

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBANTUAN
APLIKASI WONDERSHARE FILMORA PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA KELAS IV SDN ARAMIYAH**

Cut Utia Rahmi Z¹, Sukirno², Mahlianurrahman³

^{1,2,3}Universitas Samudra

¹Cututia1234@gmail.com, ²sukirno@unsam.ac.id, ³mahlianurrahman@unsam.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of video-based learning media assisted by the Wondershare Filmora application. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results showed that the material expert gave a percentage of 93% with a "very valid" criterion, the media expert gave 83% with a "very valid" criterion, the language expert gave 97% with a "very valid" criterion, and the learning interest questionnaire validation obtained 97.5% with a "very valid" criterion. The practicality results from the teacher response questionnaire obtained a percentage of 95.7% with a "very practical" criterion, while student responses obtained 92.4% with a "very practical" criterion. The normality test of students' learning interest before and after the intervention showed a pretest significance value of $0.562 \geq 0.05$ and a posttest significance value of $0.812 \geq 0.05$. Therefore, it can be concluded that the data used in this study were normally distributed. Furthermore, the Paired Sample T-test showed that the calculated t-value ($t_{\text{calculated}}$) was 27.261, while the t-table value (t_{table}) was 2.086. Thus, H_1 was accepted and H_0 was rejected, indicating that there was an increase in students' learning interest after using video-based learning media. Based on the N-Gain Score calculation, the average posttest score was 77.7956, which falls into the effective category of students' learning interest. This indicates that the use of video-based learning media assisted by the Wondershare Filmora application is effective in increasing the learning interest of fourth-grade students. In conclusion, the video-based learning media assisted by the Wondershare Filmora application are valid, effective, and practical for fourth-grade students at SDN Aramiyah.

Keywords: Learning media, Wondershare Filmora Application Assisted Video, Learning Interest.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, efektivitas media pembelajaran video berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terbagi dalam lima tahap yaitu Analisis,

Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Memperoleh hasil validasi dari ahli materi mendapatkan presentase 93% berkriteria “sangat valid”, ahli media mendapatkan presentase 83% berkriteria “sangat valid”, ahli bahasa mendapatkan presentase 97% berkriteria “sangat valid” dan validasi angket minat mendapatkan presentase 97,5% berkriteria “sangat valid”. Hasil kepraktisan dari angket respon guru mendapatkan presentase 95,7% berkriteria “sangat praktis” dan respon peserta didik mendapatkan presentase 92,4% berkriteria “sangat praktis”. Uji normalitas pada minat belajar sebelum maupun sesudah memperoleh sig pretest $0.562 \geq 0,05$ dan posttest $0,812 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya uji Paired Sample T-test diketahui nilai $t_{hitung} = 27.261$ t_{tabel} yaitu 2.086. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video. Hasil perhitungan N-Gain Score, nilai rata-rata yang didapat dari hasil posttest yaitu 77,7956 berkategori hasil minat belajar peserta didik termasuk kedalam efektif. Artinya penggunaan media pembelajarn video berbantuan aplikasi Wondershare Filmora efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV. Kesimpulan dari penelitian ini media pembelajaran video berbantuan aplikasi Wondershare filmora valid, efektif, dan praktis pada peserta didik kelas IV SDN Aramiyah.

Kata Kunci: media pembelajaran, Video Berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora

A. Pendahuluan

Naskah Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu dan masyarakat, melalui pendidikan potensi pribadi dapat dikembangkan secara optimal, selain itu pendidikan juga mendorong kemajuan sosial dan budaya dalam kehidupan sehingga pendidikan menjadi dasar utama kemajuan manusia (Hidayat dkk., 2024). Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara, suatu proses humanisme yang bertujuan memanusiakan manusia yang berarti membantu anak

mengembangkan karakter, moral, dan nilai-nilai luhur agar mereka dapat hidup bermakna dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar (Pristiwanti dkk., 2022). Secara luas, pendidikan bukan sekedar proses transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pelatihan keterampilan dan pembentukan karakter. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk perilaku sosial individu yang berdampak positif bagi masyarakat (Susilawati, 2024)

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan menekankan

pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi spiritual, kecerdasan, dan keterampilan seseorang.

