



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Aplikasi Active Presenter Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung

Citra Afrydayanti¹, Dara Fitrah Dwi²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ citraafridayanti11041999@gmail.com

ABSTRACT

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung. Proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan begitu, harus dilakukan penelitian lebih lanjut yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran video melalui aplikasi *active presenter* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran video tersebut pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimen. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung dengan jumlah 57 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V^A sebagai kelas eksperimen berjumlah 14 siswa dan kelas V^B sebagai kelas kontrol berjumlah 14 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t dua sampel independen. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas V^A (eksperimen) yang menggunakan media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi *active presenter* dengan kelas V^B (kontrol) yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut atau dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 3.183 > t_{tabel} = 2.056$. Maka, hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol (hasil belajar kelas eksperimen = 83.93 > hasil belajar kelas kontrol = 69.64).

Kata Kunci

Media Video, Active Presenter, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, dimana pendidikan dapat menyongsong kehidupan yang cerah di masa depan, baik bagi diri sendiri, lingkungan, agama, sosial budaya maupun bagi nusa dan bangsa. Tanpa adanya pendidikan, kualitas diri sendiri akan sangat rendah, yang nantinya juga akan berpengaruh pada kualitas bangsa dan negara. Pendidikan yang didapatkan di bangku sekolah, tidak semuanya dapat

diterima dengan baik oleh siswa. Karena tidak semua siswa mempunyai pendapat, pemikiran dan daya tangkap yang sama terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru yang merupakan komunikator dalam proses pembelajaran dikelas harus bisa menguasai kelas. Seorang guru harus bisa menciptakan suatu suasana atau proses pembelajaran yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar.

Proses belajar mengajar adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Tugas guru yang utama adalah mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah dan mengembangkan potensi siswa. Proses belajar mengajar juga harus menyentuh tiga ranah, yaitu afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran berbantuan pendekatan scientific, pendekatan ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Serta pola pembelajaran yang pasif menjadi pembelajaran yang aktif, agar hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar. Semua hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajar dan kegiatan belajar ditandai dengan adanya tindakan positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Selain itu, seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat dilihat dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya atau sikapnya terhadap suatu objek. Hasil belajar yang dicapai melalui proses belajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri seperti memiliki kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa, menambah keyakinan akan kemampuan dirinya, hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya seperti akan bertahan lama diingatkannya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya serta kemampuan untuk mengontrol dan menilai serta mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dengan mengendalikan proses dan usaha belajarnya. Hasil penilaian ini pada dasarnya adalah hasil belajar yang diukur. Dengan begitu, Hasil belajar

merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar terdiri atas beberapa mata pelajaran pokok yang harus dipelajari oleh peserta didik seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam upaya mewujudkan generasi penerus bangsa yang cerdas dalam menyongsong kehidupan dimasa depan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Dalam standar isi dikemukakan pula bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen berupa kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Kenyataannya, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 101771 Tembung. Peneliti mengamati kelas V^A dan V^B. Yang terjadi tidak sesuai dengan tujuan IPS yang diharapkan. Banyak permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS di sekolah, permasalahan ini antara lain dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian peserta didik. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah waktu yang sekarang (konkret), dan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal, bahan materi IPS itu penuh dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, alkulturasi, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPS yang harus dibelajarkan

kepada siswa SD baik menggunakan model, metode maupun media pembelajaran yang sesuai.

Ada beberapa masalah yang ditemukan peneliti bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah hal ini disebabkan oleh: (1) proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti papan tulis, buku pegangan guru dan buku pegangan siswa, (2) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan fasilitas sekolah dengan baik seperti kurang dalam memanfaatkan infokus yang ada, (3) rendahnya hasil belajar peserta didik dan daya serap yang baik terhadap materi pembelajaran, hal ini terbukti dari nilai mereka yang masih rendah dan banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), (3) guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efisien seperti media pembelajaran video dan media lainnya. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket saja. Akibatnya, selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang antusias dan aktif dalam belajar, sehingga siswa kurang paham dengan materi yang telah disampaikan dan masih banyak juga siswa yang tidak bisa menjawab tugas yang telah diberikan oleh guru.

Dengan demikian, hal tersebut perlu mendapat perhatian lebih oleh setiap guru, apalagi dimasa pandemi covid-19 ini agar guru dapat berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik dan tidak membosankan. Sehingga hal ini nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan juga rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan semangat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, mudah menafsirkan dan mendapatkan informasi. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media video maupun media lainnya. Daripada harus belajar melalui media teks maupun gambar diam, pembelajaran yang dilakukan dengan media video lebih efektif membuat anak dalam menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya dengan baik.

Media pembelajaran berbasis video merupakan program video yang dirancang, dikembangkan, dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memungkinkan media video efektif bila digunakan untuk membelajarkan pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak. Perkembangan yang pesat dari teknologi video, baik perangkat lunak maupun

perangkat keras, telah memberikan keunggulan tersendiri bagi media ini untuk digunakan sebagai medium pembelajaran. Video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa. Video bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe belajar dan setiap ranah baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

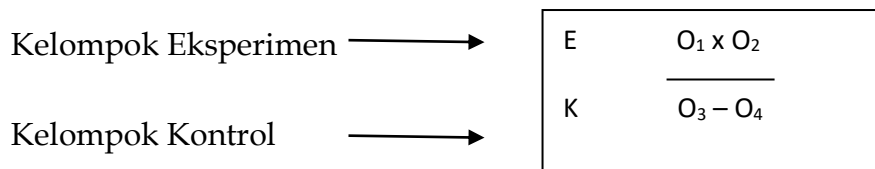
Berdasarkan uraian tersebut, dengan menggunakan media berbasis video, pembelajaran yang disampaikan akan lebih bermakna dan menarik karena materi lebih mudah dipahami dan menghemat waktu. Adapun beberapa aplikasi yang dapat dipakai dalam mendesain atau mengedit video tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *active presenter*. *Active presenter* adalah aplikasi yang digunakan untuk mendesain atau mengedit video dalam membuat demonstrasi software, baik itu simulasi maupun kuis. Selain itu, aplikasi ini dapat mengeksplor gambar, suara, video, dokumen, presentasi power point, macromedia flash dan simulasi interaktif. *Active Presenter* juga dapat digunakan untuk melakukan rekam layar atau video tutorial pada pembelajaran yang membutuhkan petunjuk penggunaan aplikasi-aplikasi yang ada pada komputer. Selain itu, *active presenter* dapat dikembangkan lagi sebagai pemanfaatan bahan ajar kepada siswa-siswa yang di mana dapat melihat kemampuan siswa dalam belajar menggunakan video dengan inovasi. Penggunaan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *active presenter* juga menjadikan pembelajaran IPS yang abstrak menjadi konkrit. Selain itu, media pembelajaran berbasis video ini memiliki 2 fungsi dimasa pandemi covid-19 yaitu, dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka maupun dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring). Sehingga siswa menjadi tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan, kelas menjadi kondusif dan konsentrasi akan terbangun dengan sendirinya pada diri masing-masing siswa. Materi yang disampaikan guru pun lebih terlihat konkrit dan jelas karena dengan menggunakan media video siswa dapat melihat serta mendengar langsung apa yang menjadi pokok pembelajaran saat itu. Apabila kondisi tersebut telah tercipta maka materi yang disampaikan guru pun akan dapat dengan mudah diserap oleh siswa. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya media yang relevan, maka pembelajaran IPS dapat berjalan dengan semaksimal mungkin. Dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji lebih lanjut melalui penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Aplikasi *Active Presenter* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015: 15), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dimaksud memperoleh data berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penilaian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan asosiatif. Menurut Sugiyono (2012: 11), pendekatan asosiatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara dua variabel atau lebih. Maka dari itu, pendekatan pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi active presenter terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* yang berbentuk *Non Equivalent Control Group Design*. Pada desain ini, kelompok eksperimen dipilih tidak secara acak (random). Menurut Sugiyono (2015: 78) desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design* sebagai berikut:



Gambar 1. Non Equivalent Control Group Design

Keterangan :

- E : Kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran video)
- K : Kelas kontrol (kelas tanpa menggunakan media pembelajaran video)
- O₁: Hasil awal kelompok kelas eksperimen (*Pre-test*)
- O₂: Hasil akhir kelompok kelas eksperimen (*Post-test*)
- O₃: Hasil awal kelompok kelas kontrol (*Pre-test*)
- O₄: Hasil akhir kelompok kelas kontrol (*Post-test*)
- x : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video
- : Tanpa menggunakan media pembelajaran video

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data hasil belajar kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran video melalui aplikasi *active presenter* terhadap hasil belajar IPS siswa dan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen yang didalam pembelajarannya menggunakan media video melalui aplikasi *active presenter* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa pada kelompok kontrol yang pembelajarannya menggunakan media konvensional. Pengujian hipotesis tersebut di uji dengan uji t, dengan pengujian yaitu: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Tabel 1. Uji Hipotesis

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	t_{hitung}	t_{tabel}
N	14	14	3,183	2,056
X	84	70		
SD	11,95	11,84		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,183$ sedangkan berdasarkan tabel distribusi t untuk $dk = n_1 + n_2 - 2$ taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 2,056$, karena $t_{hitung} = 3,183 > t_{tabel} = 2,056$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi *active presenter* lebih tinggi dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional, maka media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi *active presenter* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dikelas eksperimen dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional dikelas kontrol. Perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran.

Pembahasan

Dari hasil perhitungan skor hasil *pretest* kelas eksperimen adalah 835 dengan rata-rata 60 dan *pretest* pada kelas kontrol 805 dengan rata-rata 58. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dikelas eksperimen (V^A) diperoleh hasil *posttest* adalah 1175 dengan rata-rata 86 sedangkan dikelas kontrol (V^B) tanpa menggunakan media

pembelajaran berbasis video diperoleh hasil *posttest* adalah 975 dengan rata-rata 70. Pada saat tes awal (*pretest*) hasil tes pada kelas eksperimen dan kontrol tidak jauh berbeda, akan tetapi setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media berbasis video melalui aplikasi *active presenter* pada kelas V^A hasil tes mengalami perkembangan. Maka hasil perhitungan yang diperoleh pada saat tes akhir (*posttest*) $t_{hitung} = 3,183$ dan $t_{tabel} = 2,056$. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memberikan kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Yang dimana terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi *active presenter* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Hal ini signifikan berdasarkan dengan penelitian relevan terdahulu yang juga menggunakan media pembelajaran yang sama, seperti yang dilakukan oleh Darda Abdullah dan Thia Maryati dengan judul "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" dari penelitiannya diperoleh kelas eksperimen hasil pre-test 60,65 meningkat pada hasil post-test sebesar 85,48. Sedangkan kelas kontrol pre-test 49,52 dan post-test 58,55. Maka, hal ini membuktikan H_a diterima dari uji t diperoleh $t_{hitung} 3,214 > t_{tabel} 2,045$. Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rambu Ery Ana Awang dengan judul "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, dari penelitiannya diperoleh hasil belajar ips pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen sebesar 89,44 sedangkan kelas kontrol 85,27. Di uji dengan SPSS 23 menunjukkan bahwa media video berpengaruh, dibuktikan dengan $t_{hitung} 2,220 > t_{tabel} 2,219$ dengan signifikan $0,030 < 0,05$. Dengan begitu, dari penelitian relevan tersebut terbukti bahwa pembelajaran menggunakan media video yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Dalam penelitian ini tentu saja masih banyak kelemahan-kelemahan, seperti keterbatasan waktu penelitian serta kemampuan penulis, untuk selanjutnya penulis berharap agar terdapat penelitian yang sama dengan waktu yang cukup dan fasilitas yang lebih baik lagi, sehingga banyak menghasilkan penelitian yang lebih baik pula nantinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, serta permasalahan yang telah dirumuskan, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi *active presenter* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran *Konvensional* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di

- Indonesia di kelas V SD Negeri 101771 Tembung.
2. Terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi *active presenter* dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SD Negeri 101771 Tembung.
 3. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar IPS siswa pada materi Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sjam, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 4 (2), 185-196.
- Awang, Rambu, E. A. (2016). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. (Skripsi). FKIP, UNNES, Semarang.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persaja.
- Chomaidi dan Salamah. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatmawati, E., & Karmin., dkk. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*. 12 (1), 24-31. DOI: <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>.
- Febriani, Corry. (2017). Pengaruh Media pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5 (1), 11-21. DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Hamalik. (2012). *Prinsip Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Istarani dan Intan Pulungan. (2017). *ENSIKLOPEDI PENDIDIKAN*. Medan: Media Persada.
- Purwanti, A.R., & Putri, P.H. (2020). Penerapan Pendidikan Karakter melalui Media Video Tutorial Active Presenter Dalam Proses Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul. *JPK*. 5 (1), 18. DOI: <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n1.2020.pp13-22>.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press.

- Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *METODE PENELITIAN Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Sunarti, S. (2020). Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Video Melalui Active Presenter. *Jurnal Perspektif*. 13(1), 16-23.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group