN**

SKRIPSI

Oleh

Viona Lestari

NIM : 06131382025078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
PADA KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK
KELAS I DI SDN 14 PEMULUTAN**

SKRIPSI

Oleh

Viona Lestari

NIM: 06131382025078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,

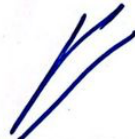


Dr. Maknum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
PADA KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK
KELAS I DI SDN 14 PEMULUTAN**

SKRIPSI

Oleh

Viona Lestari

NIM: 06131382025078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
PADA KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK
KELAS I DI SDN 14 PEMULUTAN**

SKRIPSI

Oleh

Viona Lestari

NIM : 06131382025078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 22 Juli 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.



2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.



**Palembang, Juli 2024
Koordinator Prodi PGSD**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viona Lestari

NIM : 06131382025078

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SDN 14 Pemulutan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2024

Yang membuat pernyataan,



Viona Lestari

NIM. 06131382025078

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan rasa syukur, hormat dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Rusli dan Ibu Purnama dewi yang selalu membimbing dan memberi dukungan serta semangat untuk saya. Terima kasih untuk kasih sayang dan cinta yang kalian beri untuk saya, selalu memberikan yang terbaik, membimbing saya untuk menjadi perempuan yang kuat, dan tidak putus asa serta tiada henti memberikan doa dan dukungan.
2. Suami saya, Ade Pratama Ahmad terima kasih juga untuk dukungan dan segala bantuannya baik secara moril maupun materi.
3. Seluruh keluarga besar dari Ayah dan Ibu dan juga mertua saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya untuk menjadi lebih kuat.
4. Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh keluarga besar SD Negeri 14 Pemulutan terkhusus untuk kepala sekolah Bapak Zakaria, S.Pd. SD., guru kelas I.B Ibu Purnama Dewi S.Pd., dan seluruh peserta didik kelas I.B yang telah bersedia membantu dan membimbing selama proses pengumpulan data sekaligus menyempatkan waktu memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang saya kembangkan.
6. Ade Pratama Ahmad terima kasih banyak telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga maupun waktu kepada saya. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
7. Semua teman-teman PGSD angkatan 2020, yang sama-sama memberikan banyak dukungan dan berbagi suka duka selama menempuh pendidikan S1 ini.
8. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya

MOTTO

“Jangan jadikan omongan negatif orang sebagai beban, tapi jadikan itu sebagai penyemangat”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SDN 14 Pemulutan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari beberapa pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang,

2024

Penulis,



Viona Lestari

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI..... | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN | v |
| PERSEMBAHAN DAN MOTTO..... | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| <i>ABSTRACT</i> | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 5 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Belajar dan Pembelajaran..... | 7 |
| 2.1.1 Pengertian Belajar dan pembelajaran..... | 7 |
| 2.1.2 Tujuan Belajar dan Pembelajaran | 7 |
| 2.1.3 Komponen Belajar dan Pembelajaran..... | 8 |
| 2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia SD..... | 8 |
| 2.3 Pengertian Bahasa | 9 |
| 2.3.1 Bahasa Indonesia..... | 10 |
| 2.3.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia | 12 |
| 2.4 Media Pembelajaran | 13 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.4.1 | Pengertian Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.4.2 | Jenis Media Pembelajaran..... | 14 |
| 2.4.3 | Jenis Media Interaktif..... | 15 |
| 2.4.4 | Kreteria Pemilihan Media Pembelajaran..... | 16 |
| 2.5 | Media Video Interaktif..... | 17 |
| 2.5.1 | Pengertian Media Video Interaktif..... | 17 |
| 2.6 | Jenis-jenis Aplikasi | 18 |
| 2.6.1 | Pengertian Aplikasi | 18 |
| 2.6.2 | Powerpoint Interaktif..... | 18 |
| 2.7 | Penelitian Pengembangan | 21 |
| 2.7.1 | Model Hannafian and Peek | 21 |
| 2.7.2 | Model 4D..... | 23 |
| 2.7.3 | Model Penelitian Pengembangan ADDIE..... | 23 |
| 2.8 | Penelitian yang Relevan | 25 |
| 2.9 | Kerangka Berpikir | 27 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | | 29 |
| 3.1 | Jenis Penelitian | 29 |
| 3.2 | Subjek dan Objek Penelitian | 29 |
| 3.3 | Waktu dan Tempat Penelitian | 30 |
| 3.4 | Prosedur Penelitian..... | 31 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 35 |
| 3.5.1 | Observasi..... | 36 |
| 3.5.2 | Wawancara | 36 |
| 3.5.3 | Walktrough..... | 37 |
| 3.5.4 | Angket | 38 |
| 3.6 | Teknik Analisis Data..... | 40 |
| 3.6.1 | Analisis Data Wawancara | 40 |
| 3.6.2 | Analisis Data Lembar Validasi Ahli | 40 |
| 3.6.3 | Analisis Data Angket Respon | 43 |
| 3.6.4 | Hasil Belajar Peserta Didik | 47 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 48 |

