Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 2, No. 1, Januari 2021 (77-84)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PLOTAGON MATA PELAJARAN IPA UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hamdanah, Hamsi Mansur, Karyono Ibnu Ahmad
Universitas Lambung Mangkurat
hamdanah1407@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, karyonoibnu@ulm.ac.id

Abstract

The development of instructional video media in this research uses a modification of the borg and gall model. The focus of this research is the development of plotagon-based learning videos for force and motion material for fourth grade elementary school students and to find out the feasibility of video media. The steps of the borg and gall model consist of six stages, there are 1). research 2). Planning 3). development 4). expert testing 5). revision 6). dissemination and implementation.The results of this research show that the learning videos based on plotagon, style and motion material get results such as : media experts get a score of 100% with a very decent category, material experts get a score of 100% with a very decent category, and language script experts get a score of 82.8% with the well worth it category. The three assessments can be concluded that the plotagon-based learning video media is very feasible to use. The researcher recommends that this media be continued by researchers after this in order to find out how much effectiveness of this plotagon-based video media on learning process.

Key Word: *Development, Plotagon Based Video, Natural Sciences*

Abstrak

Pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan modifikasi dari model *Borg and GalII*, fokus penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran berbasis plotagon materi gaya dan gerak untuk anak kelas IV SD dan mengetahui kelayakan dari media video. Langkah- langkah model Borg and Gall terdiri dari enam tahapan yaitu (1) *Penelitian*, (2) *Perencanaan*, (3) *Pengembangan*, (4) *Uji Ahli*, (5) *Revisi*, dan (6) *diseminasi dan implementasi*. Hasil penelitian ini menunjukan video pembelajaran berbasis plotagon materi gaya dan gerak memperoleh hasil yaitu: Ahli Media memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat layak, Ahli Materi memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat layak, dan Ahli Naskah Bahasa memperoleh nilai 82,8% dengan katagori sangat layak. Ketiga penilaian tersebut dapat disimpulkan media video pembelajaran berbasis plotagon Sangat Layak untuk di gunakan. Peneliti merekomendasikan media ini bisa di lanjutkan oleh peneliti setelah ini guna mengetahui seberapa jauh efektiivtas media video berbasis plotagon ini terhadap pembelajaran

Kata Kunci : Pengembangan, Video Berbasis Plotagon, Ilmu Pengetahuan Alam

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai proses memanusiakan manusia yang berpegaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Sumber daya manusia dapat dikembangkan dengan mengoptimalkan mutu pendidikan pada setiap tingkatan satuan pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang telah dilaksanakan sebagai upaya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran,agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan sistem pendidikan nasional.

Pada hakikatnya manusia sejak lahir ke dunia telah memperoleh pendidikan sampai ia memasuki ke jenjang sekolah. Kata pendidikan sudah tidak asing lagi terdengar di telinga,karna semua manusia yang hidup pasti memerlukan pendidikan, agar arah hidupnya terwujud serta dapat menghindari kebodohan. Dengan adanya pendidikan dimana diri seseorang yang tidak tau akan menjadi tau. Pendidikan dapat dilakukan kapan saja, dan dimana saja,banyak tempat untuk mendapatkan pendidikan salah satunya di sekolah. Sekolah merupakan wadah untuk menimba ilmu pengetahuan dan sebagai tempat untuk memberi dan menerima pelajaran. Pendidikan di sekolah dilakukan secara berjenjang yaitu dari jenjang pendidikan dasar, jenjang pendidikan menengah, dan jenjang pendidikan tinggi. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar (Tirtarahardja dan Sulo,2015.p.265) Pada proses pembelajaran dibutuhkan juga pengembangan media pada pembelajaran agar dalam proses pembelajaran lebih bervariasi. Maka dari itu media pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Usaha-usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya mengembangkan media pembelajaran, menerapkan media pembelajaran serta memilih dan menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Guru dapat menentukan media apa yang tepat serta sesuai dengan karakteristik siswa dan mempertimbangkan media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam proses belajar. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran dimanasaja dan kapansaja. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efesiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran (Astuti, Imin, dkk,2017,p. 59).

Proses pembelajaran mempunyai dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran (Assayauqi ,201 ,p. 26) pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu unsure sangat penting dalam proses belajar mengajar, yang dimana di dalam media pembelajaran terdapat pesan yang akan di sampaikan kepada siswa, orang, maupunbahan ajar. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi atau menyampaiakan pesan dengan siswa agar lebih mudah di pahami oleh siswa. Jadi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan agar proses belajar mengajar siswa lebih variatif.