Kurikulum adalah serangkaian rencana dan pengaturan mengenai tujuan, konten, materi pelajaran, dan metode yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan (Sari Yunita dkk., 2024). Kurikulum terbaru yang dikeluarkan pemerintah ialah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan keragaman dalam proses belajar yang berfokus pada materi-materi inti, memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa memahami konsep secara mendalam dan mengembangkan kemampuan mereka (Wahyudi dkk., 2023).

Salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum merdeka yaitu pembelajaran IPS yang mengalami perubahan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dimana penggabungan dua mata pelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. IPAS berfungsi sebagai landasan bagi

peserta didik untuk mempersiapkan diri mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang lebih mendalam di jenjang SMP (Suhelayanti dkk., 2023). IPAS adalah disiplin ilmu yang menekankan pemahaman tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi di antara mereka serta studi tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, dengan mengintegrasikan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur (Alfatonah dkk., 2023).

Minat adalah kondisi di mana seseorang memiliki perhatian dan keinginan untuk memahami, mempelajari, serta mengeksplorasi sesuatu secara lebih mendalam serta minat muncul karena adanya ketertarikan terhadap suatu objek, yang kemudian memicu dorongan untuk mengetahui, mempelajari, dan membuktikan lebih jauh mengenai hal tersebut (Mesra dkk., 2021). Minat Belajar dapat diartikan sebagai rasa suka atau aktivitas yang mendukung kelangsungan proses pembelajaran serta akan muncul jika ada ketertarikan, sehingga dapat dianggap sebagai penyebab sekaligus akibat dari minat itu sendiri dalam konteks pembelajaran (Dalimunthe, 2021).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diperoleh bahwa minat belajar adalah ketertarikan yang mendorong individu untuk mempelajari sesuatu, mendukung proses pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar serta penyelesaian tugas.

Berdasarkan pendidikan pada abad 21 menuntut pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengikuti perkembangan zaman, terkhusus pada pembelajaran IPAS memuat begitu banyak materi sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu serta memudahkan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran adalah suatu sarana atau sumber yang dirancang untuk mempermudah proses penyampaian informasi atau materi pelajaran oleh guru kepada siswa yang berperan penting dalam membantu guru menyampaikan pesan secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Yuanta, 2019). Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk

menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, sehingga mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, serta merangsang pemikiran dan perasaan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Rohima, 2023).

Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif, menarik, dan mudah dipahami, guna meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Mediapembelajaran mempunyai beberapa jenis, yaitu media visual, audio dan audiovisual. Media visual merupakan media yang hanya bisa diamati melalui indera penglihatan, misalnya gambar, grafik, foto, poster dan sebagainya. Media audio yaitu media yang disampaikan melalui audio dan hanya bisa diamati melalui indera pendengaran, contoh media audio yaitu radio, recorder dan lain-lain. Media audio visual yaitu media yang disampaikan melalui gambar dan audio secara bersamaan contohnya yaitu video.

Salah satu termasuk dalam media audio visual ialah video. Video adalah media pembelajaran berbentuk audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, yang disebut audio visual karena menggabungkan elemen suara (audio) dan gambar (visual) yang dapat disajikan secara bersamaan (Rizal Farista dkk., 2018). Menurut Piaget anak usia 7 – 11 tahun mengalami tingkat perkembangan operasional konkret yang berarti anak memiliki pikiran logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu yang berkaitan antara pikiran dan persepsi, anak dalam periode ini dapat memilih keputusan logis dan bukan keputusan perseptual seperti anak pra operasional.

Menurut Andriyani (2020) dalam (Simanungkalit, R. R.,) Media video adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio dan visual, melalui video siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak, karena video memiliki kemampuan untuk mengonkritkan pesan yang disampaikan. Menurut

Rosyid (2019) dalam (Fenny Ramadhayanti dkk., 2021) media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung tujuan dalam proses belajar mengajar di kelas, dan salah satu media yang mudah digunakan oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran video adalah perangkat lunak *Wondershare Filmora*.

Wondershare filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari editor video yang berkembang di seluruh dunia (Nurpavitra dkk., 2019). Menurut (Kurniawan, 2020) mengemukakan ada beberapa kelebihan *wondershare filmora* yaitu aplikasinya sangat ringan, pengoperasiannya sangat mudah, proses editing bisa lebih cepat, dan banyak efek yang tersedia serta menarik untuk dilakukan. Video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Wondershare Filmora* ini dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok, di sekolah maupun di rumah, dan di manapun mereka berada nantinya (Eliwatis dkk., 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan

guru kelas IV di SDN Aramiyah, diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum Merdeka. Dari hasil observasi saat proses pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia, bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah buku cetak dan media berupa peta Indonesia. Namun, selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung kurang antusias dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan pembelajaran berlangsung satu arah, di mana guru lebih banyak menjelaskan sementara peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat.

