

# Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Melatih Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV

Moh Rosyid Mahmudi<sup>1</sup>, Ria Apriani<sup>2</sup>, Wiwik Okta Susilawati<sup>3</sup>

Universitas Dharmas Indonesia, Padang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email korespondensi: [mohrosyidmahmudi@gmail.com](mailto:mohrosyidmahmudi@gmail.com)

*Received: 25 Jun 2023*

*Reviewed: 4 Agt 2023*

*Accepted: 16 Agt 2023*

*Published: 1 Okt 2023*

## *Abstrak*

Konteks penelitian ini adalah pelajaran bahasa Indonesia di mana guru hanya menggunakan media dasar dan tidak menggunakan alat yang tersedia seperti infocus. Selain itu, siswa menunjukkan kurang disiplin dalam usaha akademik mereka dan sering masuk dan keluar kelas. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia yang memuat banyak teori tidak dapat maksimal karena prosesnya membosankan, tidak menarik, dan kurang menyenangkan. Misalnya, media video pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan dan memproduksi media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi capcut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa menjadi terlibat, aktif, fokus, dan tertarik dengan informasi yang disampaikan oleh guru kepada mereka. Konteks penelitian ini adalah topik bahasa Indonesia yang membahas tentang pengembangan media video pembelajaran. Bentuk penelitian ini disebut penelitian pengembangan, dan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi) sesuai dengan teknik R&D (Research & Development). Analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum semuanya termasuk dalam langkah analisis. Penggunaan capcut untuk video pembelajaran pada tahap desain yaitu tahap perencanaan. Uji kepraktisan dan keefektifan dilakukan pada tahap pengembangan. Setiap tahap pengembangan dinilai selama langkah evaluasi. Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran pada uji validasi oleh 4 validator ahli. validasi bahasa oleh dosen 90% masuk dalam kategori sangat valid. Validasi media oleh dosen 93% masuk dalam kategori sangat valid. Validasi materi oleh dosen 85% masuk dalam kategori sangat valid. Validasi modul ajar oleh dosen 94% masuk kategori sangat valid.

***Kata Kunci :*** *media video; aplikasi capcut; bahasa Indonesia*

### **Abstract**

*The context of this research is Indonesian language lessons where teachers only use basic media and do not use available tools such as infocus. In addition, students show a lack of discipline in their academic endeavors and are frequently in and out of class. Therefore, learning Indonesian, which contains a lot of theory, cannot be maximized because the process is tedious, uninteresting and not fun. For example, learning video media that aims to develop and produce learning video media using the capcut application in Indonesian subjects can help students become involved, active, focused, and interested in the information conveyed by the teacher to them. The context of this research is the topic of Indonesian which discusses the development of instructional video media. This form of research is called development research, and uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) according to R&D (Research & Development) techniques. Needs analysis, student analysis, and curriculum analysis are all included in the analysis step. Using capcut for learning videos at the design stage, namely the planning stage. Practicality and effectiveness tests are carried out at the development stage. Each stage of development is assessed during the evaluation step. The results of the research on the development of learning video media in the validation test by 4 expert validators. Language validation by lecturers is 90% included in the very valid category. Media validation by lecturers is 93% included in the very valid category. Material validation by lecturers is 85% in the very valid category. Validation of teaching modules by lecturers is 94% in the very valid category.*

**Keywords:** *video media,;cap cut application; Indonesia language*

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan. Guru harus mampu memahami siswa dengan individualitas yang berbeda agar dapat membantu mereka dalam mengatasi tantangan belajar, sesuai dengan kemajuan dan kebutuhan zaman. Program “Merdeka Belajar” yang dibuat bekerja sama dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia, Nadiem Makarim, bermaksud menjawab tuntutan pendidikan era revolusi 4.0. Studi independen. Wacana yang digaungkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim adalah merdeka belajar. Merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati perubahan yang terjadi (Nasution, 2021);(Nurazijah et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan penguasaan empat keterampilan berbahasa yang berbeda, khususnya dalam bidang menyimak. Menyimak merupakan pendahuluan yang natural sebelum menguasai berbicara dan keterampilan berbahasa yang lain. Menyimak juga keterampilan yang sudah di peroleh anak sejak dari dalam kandungan. Dalam hal ini, mengapa penelitian memilih aspek menyimak? Apakah ada masalah dalam kemampuan menyimak siswa? Peneliti menemukan ada kecenderungan bahwa keterampilan menyimak dalam bahasa Indonesia kurang mendapat perhatian terlihat dari guru yang kesulitan mengembangkan media, penugasan yang kurang otentik, pembelajaran yang konvensional dan sikap siswa saat guru pembelajaran. Dan secara umum dapat dilihat dari proses memahami pesan dan maksud penutur ketika terjadi komunikasi. Media audio visual artinya indera bantu atau media yang mempunyai unsur gambar serta bunyi (Salsabila et al., 2020). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, sebab ada kedua jenis media yaitu media audio serta media visual (Rahman, 2021);(Simbolon et al., 2019). Menggunakan adanya media pembelajaran

berbasis audio visual ini para peserta didik mendapatkan sebuah variasi baru pada hal belajar, adanya variasi baru ini dibutuhkan dapat menumbuhkan semangat serta minat belajar peserta didik yg berada pada kelas IV. Dalam membuat media pembelajaran audio visual/video yang menarik dapat menggunakan aplikasi salah satunya aplikasi CapCut, mengapa aplikasi CapCut? Karna aplikasi yang menyuguhkan berbagai fitur dan kemudahan untuk edit video seperti menyatukan setiap animasi, memotong frame, menambahkan audio, teks yang di ubah menjadi audio dan masih banyak lagi. Dilihat dari Inka Novianti dengan judul “pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekoalah dasar” penelitian menggunakan model ADDIE, media dikembangkan berdasarkan analisis karakteristik siswa, penggabungan media video animasi tokoh, animasi pendukung dengan background sesuai bagian masing masing, audio, animasi gerak digabung menggunakan aplikasi CapCut. Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan di antaranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran audio visua/videol yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan baik. Jadi penulis mengembangkan media pembelajaran audio visual sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, minat belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut terhadap keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD N 01 Koto Baru yang valid, praktis dan efektif?”

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, atau (R&D) dalam bahasa Inggris, yang merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk mengembangkan barang baru dan kemudian mengevaluasi kemanjurannya. Penelitian dan pengembangan, sering dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat atau mengevaluasi barang-barang pendidikan (Sugiyono, 2020). Produk yang ditargetkan meliputi komputer, film pembelajaran, perangkat lunak, dan buku pelajaran selain barang fisik. Metode penelitian pengembangan merupakan strategi untuk melakukan penelitian, membuat desain, kemudian menguji validitas produk.

Keuntungan dari metodologi pengembangan ADDIE adalah langkah-langkah alur kerjanya yang metodis. Untuk menjadikan produk akhir sebagai produk yang valid, setiap tahapan dinilai dan diubah berdasarkan tahapan yang telah diselesaikan. tahap-tahap pengembangan model dengan lima Langkah pengembangan, Analisis pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi gambaran yang sebenarnya di lapangan, maka diperlukan suatu analisis. Tahap desings yaitu proses menyusun suatu sistem fisik maupun nonfisik. Tahap pengembangan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan setelah melalui tahap revisi. Tahap implementasi yaitu tahap pengujian bagi sistem baru dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya, terakhir tahap evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan untuk menghasilkan media video pembelajaran kelas IV SDN 01 Koto Baru. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk membuat media video yang valid, bermanfaat dan berhasil sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa kelas IV menyimak teks bab II di bawah atap “Kepala Suku Len”.

### Validitas

Materi menyimak teks bab II di bawah atap “Kepala Suku Len” SDN 01 Koto Baru diisi oleh empat validator dosen FKIP sebagai bagian dari validasi media video pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Validasi media oleh ahli modul ajar, validasi media oleh ahli media, validasi media oleh ahli isi, validasi media oleh ahli bahasa, dan data hasil validasi video merupakan empat komponen media video pembelajaran yang dinilai. Data ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Ahli Validasi**

No.	Subjek	Hasil validitas (%)	Keterangan
1	Uji ahli media pembelajaran	93%	
2	Uji ahli materi pembelajaran	85%	Sangat valid
3	Uji ahli bahasa	90%	
4	Uji ahli modul ajar	94%	

Hasil temuan penelitian validitas pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media video dalam tugas kelas IV menyimak teks bab II di bawah atap “Kepala Suku Len” SDN 01 Koto Baru yang telah dirancang peneliti mendapatkan skor rata-rata sebesar 90% yang dikategorikan sangat valid sehingga dapat digunakan di sekolah. Peneliti dapat menggunakan materi video pembelajaran jika tim validator telah menetapkan layak untuk dilakukan.

### Praktikalitas Media Vidio Pembelajaran

Kegunaan media video pembelajaran dalam penggunaan juga dievaluasi. Siswa dan guru mengevaluasi kelayakan media video ini menggunakan lembaran untuk kepraktisan. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kepraktisan sebagai sesuatu yang jelas dan lugas. Kepraktisan dalam evaluasi pendidikan mengacu pada kemudahan instrumen evaluasi dapat disiapkan untuk digunakan, dengan mana hasil dapat diperoleh, dan dengan mana data dapat disimpan (Marlini, 2019). Pengembangan dalam penelitian ini adalah pembelajaran media video menyimak teks pada bab II di kelas IV SDN 01 Koto Baru di bawah atap “Kepala Suku Len”. Ketika guru dan siswa menganggap materinya mudah dipahami, maka media itu bisa disebut praktis.

**Tabel 2. Praktikalitas**

No.	Subjek	Hasil validitas (%)	Keterangan
1	Lembar keterlaksanaan modul ajar	90%	
2	Respons guru	90%	Sangat praktis
3	Respons peserta didik	87%	

Berdasarkan kepraktisan media video yang ditentukan oleh tanggapan guru dan siswa terhadap bentuk kepraktisan 10 soal. 90% ditemukan setelah analisis, dan hasil guru sangat berguna. Kemudian nilai gabungan dari 28 siswa kelas IV di SDN 01 Koto Baru menghasilkan nilai rata-rata kategori sangat praktis sebesar 86%. Rata-rata respon guru terhadap media video pembelajaran masuk dalam kategori sangat praktis dengan skor 90%, dan rata-rata respon siswa masuk dalam kategori sangat praktis dengan skor 86%. Alhasil, media video menggunakan capcut saat menyimak teks Bab II di bawah atap “Kepala Suku Len”.

### Efektivitas

Hasil penyajian data efektivitas pada uji coba produk media video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut untuk mengetahui keefektifitasan produk yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.

**Tabel 3. Efektivitas**

No.	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	24	85,72%
2	Tidak tuntas	4	14,29%

### Analisis Data

Pada penelitian tahapan ini dilakukan untuk memperlihatkan keseluruhan data-data yang telah memperoleh informasi sehingga dapat dianalisis bahwa media video pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

### Tahap analisis (analyze)

Tahapan ini merupakan tahapan dimana peneliti menganalisis untuk mendapat informasi yang sesuai kebutuhan dengan melakukan observasi pendidik dan peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Koto Baru supaya dapat mengetahui apa yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan yang diharapkan.

### **Tahap perencanaan (Design)**

Pada lembar validasi ini terdapat pengisian dan ada empat aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi (modul ajar), aspek kelayakan kegrafikaan, aspek kelayakan Bahasa dan aspek kelayakan media yang diisi oleh validator. Berdasarkan hasil dari lembar validasi yang dilakukan oleh empat validator yaitu validator AS sebagai validator kegrafikaan dengan hasil 85%. Validator A sebagai validator Bahasa dengan hasil 90% dan validator MA sebagai validator isi dengan hasil 94%, media dengan hasil 93%.

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek penilaian akan dinilai oleh praktisi. Hasil nilai praktikalitas tersebut dinilai oleh pendidik yaitu EN memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil nilai dari peserta didik LT dengan hasil 87% dikategori sangat praktis, praktisi MS dengan hasil 90% dengan kategori sangat praktis, dan praktisi R dengan hasil nilai 92% dikategorikan sangat praktis. Sehingga, hasil rata-rata praktikalitas yang diperoleh dari peserta didik yaitu 95% dengan kategori sangat praktis.

Pada hasil rancangan lembar efektivitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek nilai oleh peneliti yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 24 peserta didik dan yang tidak tuntas berjumlah 4 peserta didik dengan jumlah keseluruhan 28 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 24 orang dibagi jumlah keseluruhan peserta didik hasil 85,72%.

Penyajian media video pembelajaran ini disusun yang didalamnya terdapat profil penulis, materi pembelajaran, CP/TP, video pembelajaran,

#### **1. Tahap pengembangan (Development)**

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka yang valid, praktis, dan efektif.

#### **2. Tahap implementasi (implementation)**

Setelah dinyatakan layak oleh validator (tim ahli), maka media video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dapat diimplementasikan atau digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 01 Koto baru yang berjumlah 28 peserta didik.

#### **3. Tahap evaluasi (evaluation)**

Tahapan ini adalah tahap akhir dari model pengembangan ADDIE ialah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui data hasil penilaian yang diperoleh dari validator (tim ahli) melalui analisis validasi. Analisis praktikalitas yang dapat dilihat dari lembar angket respon pendidik dan respon peserta didik. Analisis efektivitas dapat dilihat dari lembar tes hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran pada kelas IV SD Negeri 01 Koto Baru.

### **Pembahasan**

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak teks bab II di bawah atap “Kepala Suku Len” di kelas IV SD merupakan salah satu media sebagai panduan pendidik saat belajar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, atau (R&D) dan menggunakan model ADDIE.

Berdasarkan hasil penilaian dari 4 validator media video yang dikembangkan saat ini dinilai dengan 4 aspek yaitu kelayakan isi, kelayakan kontruksi, dan komponen bahasa,

kelayakan modul ajar diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator yang memvalidasi media video terdiri dari empat orang yaitu dosen FKIP UNDHARI. Hasil nilai yang diperoleh dari validator isi Bapak Agus Saputra, M.Pd adalah 85% dikategorikan sangat valid, sedangkan penilaian dari validator kontruksi Bapak Dr. Raimon Effendi, M. Kom adalah 93% dikategorikan sangat valid, penilaian dari validator bahasa Bapak Aprimadedi, M.Pd adalah 90 % dikategorikan sangat valid dan penilaian dari validator modul ajar Ibu Melisa Anggraini adalah 94% dikategorikan sangat valid. Secara keseluruhan penilaian dari keempat validator memperoleh skor sebesar 90,50%. Skor tersebut mempunyai kategori sangat valid berdasarkan kategori validitas yang dimodifikasi Riduwan (2020). Pendapat ini dapat didukung oleh teori Dermawati et al., (2019) yang menyatakan bahwa media video yang dinyatakan valid selanjutnya dapat digunakan untuk penelitian pada kelas penelitian yang telah ditentukan yaitu di SD Negeri 01 Koto Baru.

Hasil praktikalitas media video pembelajaran diperoleh dari pendidik dan peserta didik, hal ini relevan dengan penelitian Dewi & Azizah, (2019) yang menyatakan bahwa kepraktisan media video pembelajaran dapat diketahui berdasarkan hasil observasi aktivitas serta hasil angket respon peserta didik. Hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 90% dikategorikan sangat praktis, dan hasil nilai praktisi yang diperoleh dari peserta didik adalah 87% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian penilain media video pembelajaran yang telah dirancang oleh penulis mendapat rata-rata 88,50%. Skor tersebut mempunyai kategori sangat praktis berdasarkan kategori praktikalitas yang dimodifikasi Riduwan (2020).

Hasil efektifitas media video pembelajaran diperoleh dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran yang mencakup 30 pertanyaan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik (Retno et al., 2021). Pendapat ini didukung oleh teori (Fransisca, 2017) menyatakan bahwa aspek efektivitas diteliti dengan mengadakan test hasil belajar kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik atau pemahaman peserta didik dapat dilihat dari KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah, adapun KKTP yang telah ditetapkan di SD Negeri 01 Koto Baru yaitu 70.

Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 85,72% dengan kategori sangat efektif, sedangkan yang tidak tuntas peserta didik yaitu dengan rata-rata 14,29% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. media video pembelajaran dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian (Kurniawiguna et al., 2015) yang menyatakan uji efektivitas bertujuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dipakai di dalam belajar mengajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut untuk mendukung proses pembelajaran kelas IV SD Negeri 01 Koto Baru. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 01 Koto Baru dan pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analys, desigh, development, implementation* dan *evaluation*. Validitas media video pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV materi menyimak teks pada bab II dibawah atap “Kepala Suku Len” SDN 01 Koto Baru yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata

nilai 90% yang di kategorikan sangat valid sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar. Praktikalitas media video yang diperoleh dari lembar praktikalitas yang di isi oleh guru dan peserta didik mencakup 10 pertanyaan, pada materi menyimak teks pada bab II dibawah atap “Kepala Suku Len” pada kelas IV SDN 01 Koto diperoleh skor rata-rata dari respons guru dan peserta didik persentase penilaian dengan skor 88% di kategori sangat praktis. Efektivitas terdapat aspek nilai oleh peneliti yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil analisis dari keseluruhan peserta didik dengan jumlah 28 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 24 orang dibagi jumlah keseluruhan peserta didik hasil 85,72%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dermawati, N., Suprpta, & Muzakkir. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 74–78.
- Dewi, R., & Azizah, U. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Problem Solving Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Xi Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Unesa Journal of Chemical Education*, 8(3), 332–339.
- Fransisca, M. (2017). Pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1).
- Kurniawiguna, K. D., Suwatra, I. W., & Sudarma, I. K. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBIMBING DISKUSI KELOMPOK KECIL DAN MENGADAKAN VARIASI. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10.
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142.
- Nurazijah, M., Laila, S., & Rustini, T. (2023). Pendekatan Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPS sebagai Bentuk Internalisasi Konsep Merdeka Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 1798–1805.
- Nurdiyanti. (2020). Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogia*, 13(2), 115–128.
- Rahman. (2021). *Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan ( Diklat )*. 91–94.
- Retno, P. D., Untari, M. F. A., & Nafiah, U. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd N 6 Getas Menggunakan Lkpd Online Dengan Aplikasi Liveworksheet.Com Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Malih Peddas*, 11(1), 45–55.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.

- 
- Simbolon, J., Haidir, H., & Daulay, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 12(2), 116–121.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung : Alfabeta, CV*.
- Winarti, W., & Rosyidah, R. (2020). Penilaian Diri Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Sebagai Wujud Penilaian Dalam Pendidikan Abad 21. *Prasi*, 15(02), 110.