Media yang baik dapat dijadikan dorongan kepada siswa agar mudah memahami materi yang di sampaikan sehingga mempengaruhi hasil belajarnya, dan membuat media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Mereka tidak lagi merasa bosan karna hanya mendegarkan penjelasan dari guru dan menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan harusnya tidak hanya dalam bentuk tekstual tetapi juga mengintegritaskan tayangan gambar, video maupun film sehingga informasi yang di sajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional, anak akan dapat memahami dan mengerti tentang materi yang di sajikan dengan menggunakan media tersebut.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad,2004,p36 dalam Rusman dkk,2011, p218). Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman,2008,p74). Video pembelajaran dapat mempermudah dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efesien. H. Manur, A. Sofyan, Mastur, Rafiudin dan A. Utama (2018) memperoleh hasil pelatihan pengembangan media video pembelajaran bagi guru SDN dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong siswa belajar secara optimal dalam belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas.

Anak akan senang dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilihatnya melalui media pembelajaran yang isinya bukan hanya menjelaskan tentang materi saja melainkan dengan tambahan animasi, audio, dan gambar yang menjelaskan materi gaya dan gerak sehingga membuat siswa mudah memahami materi yang di jelaskan. Selain itu media pembelajaran yang mudah di akses di mana saja dan kapan saja memungkinkan siswa memporoleh penguasaan lebih terhadap materi. Oleh karena itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif pada sekolah diharapkan agar siswa semakin mudah dalam memahami isi materi serta memahami objek yang dipelajari dengan tampilan yang lebih menarik.

Berdasarkan paparan diatas dapat dilihat pentingnya mengembangkan media pembelajaran inovatif dan interaktif di dalam pendidikan, maka peneliti mengambil judul" Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Plotagon Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV SDN Tanipah". Dengan media tersebut diharapkan sebagai solusi agar peserta didik lebih mudah memahami isi materi pelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang sebelumnya sulit di pahami dan membosankan bagi peserta didik kini dapat beralih menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa bias menemukan pengalaman baru dalam proses belajar.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini di gunakan untuk menghasilkan produk tersebut. Produk yang akan diuji kelayakannya adalah media video pembelajaran berbasis plotagon mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi gaya dan gerak.

2. Model Pegembangan

Model Pengembangan yang menjadi acua pada penelitian adalah model Borg and Gall. Merupakan salah satu model pegembangan dari metode *Reaserch and Development* (*R&D)*.

3. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan modifikasi desain pengembangan Borg and Gall yang mempunyai enam langkah yaitu 1) Penelitian dan Pengumpulan informasi, tahap awal dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis plotagon,pengumpulan informasi berfungsi untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan. 2) Perencanaan ,tahap ini bertujuan merencanakan dan merancang media video pembelajaran berbasis plotagon berupa alat dan bahan dalam pembuatan video pembelajaran berbasis plotagon. 3) Pengembangan pada tahapan pengembangan berupa pegembangan media video pembelajaran berbasis plotagon dengan menggunakan animasi, audio, materi, dan contoh dari materi terdapat juga subtitle untuk memperjelas dari audio.Software yang digunakan *Plotagon Story* yang berukuran 255 Mb dan *Kine Master*.

Di dalam pengembangan media video bebasis plotagon terdapat opening yang bertulisakan materi dari Gaya dan Gerak selain itu terdapat musik yang berjudul "Love my way instrumen" sebagai opening.

Gambar 1. Opening

Materi yang terdapat di dalam video berbasis plotagon menjelaskan tentang Gaya dan Gerak di mana di dalam video tersebut ada tokoh yang bernama Lulu, Dino, Ririn, dan Ibu Sis sebagai Guru yang menjelaskan materi dari Gaya dan Gerak.

Gambar 2. Penjelasan Materi

Selain membahas materi juga terdapat contoh materi dari gaya dan gerak yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari atau yang pernah dialami oleh siswa tersebut.