Media pembelajaran berupa peta terlihat tidak cukup menarik bagi siswa karena minimnya variasi dalam penyampaian materi. Media pembelajaran yang hanya berisi tulisan membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari perilaku peserta didik yang lebih sering berbicara dengan teman-temannya selama guru menjelaskan materi. Selain itu, ketika guru memberikan penugasan, hanya sebagian kecil siswa yang mengerjakannya dengan sungguh-sungguh, yang menyebabkan guru

harus berulang kali mengingatkan siswa untuk menyelesaikan tugas. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran ini berdampak pada menurunnya minat belajar mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dengan kondisi tersebut, terlihat jelas bahwa minat belajar siswa perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Diketahui sarana dan prasarana sekolah tersebut memadai dalam penggunaan media yang berbasis digital. Saat ini dengan berkembang zaman sangat erat dengan teknologi digital, sehingga guru membutuhkan inovasi dalam membuat media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi saat ini. Sebagai guru harus pintar menggunakan taktiknya agar pembelajaran yang berlangsung dapat mengembangkan cara berpikir kreatif serta meningkatkan minat belajar siswa, yaitu dengan memberikan inovasi pembelajaran yang menjadikan pembelajaran

menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Puput wahyu hidayat dkk., 2018).

Melihat adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di lapangan, maka diperlukan solusi serta inovasi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat saat pembelajaran IPAS. Guru perlu untuk memilih media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif agar peserta didik tertarik serta berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan materi keragaman kebudayaan di Indonesia. salah satunya yaitu berupa media video Pembelajaran dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi namun peserta didik dapat melihat contoh berupa gambar atau video yang akan ditampilkan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media pembelajaran Video berbantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SDN Aramiyah".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Penelitian dan pengembangan adalah suatu masalah atau produk yang diteliti bukan hanya produk yang benar-benar baru, akan tetapi boleh meneliti produk yang sudah ada kemudian dikembangkan dan dikaji ulang untuk menghasilkan tingkat keefektifan dan kebermanfaatan yang lebih tinggi dari tahap sebelumnya (Sugiyono, 2019:752). Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV semester genap tahun 2025/2026 dan dilaksanakan di SDN Aramiyah, Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur, Aceh. Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan peserta didik kelas IV SDN Aramiyah berjumlah 21 Peserta didik. Sedangkan objeknya adalah media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* pada materi kekayaan budaya Indonesia. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dokumentasi. Teknik analisis data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif data berupa kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara yang dikumpulkan untuk data pelaksanaan penelitian, sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Berikut ini pedoman pengolahan data kuantitatif.

1) Analisis Validasi Media

Data yang ingin didapat melalui uji validasi ahli media, ahli materi pembelajaran dan ahli bahasa, dilakukan dengan membandingkan jumlah seluruh jawaban dalam seluruh item (Σx) dengan jumlah seluruh nilai ideal dalam seluruh item (Σx_i) guru dapat menggunakan rumus seperti dibawah ini:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase validasi

Σx : jumlah keseluruhan jawaban

Σx_i : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100%: Konstanta

Berikut kriteria validasi media tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Skala Presentase Kevalidan

Penilaian	Kriteria Keberhasilan
81 % - 100 %	Sangat Valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup Valid
21 % - 40 %	Tidak Valid
0 % - 20 %	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Rachma Dwi Yanti dkk., 2022)

2) Analisis Praktikalitas Media

Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran video dilakukan uji praktikalitas melalui angket yang mana respon responden. Perhitungan nilai praktikalitas menggunakan Rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Hapsari dkk., 2021)

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimal

Berikut Kualifikasi Kepraktisan media tersebut dapat diukur melalui kriteria pencapaian berikut :

Tabel 2. Kriteria Skala Presentase Kepraktisan

Penilaian	Kriteria Keberhasilan
81 % - 100 %	Sangat Praktis
61 % - 80 %	Praktis
41 % - 60 %	Cukup Praktis
21 % - 40 %	Kurang Praktis

0 % - 20 %	Sangat Praktis	Tidak
------------	-------------------	-------

Sumber: (Falla & Mintohari, 2019)

3) Analisis Hasil Uji Coba Efektifitas Media

Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran video berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora.