| | |
|--|------------|
| 4.1 Hasil Penelitian | 48 |
| 4.1.1 Tahap Analysis (Analisis) | 48 |
| a) Analisis Karakteristik Peserta Didik..... | 48 |
| b) Analisis Pembelajaran | 49 |
| c) Analisis Media | 51 |
| 4.1.2 Tahap Design (Perancangan) | 52 |
| a) Pemilihan <i>Platform</i> | 52 |
| b) Pemilihan Materi Pembelajaran..... | 52 |
| c) Pemilihan Model Pembelajaran..... | 53 |
| d) Perancangan Kerangka Media Pembelajaran | 53 |
| e) Perancangan Instrumen Pengumpulan Data | 63 |
| 4.1.3 Tahap Evaluation (Evaluasi)..... | 95 |
| 4.2 Pembahasan..... | 97 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 101 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 101 |
| 5.2 Saran..... | 102 |
| DAFTAR PUSTAKA | 104 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian | 30 |
| Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara | 36 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media..... | 37 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi | 38 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru ³⁹ | 39 |
| Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik | 39 |
| Tabel 3.7 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi | 40 |
| Tabel 3.8 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media | 41 |
| Tabel 3.9 Kegiatan Nilai Validasi..... | 42 |
| Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan ³ | 43 |
| Tabel 3.11 Instrumen Angket Respon Guru | 44 |
| Tabel 3.12 Instrumen Angket Respon Peserta Didik | 45 |
| Tabel 3.13 Interpretasi Skala Guttman..... | 46 |
| Tabel 3.14 Interpretasi Skala <i>Guttman</i> Kriteria Kepraktisan | 46 |
| Tabel 3.15 Kriteria Kepraktisan..... | 50 |
| Tabel 3.16 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik..... | 47 |
| Tabel 3.17 Kategori Keefektifan..... | 47 |
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara | 49 |
| Tabel 4.2 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran | 51 |
| Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran..... | 55 |
| Tabel 4. 4 <i>Prototype</i> Media Pembelajaran Video Interaktif CapCut | 69 |
| Tabel 4.5 Hasil Skor Validasi Ahli Materi..... | 80 |
| Tabel 4. 6 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi..... | 81 |
| Tabel 4.7 Revisi Materi Pembelajaran | 82 |
| Tabel 4.8 Hasil Skor Validasi Ahli Media | 84 |
| Tabel 4.9 Hasil Lembar Validasi Ahli Media | 85 |
| Tabel 4.10 Revisi Media Pembelajaran | 86 |
| Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi | 87 |
| Tabel 4.12 Tampilan Akhir Media Pembelajaran Video Interaktif CapCut | 88 |