Gambar 3. Contoh dari Materi

4) Uji Coba tahap ini meliputi validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa. 5) Revisi produk, diperbaiki dan di lakukan revisi setelah mengetahui kekurangannya.
6) Diseminasi dan Implementasi pada tahap ini hasil dari uji coba produk dan revisi maka hasil media video pembelajaran berbasis plotagon berbentuk DVD di berikan ke SDN Tanipah.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa hasil observasi,dan angket. Adapun instrument dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran menggunakan skala likertdengan beberapa pertanyaan yang diberikan kepada validator yaitu ahli media,ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa untuk memperoleh kelayakan media video pembelajaran berbasis plotagon.

4. Uji Coba Produk

Dalam peneilitian ini, Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap media video pembelajaran berbasis plotagon yang telah dikembangkan.Uji coba produk dilakukan dengan cara uji kelompok kecil one by one.Peneliti melakukan uji coba kecil atau terbatas yang dilakukan kepada ahli dengan jumlah 3orang. Uji coba ini masing-masing dari responden diberikan kriteria pertanyaan yaitu angket. Data tersebut akan digunakan untuk menetapkan tingkat keefektifan dan dan kelayakan produk yang di kembangkan.

5. Subjek Uji Coba

Responden uji coba secara keseluruhan berjumlah 3 orang yaitu Ahli media,ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa

6. Instrumen Pegumpulan Data

Peneliti gunakan dalam bentuk angketlembar angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu lembar angket yang sudah di berikan pilihan jawaban dan si responden tinggal memilihnya. Isi dari angket tersebut berupa penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa. Instrumen kelayakan ini menggunakan skala Likert. Instrumen dalam penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli nashkah dan bahasa yang menjadi penguji kelayakan media video yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen yang di berikan kepada responden:

1). Ahli Media

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Indikator	**Nomor Butir**	**Jumlah Butir**
Aspek Program	1,2,3,4	4
Visual Media	5,6,7	3
Aspek Audio Media	8,9,10	3
Total		**10**

Instrument ini berisikan aspek-aspek yang berhubungan dengan isi media video yang meliputi, program, visual media, dan audio media.

2). Ahli Materi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Indikator	**Nomor Butir**	**Jumlah Butir**
Kesesuain Materi	1,2,3,4,5	5
Kualitas Materi	6,7,8,9,10	5
Total		**10**

Intrumen ini berisikan aspek-aspek yang berhubungan dengan isi materi dalam media video meliputi, kesesuaian materi,dan kualitas materi.

3). Ahli Naskah Bahasa

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Naskah dan Bahasa

Indikator	**Nomor Butir**	**Jumlah Butir**
Kesesuaian Dialog	1,2	2
Kejelasan Dialog	3,4	2
Bahasa yang digunakan	5	1
Konten Video	6,7	2
Total		**7**

Instrument ini berisikan aspek-aspek mengenai naskah dan bahasa dari media video meliputi, kesesuaian dialog, kejelasan dialog, bahasa yang di gunakan.

7. Teknik Analasis Data

Data penelitian iniadalah kualitatif dan kuantitatif (Mansur dan Jumadi,.2017.p.3)Data kualitatif berupa masukan, kritik, da saran dari ahli media dan kemudian dianalisis lalu dideskripsikan secara deskriptif untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Kemudian data kuantitatif di peroleh dari ahli media dan skor angket. Setelah itu data kuantitatif dihitung rata-ratanya dan disimpulkan menjadi nilai kualitatif dengan skala likertyang menjelaskan hasil pengembangan berupa media video pembelajaran berbasis plotagon dari datayang diperoleh melalui instrumen penilaian, pada ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa.

$$\textbf{Persentase} = \frac{Nilai\ yang\ dibandingkan}{Nilai\ yang\ pembanding} \times 100\%$$

Data kelayakan yang diperoleh dari angket ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa setelah menggunakan media video pembelajaran dapat dianalisis menggunakan teknik Skala Likert sebagai berikut:

Tabel 4. Skala Likert

Skor Nilai	Kategori Kelayakan
1(0%-20%)	Sangat Tidak Layak
2(21%-40%)	Tidak Layak
3(41%-60%)	Cukup Layak
4(61%-80%)	Layak
5(81%-100%)	Sangat Layak

Sumber : Arikunto (2009)

Berdasarkan tabel tersebut lima alternative jawaban masing-masing memiliki bobot penilaian yang berbeda.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meghasilkan produk video pembelajaran dengan materi gaya dan gerak yang layak digunakan pada saat pembelajaran IPA dan meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media video pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli naskah bahasa berdasarkan penilaian dari angket. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli naskah bahasa.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapatkan saran dan perbaikan, seingga video pembelajaran yang di kembangkan layak digunakan. Tahapan uji coba dalam penelitian ini , anatara lain a). Validasi ahli media, b). Validasi ahli materi, c). Validasi ahli naskah bahasa.