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah analisis yang bertujuan untuk mengetahui data penelitian ini sudah berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji cobakan normalitasnya berdasarkan hasil data pretest dan posttest. Data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal jika tingkat signifikan $\alpha > 0.05$ (Ismail 2022). Pada penelitian ini uji normalitasnya menggunakan *IBM SPSS statistic 25*.

b) Uji Hipotesis (Paired Sampel T-Test)

Uji hipotesis Uji hipotesis adalah pengujian yang digunakan untuk dapat melihat pengaruh minat belajar peserta didik dengan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran video. Uji hipotesis ini dilakukan untuk dapat mengetahui apakah data pretest dan posttest terhadap perbedaan signifikan atau tidak (Kurniawan dkk., 2024). Data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes yang diolah menggunakan program *IBM SPSS statistic 25*. Dengan demikian kriteria jika nilai sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika sig (2-tailed) $\geq 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak (Ismail, 2022).

Keterangan:

H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Aramiyah.

H_a = Ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Aramiyah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah-langkah penyusunan dan pengembangan media pembelajaran video tersebut telah dirangkum dalam prosedur pengembangan dengan

menggunakan model ADDIE. Tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu; (1). Tahap *Analysis*, (2). Tahap *Design*, (3). Tahap *Development*, (4). Tahap *Implementation*, (5). Tahap *Evaluation*.

1. Tahap Analyze (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas IV SDN Aramiyah dengan materi Kekayaan Budaya di Indonesia. Observasi awal dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Aramiyah dengan jumlah sebanyak 21 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik perempuan dan 11 laki-laki

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil yang didapat sebelumnya diketahui bahwa peserta didik kelas IV SDN Aramiyah telah menggunakan kurikulum merdeka. Analisis Kurikulum bertujuan menetapkan pada kemampuan yang harus dikembangkan kemudian menjabarkan CP (Capaian Pembelajaran) Serta TP (Tujuan

Pembelajaran) terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk media video pembelajaran berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* yang dikembangkan. Adapun Capaian Pembelajaran pada Fase B peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah diprovinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Dimana penelitian ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran pada materi kekayaan budaya Indonesia, yaitu:

1. Peserta didik mampu mengetahui beberapa keragaman budaya di Indonesia,
2. Peserta didik mampu menganalisis keragaman budaya dilingkungan sekitar.
3. Peserta didik mampu menjelaskan cara menghargai keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar.

b) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan analisis observasi serta wawancara kebutuhan peserta didik kelas IV di SDN Aramiyah menunjukkan bahwa mereka merasa bosan selama pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh gaya belajar yang cenderung pasif, di mana

mereka hanya mendengarkan dan mencatat materi sehingga membuat minat belajar siswa berkurang. Berdasarkan teori belajar kognitif Piaget, siswa usia ini belum dapat memahami konsep abstrak dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan nyata.

c) Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran maupun media yang diperlukan guru yang dapat membantu selama proses menyampaikan materi pembelajaran di kelas, dari hasil observasi serta wawancara yang didapatkan peneliti diketahui bahwa sarana dan prasarana di sekolah tersebut sangat mendukung untuk penggunaan media pembelajaran berbasis IT seperti tersedianya papan tulis, proyektor, serta speaker. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video berbantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* yang dikemas secara bervariasi, serta memuat materi dengan sajian yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

d) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran video. Mata pelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi kekayaan Budaya di Indonesia yang dipelajari oleh peserta didik di kelas IV SDN Aramiyah.

e) Analisis Media

Analisis media bertujuan untuk mengetahui media yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan adalah sebuah peta Indonesia yang tersedia di kelas dimana hanya memuat tulisan tanpa adanya variasi. Pada saat ini dengan berkembang teknologi anak-anak sangat erat dengan teknologi digital. Oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran yang bersifat digital yang menarik serta bervariasi seperti media pembelajaran video yang berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* yang bertujuan membuat peserta didik ikut aktif serta memahami materi pada saat proses pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