| | |
|---|----|
| Tabel 4.13 Hasil Lembar Angket Respon Guru..... | 91 |
| Tabel 4.14 Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Individu..... | 91 |
| Tabel 4.15 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Individu..... | 93 |
| Tabel 4.16 Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil..... | 93 |
| Tabel 4.17 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil..... | 94 |
| Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon | 96 |
| Tabel 4.19 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik..... | 97 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Model Hannafin and Peek | 21 |
| Gambar 2.2 Model 4D..... | 23 |
| Gambar 2.3 Model Penelitian Pengembangan ADDIE..... | 24 |
| Gambar 2.4 Kerangka Berpikir8 | 28 |
| Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE..... | 31 |
| Gambar 4.1 <i>flowchart</i> Media Pembelajaran..... | 54 |
| Gambar 4.2 Mencari website Capcut Melalui Google..... | 65 |
| Gambar 4.3 Loging Sign up Akun Capcus | 65 |
| Gambar 4.4 Tampil Home Pada Aplikasi Capcut | 66 |
| Gambar 4.5 Tampilan Fitur Pembuatan Video Pada Capcut | 67 |
| Gambar 4.6 Tampilan Proses Pengeditan Elemen | 67 |
| Gambar 4.7 Proses Penambahan Animasi Pada Elemen | 68 |
| Gambar 4.8 Pengunduhan Video Pembelajaran..... | 69 |
| Gambar 4.9 Prototype Media Pembelajaran Video Interaktif Capcut | 69 |
| Gambar 4.10 Revisi Media Pembelajaran..... | 86 |
| Gambar 4.11 Uji Coba dan Pengisian Angket Respon Guru | 88 |
| Gambar 4.12 Uji Coba Individu..... | 90 |
| Gambar 4.13 Uji Coba Kelompok | 92 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Lembar Usul Judul..... | 110 |
| Lampiran 2 SK Pembimbing..... | 111 |
| Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP Unsri..... | 113 |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Dinas Pendidikan..... | 114 |
| Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 115 |
| Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi..... | 119 |
| Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi | 121 |
| Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media | 122 |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Media..... | 124 |
| Lampiran 10 Angket Respon Guru | 125 |
| Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Individu..... | 126 |
| Lampiran 12 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil..... | 129 |
| Lampiran 13 Hasil Pretest Peserta Didik | 135 |
| Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan | 140 |
| Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi Bab I,II Dan III..... | 141 |
| Lampiran 16 Surat Kartu Bimbingan Skripsi Bab 1- 5..... | 142 |
| Lampiran 17 Hasil Pengecekan Similarity..... | 143 |
| Lampiran 18 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 144 |
| Lampiran 19 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 145 |
| Lampiran 20 Izin Penjilidan Skripsi..... | 146 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
INTERAKTIF PADA KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PESERTA DIDIK KELAS 1 DI SDN 14 PEMULUTAN**

Viona Lestari (06131382025078)
06131382025078@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di SDN 14 pemulutan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas I SDN 14 pemulutan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Dari hasil penelitian validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid. Pada tahap implementasi uji coba dilakukan kepada 1 orang guru dan memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat praktis. Untuk uji coba tahap individu dilakukan kepada 3 orang peserta didik memperoleh nilai rata-rata 97% dengan kategori sangat praktis. Uji coba tahap kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat praktis. Untuk hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata 78% dengan kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif pada materi kemampuan membaca permulaan kelas I SD layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Interaktif, Kemampuan Membaca Permulaan

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO LEARNING
MEDIA ON THE BEGINNING READING SKILLS OF CLASS 1
STUDENTS AT SDN 14 PEMULUTAN***

**Viona Lestari (06131382025079)
06131382025078@student.unsri.ac.id**

**Supervisor: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmunraharjo@unsri.ac.id**

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to develop interactive video learning media based on reading ability material for the first grade of elementary school and also aims to determine the validity, responses of teachers and students, as well as the effectiveness of interactive video learning media. The type of research used is development research with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. From the results of the material expert validation assessment, an average score of 97.5% was obtained in the very valid category. The results of the media expert validation assessment obtained an average score of 92.5% with a very valid category. At the implementation stage, the trial was carried out on 1 teacher and obtained an average score of 100% in the very practical category. For the individual stage of the trial, it was carried out on 3 students who obtained an average score of 97% in the very practical category. The small group stage trial obtained an average score of 85% in the very practical category. For student learning outcomes, an average score of 78% was obtained in the effective category. Thus, it can be concluded that interactive video learning media based on problem based learning on reading ability material at the beginning of grade I elementary school is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive Video, Beginning Reading Ability

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah suatu upaya sadar yang direncanakan untuk menjadikan peserta didik cerdas dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dengan adanya pendidikan maka peserta didik dapat menjadikannya sebagai wadah untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Era pendidikan 5.0 merupakan kelanjutan dari era 4.0 yang membuat masyarakat difokuskan pada aspek manusia dan teknologi berdasarkan adat budaya (Sasikirana, dkk., 2020:2). Hasil pemikiran yang dicetuskan oleh Negara Jepang ini membuat tenaga pendidik memiliki tanggung jawab untuk menghadapi suatu perubahan dengan menjadi sosok yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Pada kurikulum pendidikan sekolah dasar, pelajaran dikemas ke dalam bentuk tematik terpadu yang terdiri dari lima mata pelajaran. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam tema (Andriyani, dkk., 2021:38). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 tema 2 subtema 4, Bahasa menjadi salah satu kunci dalam kehidupan Pembelajaran bahasa yang dimiliki siswa dapat membentuk kemampuan dasar dalam perkembangan selanjutnya. Menurut Slamet sehubungan dengan penggunaan bahasa terdapat empat aspek ketrampilan bahasa yang harus dikuasai siswa sekolah dasar ketrampilan menyimak, ketrampilan berbicara, ketrampilan membaca dan ketrampilan menulis (Rahmayanti, dkk., 2021:25). Seperti halnya bahasa yang sering digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari yaitu bahasa Indonesia. Membaca adalah salah satu fokus pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah

dasar.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Nuryani, dkk., 2021:248) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang kurang menarik sering membuat peserta didik bosan yang pada akhirnya mempengaruhi tingkat kefokusannya dalam belajar. Karena memang pada dasarnya disebabkan oleh faktor minimnya penggunaan media atau pun alat peraga penunjang yang tersedia. Mengingat bahwa tidak semua sekolah dasar di Indonesia memiliki sarana prasarana yang memadai. Membaca merupakan hal yang paling utama dalam suatu kehidupan, dengan seseorang mulai gemar membaca maka dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan yang luas. Keterampilan membaca dapat diperoleh seorang dengan belajar dalam tahap awal belajar membaca dalam tahap awal membaca. Seseorang harus melakukan kegiatan membaca awal yaitu membaca permulaan. membaca permulaan biasanya diterapkan pada siswa kelas I dan II, dalam tahap membaca permulaan perlu bimbingan dari guru untuk mengembangkan membaca permulaan pada siswa. Adapun hal yang mendukung untuk meningkatkan minat membaca permulaan pada siswa kelas rendah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan teori-teori yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam Pendidikan terdapat beberapa pembelajaran yang menjadi materi wajib yang harus dikuasai oleh peserta didik di sini mungkin salah satunya pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan dasar penting untuk memahami semua ilmu yang akan dipelajari. Hal tersebut mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan di SDN 14 Pemulutan Bersama Guru wali kelas 1. Permasalahan yang dihadapi siswa kelas 1 memiliki ciri-ciri siswa belum bisa melafalkan bunyi abjad, siswa belum bisa menuliskan simbol bunyi huruf, siswa belum bisa menghafal huruf abjad. Faktor penyebabnya masalah yang timbul dikarenakan Guru belum menemukan media yang sesuai untuk meningkatkan minat membaca permulaan pada siswa kelas 1. Kurangnya media pembelajaran yang kurang inovatif menarik yang menyebabkan siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran, Oleh karena itu guru harus lebih

kreatif dalam memilih media pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan lebih baik dan dapat meningkatkan minat membaca seperti pemilihan media yang tepat akan dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Berbagai upaya telah dilakukan guru, khususnya guru kelas 1 untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan namun belum bisa menstimulasi permasalahan yang dihadapi siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *video interaktif* pembelajaran yang cocok digunakan untuk mengatasi masalah sesuai dengan karakteristik siswa, yang mana media *video interaktif* pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berupa potongan kartu bergambar yang berisikan tentang suatu informasi atau materi pembelajaran. Media *video interaktif* pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan maksud mengajak siswa untuk menemukan informasi atau fakta yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *video interaktif* pembelajaran secara tidak langsung melatih kemampuan dasar anak untuk membaca informasi yang ada membuat peserta didik terpaksa terpaut pada buku saja tanpa diiringi dengan objek pendukung yang lain. Berdasarkan peristiwa tersebut, aktivitas pembelajaran dinilai terkesan monoton dan kurang variatif. Berbanding terbalik dengan tahap kognitif anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) yang berada di tahap operasi kongkret (Marinda, 2020:124). Pembelajaran yang disajikan itu seharusnya dikemas ke dalam bentuk kongkret atau nyata. Dari pernyataan diatas bisa dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terkhusus materi abjad masih bersifat abstrak.

Dalam menciptakan kegiatan belajar yang menarik bagi peserta didik, diperlukannya persiapan komponen pembelajaran yang matang. Salah satu contohnya itu seperti pemilihan media yang sesuai. Pada dasarnya, anak-anak lebih tertarik dengan aktivitas digital (Iksan, dkk., 2017:1). Hal tersebut dapat dimanfaatkan menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Untuk menciptakannya, penggunaan multimedia menjadi salah satu solusinya. Multimedia merupakan perkumpulan banyak media seperti teks, grafik, audio dan video yang digunakan untuk memperjelas materi abstrak menjadi konkrit dengan bantuan tools. (Deliany, dkk., 2019:92). Media

pembelajaran berbasis aplikasi termasuk ke salah satu contoh kategori dari multimedia. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi, pengguna diberi kebebasan dalam mendesain berbagai bentuk kreatifitas seperti teks, grafik, audio dan video yang diambil dari sumber data yang valid. Dengan begitu media pembelajaran harus memprioritaskan aspek efektif, efisien dan valid agar dapat tersampaikan kepada peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa bisa membantu perkembangan peserta didik, bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar, misalnya buku, film, kaset, film bingkai dan sebagainya.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SD Negeri 14 Pemulutan, ditemukan masih minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan kegiatan kerja kelompok saja. Selain itu, kegiatan belajar mengajar juga hanya didominasi dengan penggunaan buku tanpa diiringi dengan penggunaan media lain. Dikarenakan untuk media proyektor saja sekolah tidak memilikinya. sekolah mempunyai satu yang diletakkan di ruang guru. Namun untuk penggunaanya masih jarang disebabkan ukuran bentuknya yang lumayan besar dan berat. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi lebih cepat bosan dan tidak tertarik dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar pun ikut menurun. Peserta didik akan lebih termotivasi jika guru menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media gambar yang di print saja ternyata bisa meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, peneliti juga melihat bahwa sekolah ini belum pernah mengembangkan media *Video* pembelajaran tersebut membuat peneliti ingin melakukan pengembangan agar bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran secara langsung. Dengan harapan agar sekolah dan guru juga memiliki antusias yang sama untuk menggunakan media pembelajaran yang serupa. Sehingga dengan hadirnya media interaktif dalam proses pembelajaran dapat dijadikan salah satu cara agar peserta didik menjadi aktif dan termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penting untuk dilakukannya penelitian tentang pengembangan media pada materi kemampuan membaca

permulaan . Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Video Interaktif* Pada Kemampuan Permulaan Peserta Didik Kelas I di SDN 14 Pemulutan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk materi abjad di SD Negeri 14 Pemulutan masih tergolong minim.
2. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *Video Interaktif* pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada kelas 1 tema 2 subtema 4 pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Video Interaktif* pada pembelajaran kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD?
2. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran *Video Interaktif* pada kemampuan membaca permulaan peserta didik di kelas I SD?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Video Interaktif* pada kemampuan membaca permulaan peserta didik di kelas I SD?
4. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *video interaktif* pada materi kemampuan membaca permulaan kelas I SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media *Video Interaktif* pembelajaran pada materi abjad di kelas I SD Negeri 14 Pemulutan.
2. Untuk mengetahui kevalidan produk media *Video Interaktif* pembelajaran pada

materi abjad di kelas I SD Negeri 14 Pemulutan.