a). Validasi Ahli Media

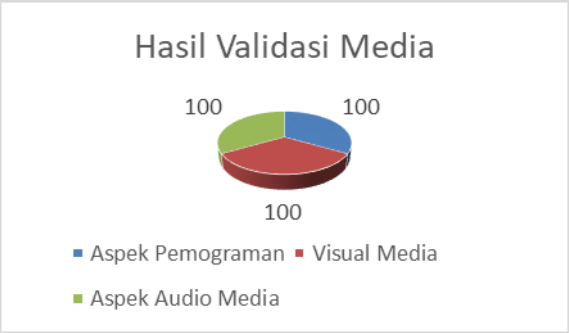
Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa penilaian video pembelajaran dari ahli media persentase keseluruhan dari pertanyaan sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak. Menurut ahli media ini dinyatakan sudah sempurna karna mengikuti aturan -aturan pengembangan media contohnya di penggunaan huruf sudah bagus, audio tidak mengganggu serta suara sangat jelas di dengar oleh siswa, tampilan konsisten tidak berubah-ubah, penggunaan warna dalam animasi yang selalu dinamis menyebabkan perhatian semakin memusat kepada media tesebut. Sehingga media dinyatakan layak dan dapat digunakan.

Tabel 5. Hasil Aspek Penilaian Media

No	Penilaian	Jumlah	Persentase
1.	Aspek Pemograman	$\frac{20}{20} \times 100\%$	100%
2.	Visual Media	$\frac{15}{15} \times 100\%$	100%
3.	Aspek Audio Media	$\frac{15}{15} \times 100\%$	100%
Nilai Persentase kelayakan media keseluruhan: *Kelayakan* (%)		$\frac{50}{50} \times 100\%$	**100 (Sangat Layak)**

Berdasarkan perhitungan tersebut maka untuk mengetahui persentase dari hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

Gambar 4. Persentase hasil penilaian media



Hasil penilaian media "video berbasis plotagon mendapat kategori sangat layak" dengan butir penilaian mendapat nilai 5 (Sangat layak) dengan persentase 100%.

b). Validasi Ahli Materi

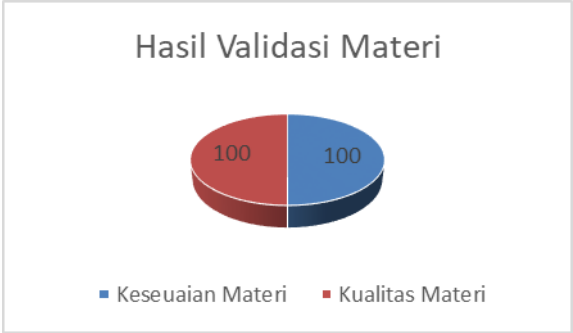
Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa penilaian video pembelajaran dari ahli materi persentase keseluruhan dari pertanyaan sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak. Menurut ahli materi ini dinyatakan sudah lengkap, materi sudah sesuai dengan standar kompetensi, materi padat dan jelas, materi mudah di pahami oleh siswa hanya saja perlu tambahan sedikit materi saja. Sehingga materi dalam video ini sudah dikatakan layak digunakan.

Tabel 6. Hasil Aspek Penilaian Validasi Materi

No	Penilaian	Jumlah	Persentase
1.	Kesesuaian Materi	$\frac{25}{25} \times 100\%$	100%
2.	Kualitas Materi	$\frac{25}{25} \times 100\%$	100%
Nilai Persentase kelayakan media keseluruhan: *Kelayakan* (%)		$\frac{50}{50} \times 100\%$	**100 (Sangat Layak)**

Berdasarkan perhitungan tersebut maka untuk mengetahui persentase dari hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

Gambar 5. Persentase Hasil Materi



Hasil penilaian materi "video berbasis plotagon mendapat kategori sangat layak" dengan butir penilaian mendapat nilai 5 (Sangat layak) dengan persentase 100%.