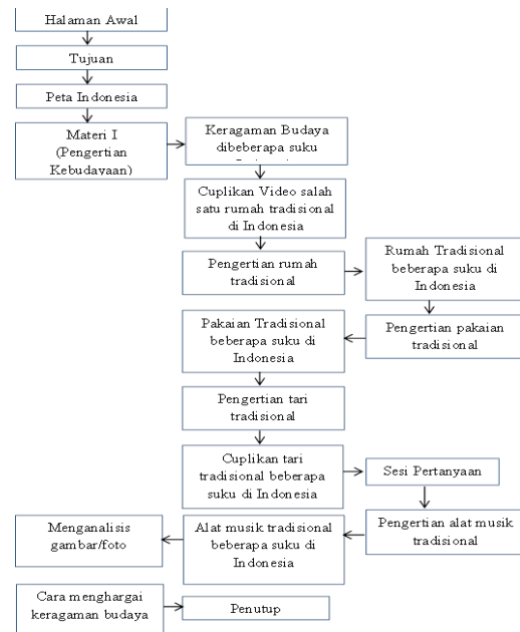
Pada tahap ini dilakukan pembuatan instrument penilaian media dan perancangan media.

a. Pembuatan Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Video

Instrumen penilaian media pembelajaran video terdiri dari angket kelayakan dan kepraktisan produk. Untuk kelayakan video diperoleh dari validasi beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kemudian untuk penilaian kepraktisan produk diperoleh dari angket praktisi dan peserta didik kelas IV SDN Aramiyah

b. Rancangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora

Pada tahap ini dilakukan penyusunan isi dalam media video yang akan dibuat baik materi maupun konten pendukung lainnya dengan materi kekayaan budaya di Indonesia. Berikut ini rancangan media pembelajaran video dengan menggunakan Flowchart yaitu:



3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan dengan cara melakukan validitas produk yang telah dirancang melalui validasi oleh para ahli. Adapun kegiatan validasi dilakukan oleh validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dan dilakukan uji kepraktisan oleh guru serta peserta didik kelas IV SDN Aramiyah.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi tersebut dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Samudra yaitu Ibu Cut Kumala Sari, S.E.,M.Pd yang dilakukan sebanyak dua tahapan. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

Tahapan	Presentase	Keterangan
Tahap I	71%	Valid
Tahap II	93%	Sangat Valid

Tabel tersebut menunjukkan hasil validasi materi tahap I dengan persentase 71% berkategori "Valid", dan validasi tahap II mendapatkan persentase 93% berkategori "Sangat Valid".

2) Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Samudra yaitu ibu Inge Ayudia S. Pd., M. Pd yang dilakukan sebanyak dua tahapan. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

Tahapan	Presentase	Keterangan
Tahap I	70%	Valid
Tahap II	83%	Sangat Valid

Tabel tersebut telah menunjukkan hasil validasi media tahap I dengan persentase 70% berkategori "Valid", dan validasi tahap II mendapatkan persentase 83% berkategori "Sangat Valid".

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi tersebut dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan

Bahasa Indonesia Universitas Samudra Langsa yaitu Ibu Prima Nucifera, S.Pd., M.Pd yang dilakukan sebanyak dua tahapan. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Validasi Ahli Materi

Tahapan	Presentase	Keterangan
Tahap I	86%	Sangat Valid
Tahap II	97%	Sangat Valid

Tabel tersebut menunjukkan hasil validasi ahli bahasa tahap I dengan persentase 86% berkategori "Sangat Valid", dan validasi tahap II mendapatkan persentase 97% berkategori "Sangat Valid".

4) Validasi Angket Minat

Adapun Media pembelajaran video yang telah selesai dibuat dan divalidasi oleh validasi media, materi dan bahasa selanjutnya tahap validasi angket minat belajar peserta didik. Validasi tersebut dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas samudra Langsa yaitu Ibu Senny Widia Oktari, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil dari Validasi angket minat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Validasi Angket Minat

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Max	Persentase	Kategori Kelayakan
Kejelasan	14	15	93%	Sangat Valid
Ketepatan isi	10	10	100%	Sangat Valid
Kesesuaian	5	5	100%	Sangat Valid
Ketepatan Bahasa	9	10	90%	Sangat Valid
Jumlah	39	40		
Rata-rata Presentase			97,5%	Sangat Valid

Tabel tersebut menunjukkan hasil validasi ahli angket minat dengan persentase 97,5% berkategori "Sangat Valid".

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik guru terhadap kemenarikan media pembelajaran video yang dikembangkan. Untuk memperoleh kepraktisan Video yang dikembangkan dilakukan dengan menyebarkan angket respon pendidik (Guru) serta angket respon peserta didik.

1) Angket Praktisi Guru

Pada penelitian dan pengembangan ini guru kelas yang memberikan respon terhadap media pembelajaran video yang dikembangkan adalah Ibu Misnah S.Pd.

Tabel 7. Presentase Kepraktisan Respon Guru

Aspek Penilaian	Jumlah skor yang diperoleh	Skor Max	Persentase	Kategori Kepraktisan
Desain tampilan	18	20	90%	Sangat Praktis
Kesesuaian materi	20	20	100%	Sangat Praktis
Kegunaan Media	19	20	95%	Sangat Praktis
Kesesuaian tata bahasa	10	10	100%	Sangat Praktis
Jumlah	67	70		
Rata-rata Presentase			95,7%	Sangat Praktis

2) Angket Respon Siswa

Pada angket respon peserta didik, peneliti menggunakan jenis angket tertutup dengan menyebarkan angket ke setiap peserta didik yang hadir.

Tabel 8. Hasil rekapitulasi respon siswa kelas IV

Aspek Penilaian	Jumlah skor yang diperoleh	Skor Max	Persentase	Kategori Kepraktisan
Kemenarikan Tampilan	4,63	5	92,6%	Sangat Praktis
Penyajian Materi	4,63	5	92,6%	Sangat Praktis
Penggunaan Bahasa	4,59	5	91,8%	Sangat Praktis
Kebermanfaatan	4,66	5	93,2%	Sangat Praktis
Rata-rata Presentase	4,62	5	92,4%	Sangat Praktis

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

1) Kevalidan Video Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menghitung kevalidan media yang telah dikembangkan, kevalidan media pembelajaran diperoleh dari penilaian Ahli Materi, Ahli Bahasa dan ahli Media.

Tabel 9. Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli

No	Tahapan penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	42	4,6	Sangat Baik	93,3%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	46	4,1	Sangat Baik	83,6%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	44	4,8	Sangat Baik	97,7%	Sangat Valid
4.	Ahli Angket Minat	39	4,8	Sangat Baik	97,5%	Sangat Valid
Rerata		171	18,3	Sangat Baik	93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas hasil yang didapatkan menunjukkan hasil akhir dengan rerata 93% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora*.

2) Kepraktisan Media Pembelajaran Video

Pada tahap ini peneliti menghitung penilaian yang telah dilakukan oleh praktisi pembelajaran yaitu guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora*.

Tabel 10. Rekapitulasi Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik

No	Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori	Persentase	Kategori
1.	Respon Guru	67	4,81	Sangat Baik	95,7%	Sangat Praktis
2.	Respon Peserta Didik	1072	4,62	Sangat Baik	92,4%	Sangat Praktis
Rerata		1.139	9,3	Sangat Baik	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, diketahui penilaian respon guru terhadap media pembelajarn video memperoleh skor sebesar 67 dengan

persentase 95,7% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, kemudian hasil penilaian respon dari peserta didik memperoleh skor sebesar 1072 dari 11 pernyataan dengan jumlah 21 orang peserta didik, hasil persentase rata-rata sebesar 92,4% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya Hasil yang didapatkan menunjukkan hasil akhir dengan rerata 94% dengan kategori “Sangat Praktis”.

3) Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbantuan Aplikasi *Wondershare Filmora*

Salah satu tujuan penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui peningkatan terhadap minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* pada pembelajarn IPAS yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam mengukur minat belajar peserta didik peneliti menggunakan angket minat belajar peserta didik dengan skala liker 1-5 dengan jumlah 16 pernyataan. Peningkatan minat dapat dilihat melalui pengukuran minat sebelum dan sesudah penggunaan

media pembelajaran video. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis peningkatan minat belajar peserta didik dengan uji normalitas dan uji hipotesis (*Sample Paired T-test*) melalui aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diolah berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Uji normalitas pada penelitian ini diambil dari hasil minat sebelum dan sesudah penggunaan media video. Uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dikarenakan sample yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah $21 \leq$ (kurang dari 50). Data dikatakan normal dengan kriteria apabila nilai signifikan $\alpha \geq 0,05$. Tabel diatas menunjukkan bahwa pada minat belajar sebelum maupun sesudah memperoleh sig $0.562 \geq 0,05$ dan $0,812 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan metode *Paired Sample t-test* atau uji-t pada program *IBM SPSS Statistic 25*. *Paired Sample t-test* adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, akan tetapi memiliki kondisi data sample sebagai akibat adanya perlakuan yang diberikan, sebelum dan sesudah. H_0 ditolak dan H_α diterima apabila $\text{sig} < 0,05$ dan $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$. Berdasarkan uji *Paired Sample T-test* diketahui nilai $t_{hitung} = -27.261$ dan nilai sig. (2-tailed) = .000 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan t_{tabel} dilihat dari tabel statistics dengan signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ dengan derajat kebebasan (df) $21-1 = 20$ hasil diperoleh untuk t_{tabel} yaitu 2.086. Maka dapat disimpulkan bahwa H_α diterima dan H_0 ditolak, sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video berbantuan Aplikasi *wondershare Filmora*

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* dapat ditarik

kesimpulan hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 83,6% dan dikategorikan kedalam kriteria "sangat valid". Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 93,3% dan dikategorikan kedalam kriteria "sangat valid". Hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 97,7% dan dikategorikan kedalam kriteria "sangat valid". Dan selanjutnya validasi angket minat belajar peserta didik memperoleh presentase sebesar 97,5% dan dikategorikan kedalam kriteria "sangat valid".

Penilaian Praktikalitas oleh praktisi pembelajaran atau guru kelas IV SDN Aramiyah memperoleh nilai sebanyak 95,7% termasuk kedalam kategori "sangat praktis". Penilaian yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN Aramiyah dengan jumlah 21 peserta didik memperoleh nilai sebanyak 92,4% dan termasuk kedalam kriteria "sangat praktis".

Selanjutnya hasil uji normalitas pada minat belajar sebelum maupun sesudah memperoleh sig pretest $0.562 \geq 0,05$ dan posttest $0,812 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data

yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya uji *Paired Sample T-test* diketahui nilai $t_{hitung} = 27.261$ t_{tabel} yaitu 2.086. Maka dapat disimpulkan bahwa H_α diterima dan H_0 ditolak, sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video. Artinya penggunaan media pembelajarn video berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar Ips Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/Edukasi.V4i1.3023>
- Afitaloka, L. A. (2022a). Pengembangan Video Interaktif Berbantu Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Sma Negeri 5 Metro. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1(1), 28–38. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/Snpe/Article/View/20%0ahttps://prosiding.ummetro.ac.id/>

- dex.Php/Snpe/Article/Download/20/4
- Afitaloka, L. A. (2022b). Pengembangan Video Interaktif Berbantu Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Sma Negeri 5 Metro. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1(1), 28–38.
- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Xvi(1), 98–107.
- Alfatonah, I. N. A. (2023). *Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kurikulum Merdeka Kelas Iv*. 7(6), 3397–3405.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021a). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–71. <https://Ojs.Unida.Ac.Id/Jsh/Article/View/4034/2813>
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021b). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–71.
- Anggraeni, Y., Arifin, Z., Kurniawan, D., & Wahyuningsih, T. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(1), 80–90.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai. *J. Moral And Civ. Educ*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V4i1.2702>
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika Pada Anak Usia Dini (6-10 Tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/Sl.V1i2.34>
- Diniyatuzzahro, & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora Pada Materi Penegalan Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jpgsd: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(11), 2288–2301.
- Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *At-Tarbiyah*

- Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 25.
<https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Shes: Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fadiyah Windi Anisa, Lisa Ainun Fusilat, I. T. A. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Falla, D. N., & Mintohari. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Tentang Sistem*. 2635–2644.
- Fenny Ramadhayanti, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 186–192.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Heru Aliwardhana. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Dan Filmora Melalui In House Training. *Al-Fikrah: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 22–43.
<https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., Ali, E. Y., Indonesia, U. P., Selatan, S., & Barat, J. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Sdn Sukamaju*. 9(3), 1511–1518.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Armoza Arita, Amiruddin, T. S. (2022). *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang Sd. 4*, 745–752.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik Yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (Ddi)*, 18210047, 1–12.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Surabaya: Bintang Surabaya*, 84.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Nugroho, F., Pendidikan, S., Sekolah, G., Indonesia, U. P., Islam, U., Sultan, N., Kasim, S., & Unggul, U. E. (2022). *Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di Sdn 9 Nagrikaler Purwakarta*. 2(1), 47–54.
- Ma'arif, M., Nissa, D. F., Aulia, S. S., & Immaniar, D. N. (2023). *Pemanfaatan Live Worksheet Sebagai E-Lkpd Pendidikan*

- Pancasila Materi Kolaborasi Antar Budaya Di Indonesia. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 16–23. <https://doi.org/10.21067/Jmk.V8i1.8255>
- Margareta, S., & Zakir, S. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora Dalam Menunjang Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 84–95. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/Wd>
- Masgumelar, N. K. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(1), 49–57.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/Jkp.V3i3.331>
- Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi Guru Terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(2), 202–209. <https://doi.org/10.54371/Jiepp.V4i2.433>
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajarsiswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183.
- <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Mursalina, A. (2024). *Penggunaan Media Worwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas Iv Sd Negeri 61 Banda Aceh (Doctoral Dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena)*.
- Nofianto, R., Andrizal, A., & Wagino, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Memperbaiki Sistem Starter Dan Pengisian Berbasis Software Lectora Inspire Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Education Journals*, 7, 2. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/poto/article/view/3528>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Pristiwanti, D. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 4(6), 7911–7915.
- Puput Wahyu Hidayat, D. B. W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Minat Belajar Siswa Dalam Mengerjakan Soal Open Ended Dengan Pendekatan Ctl. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <https://doi.org/10.21831/pg.V13i1.21167>
- Putri, A., Erita, Y., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., & Negeri, P. (2022).

- Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Wondershare Filmora Di Kelas Iv Sd. 5(2), 831–841.
- Rachma Dwi Yanti, Hisban Thaha, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik Sd. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 81–95.
<https://doi.org/10.19105/Mubtadi.V4i1.6357>
- Riyana, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 07 Wonogiri. *Bahusacca : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 11–17.
<https://doi.org/10.53565/Bahusacca.V4i1.927>
- Rizal Farista, I. A. M. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. 1(1), 1–12.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Journal On Education*, 5(1), 919–932.
<https://doi.org/10.31004/Joe.V5i1.672>
- Sahrul, A. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng*.
- Sahrul, A. (2022b). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng*.
- Saputra, K. B., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Materi Seni Lukis*. 12(01), 251–267.
- Saputri, A. I., Arsita, M., & Nelly Astut. (2024). *Fakta Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Serta Entitas*. 5(1).
- Sari Yunita, D. S. J. N. (2024). Perkembangan Kurikulum Merdeka Di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 2199–2205.
- Sugrah, N. (2019). *Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains*. 19(2), 121–138.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (Ipas). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Surya Alenta Nababan, Septi Melani Putri Tambunan, Talitha Nakhwan Hasibuan, P. X. F. S. (2024). Interdisciplinary Explorations In Research Uji Validitas Dan Reabilitas Instrument Penilaian. *Interdisciplinary Explorations In Research Journal (Ierj)*, 2, 1420–1430.
- Susilawati, D. (2024). *Pengantar Ilmu Pendidikan*.

- Sutardi, T. (2007). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. Pt Grafindo Media Pratama.
- Utami, W. D., Rahma, S. B., & Anggraini, I. A. (2020). Analisis Minat Dan Bakat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23–28. [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Index%0aterampil](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Index%0aterampil)
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis Pembelajaran Ips Dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1105–1113.
- Wahyudin, M., & Paksi, H. P. (2022a). Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga Di Rumah.” *Jpgsd*, 10(8), 1860–1869. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/49270/40996>
- Wahyudin, M., & Paksi, H. P. (2022b). Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga Di Rumah.” *Jpgsd*, 10(8), 1860–1869.
- Whildan, L. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 11. <https://Doi.Org/10.47453/Permata.V2i1.245>
- Wicaksono. J P P Journal of Prospective Learning, 1(2), 9–19.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://Doi.Org/10.24036/Invotek.V19i1.409>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://Doi.Org/10.30742/Tpd.V1i02.816>
- Yunita, Ahmad Zainuri, Ibrahim, Achmad Zulfi4, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jambura Journal Of Educational Management*, 4(1), 16–25. <https://Doi.Org/10.35335/Lebah.V13i2.63>
- Zahwa, F. A., & Syafi’i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://Doi.Org/10.25134/Equi.V19i01.3963>