3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media *Video Interaktif* pembelajaran pada materi abjad di kelas I SD Negeri 14 Pemulutan.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *video interaktif* pada materi kemampuan membaca permulaan kelas I SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini adalah bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi pembaruan media agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Sehingga proses pembelajaran lebih bermakna sekaligus menarik agar peserta didik menjadi aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi sekaligus meningkatkan keaktifan dan motivasi dalam belajar.
- b. Bagi guru, peneliti berharap agar bisa membantu guru menciptakan media pembelajaran bervariasi terkhusus media *Video Interaktif*.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya yang bisa dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanto, Y., & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Siswa kelas I SD. *Jurnal PGSD*. 9(7). 2907.
- Albar, J., & Kulsum, U. (2021). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Guepedia.
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. *Jurnal Ilmiah*.11(1). 24. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, M. L. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics in Basaha Indonesia Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*. 5(1). 34. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Anggraini, A., & Soegijanto. (2019). Aplikasi berbasis Android CS6. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. 18(4). 377-378. <https://doi.org/10.32409/jikstik.18.4.2670>
- Amelia, R. (2015). *Cerdas Kupas Tuntas Bahasa Indonesia SD/MI Kelas I*. Yogyakarta: Laksana.
- Amirzan. (2018).Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa Sekolah Dasar kelas I . *Jurnal Tunas Bangsa*. 3(2): 1-7. <https://doi.org/10.29408/didika.v3i2.673>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Capcut Apps Creator Untuk Mengajarkan Global Warming. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 78.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal PGMI*. 1(2). 111.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multiedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda Disekitar Kita di Sekolah Dasar Kelas I. jurnal penelitian Bahasa Indonesia kelas I. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1093>
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1(1). 9-10. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Deliany, N., Hidayat A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Peserta Didik di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 17(2). 92.
<https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Elviana, D. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. 10(4). 748.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronic, Informatics, and Vocational Education)*. 2(2): 207.<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fatirul, A. N., & Walujo. D. A. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Tangerang: Pascal Book.
- Fitriyani, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1). 105.
- Hamid, M.A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia*. 14(1). 179-187. <https://doi.org/10.37850/cendekia>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2). 133.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 13(01). 111.
<https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *Jurnal Systematic*. 1(2). 82-83. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Iksan, N., & Djuniadi. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Teknologi Informasi*. 2(1). 1. <https://doi.org/10.24235/itej.v2i1.15>
- Khasanah & Rusman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Pendidikan*. 13(2). 1007-1008.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Khodijah, N. (2022). Pengembangan E-Model Berbasis Cerita Bergambar Pada Materi Pelajaran PKN Kelas 5 SDN Karang Mukti. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(4). 1157-1158. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5412>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. 1(2). 60. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.255>
- Kusumawati, H. (2017). *Udara Bersih Bagi Kesehatan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Liyana, T.A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *VN Video Editor* Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera di Kelas VI SDNegeri 115 Palembang. *Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri.
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni. N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 11(1) 12-13. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Nadziroh, Chairiyah, & Pratomo, W. (2018). Hak Warga Negara dalam Memperoleh Pendidikan Dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ke-Sdan*. 4(3). 402.
- Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Jurnal Research*. 9(1). 5-6. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vmgfr>
- Nastiti, F. E., & Abdu, A. R. N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 5(1). 63. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Dijenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*. 5(6). 5027. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*. 3(1). 177. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryani, N. L., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(2). 248. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin., & Iskanda, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita

Menulis.

- Pane, A., & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2). 337-350. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pawadi, Mering. A., & Astuti, I. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 8(10). 2. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i2.39>
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*. 3(1). 339. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.53>
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balik Papan. *Jurnal Unrika*. 7(1). 22. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Rahma, F.I. (2019). Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Islam*. 14(2). 93-94.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2(4). 856-857. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.33>
- Sari, R. K., & Harjono. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4(1). 124. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sasikirana, V., & Herlambang, Y. T. (2020). Urgensi Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 8(2). 2.
- Setiawan, M.A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sholihati, A., Rijanto, T., & Fransisca, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Modul Instalasi Bangunan Sederhana Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas Xi Titl Di Smk Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 11(2). 180-181. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i2.128>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancang Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*. 2(2). 113. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>

- Solikin, I. & Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Jurnal Sistem Informasi*. 8(3). 323. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Suhartati, O. (2020). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics : Conference Series*. 1823(2). 3. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratmi, Hartono, & Laihat. (2017). *Konsep Dasar Biologi Dalam IPA SD*. Palembang: NoerFikri.
- Syadida, Q. & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Praktek Pembelajaran dan Pengembangan Pendidikan*. 2(1). 37-38.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamida, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J.K., Sitopu, J. W., Yutfiah., Purba, S., Arhesa, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yanti, I. Y., Pudjawan, I. K., & Suwatra, I. I. W. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin and Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi teknologi*. 4(1). 69. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>
- Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*. 1(2). 91.