c). Validasi Ahli Naskah dan Bahasa

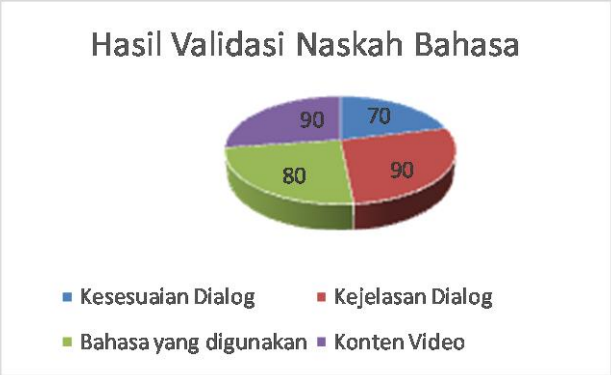
Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa penilaian video pembelajaran dari ahli naskah dan bahasa persentase keseluruhan dari pertanyaan sebesar 82,8% dengan kualifikasi sangat layak. Menrut ahli naskah dan bahasa dialog yang digunakan untuk penjelasan materi sudah sesuai, bahasa yang digunakan sudah sesuai, dan bahasa mudah dipahami oleh siswa, dan ide yang menarik sesuai dengan pengguna. Sehingga naskah bahasa dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam media video pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN Tanipah mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi gaya dan gerak.

Tabel 7. Hasil Aspek Penilaian Naskah dan Bahasa

No	Penilaian	Jumlah	Persentase
1.	Kesesuaian Dialog	$\frac{7}{10} \times 100\%$	70%
2.	Kejelasan Dialog	$\frac{9}{10} \times 100\%$	90%
3.	Bahasa yang digunakan	$\frac{4}{5} \times 100\%$	80%
4.	Konten Video	$\frac{9}{10} \times 100\%$	90%
Nilai Persentase kelayakan media keseluruhan: *Kelayakan* (%)		$\frac{29}{35} \times 100\%$	**82,8% (Sangat Layak)**

Berdasarkan perhitungan tersebut maka untuk mengetahui persentase dari hasil penilaian ahli naskah bahasa adalah sebagai berikut:

Gambar 6. Persentase Hasil Naskah Bahasa



Hasil penilaian naskah bahasa "video berbasis plotagon mendapat kategori sangat layak" dengan butir penilaian mendapat nilai persentase 82,8%.

Dari hasil penialaian dari ketiga ahli tersebut maka media video berbasis plotagon disimpulkan dengan kategori "Sangat Layak" untuk digunakan.

D. Simpulan Dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan media video pembelajaran berbasis plotagon mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi gaya dan gerak yang dikembangkan menggunakan model modifikasi dari Borg and Gall. Hasil dari Validasi pengembangan media video pembelajaran ini layak digunakan setelah mendapat nilai 100% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 82,8% dari ahli naskah dan bahasa. Berdasarkan hal tersebut, maka video pembelajaran dalam penelitian ini layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.

2. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, maka saran untuk peneliti selanjutnya,media video pembelajaran berbasis plotagon bisa di lanjutkan kembali guna mengetahui seberapa jauh efektivitas media video berbasis plotagon ini terhadap pembelajaran dan Bagi guru, agar dapat menggunakan media video pembelajaran berbasis plotago sebagai salah satu sumber belajar siswa. Guru dapat menampilkan produk pada saat proses belajar berlangsung yang digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Assyauqi, M. I. (2014). Pengembangan Media Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbasis Komputer Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Al Maqayis*, 26.

Astuti, D. A. (t.thn.). Pegembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 59.

Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Grafindo Persada.

Barbara B, S. d. (1994). *Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Unit Percetakan Negri Jakarta.

Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jumadi, H. M. (2018). Studi Kebijakan dan Analisis Kebutuhan Penyelenggaraan Program Pendidikan Karakter dan Restorasi Sekolah(Full Day school) di Smp se-kota Banjarmasin. 3.

Mhd, Z. (2009). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Game Tournament Pada Mata Peajaran Ipa Materi Gaya dan Gerak di kelas IV Mis Titimas Kutacane Aceh Tenggara. Diss.Universitas Islam Negri Sumatera Utara Medan. 36.

Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: CV Budi Utama.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian & Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan RND.* Bandung: Alfabeta.

Sula, U. T. (2015). *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sumiti, A. (2007). *Metode Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

H. Mansur. A. Sofyan. Mastur. Rafiudin & A. Hadi Utama.(2018). Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Pengabdian Masyarakat. Universitas Lambung Mangkurat.Banjarmasin

Wuryanti, U. B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter 6.2*.

Zulkifli, E. W. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.* Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat