

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *KINEMASTER* BERBASIS LITERASI SAINS DI SEKOLAH DASAR

Agustia Tri Andani¹, Aan Subhan Pamungkas², Ana Nurhasanah³

^{1, 2, 3} PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹agustia.t.andani@gmail.com, ²asubhanp@untirta.ac.id, ³ananur74@untirta.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the process of development, feasibility, and student responses to kinemaster learning videos based on scientific literacy in class V SDN Karundang 2 Serang. This study uses a 4D development model consisting of four stages, namely define, design, develop, and disseminate. Data collection techniques used are in the form of interviews, observations, questionnaires, and documentation. The instruments used were interview sheets, observation sheets, validation questionnaire sheets, and student response questionnaire sheets. The results of the research on developing kinemaster learning videos based on scientific literacy obtained an average score of 87.14% from media experts with very decent criteria, material experts 91.76% with very decent criteria, and linguists 82.5% with very good criteria. worthy. The results of the student response questionnaire obtained from small group trials get a score percentage of 87.5% and large group trials get a score percentage of 86.64% including very good criteria. Thus, from the results of this study, it can be concluded that the kinemaster learning video based on scientific literacy for elementary school students was successfully developed, suitable for use in the learning process, and received a good response from students by using this learning video in learning.

Keywords: learning video, kinemaster, science literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respons siswa terhadap video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains di kelas V SDN Karundang 2 Serang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket validasi, serta lembar angket respons siswa. Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains memperoleh rata-rata skor dari ahli media sebesar 87,14% dengan kriteria sangat layak, ahli materi sebesar 91,76% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak. Adapun hasil angket respons siswa yang didapatkan dari uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase nilai 87,5% dan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase nilai 86,64% termasuk pada kriteria sangat baik. Dengan demikian, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains untuk siswa sekolah dasar berhasil dikembangkan, layak digunakan pada proses

pembelajaran, memperoleh respons baik yang diberikan siswa dengan adanya penggunaan video pembelajaran ini dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *Kinemaster*, Literasi Sains

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21 ini kehidupan manusia mengalami banyak sekali perubahannya, perubahan yang terjadi bisa dilihat dari aspek dalam kehidupan sehari-hari, contohnya seperti di masyarakat dan di lingkungan sekitar. Hal seperti ini tidak dapat dipungkiri oleh siapapun. Salah satu contoh dari perubahan yang terjadi yaitu persaingan antar manusia, dari perubahan ini menuntut menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang unggul dilihat dari usaha ataupun melalui hasil kerja. Apabila perubahan itu dilakukan dengan baik, maka akan membuahkan hasil yang baik juga dan pada akhirnya setiap negara di belahan dunia ini pun akan ikut bersaing dan berlomba-lomba dalam hal menciptakan suatu inovasi yang dapat memberikan kemudahan dalam mengatasi segala permasalahan yang terjadi. Dengan demikian, untuk hidup di abad 21 ini manusia tidak hanya mengandalkan pengetahuannya saja, tetapi juga harus memiliki kemampuan (*skill*)

agar dapat berperan di kehidupan abad 21 ini.

Kunci sukses mengimbangi tantangan abad 21 salah satunya yaitu dengan memiliki kemampuan literasi sains. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Liu, literasi sains merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk hidup berhasil di abad 21 (Pratiwi, dkk., 2019). Hal ini dikarenakan, literasi sains merupakan suatu kemampuan yang dapat mengaitkan antara pengetahuan ilmiah dengan konteks pada kehidupan sehari-hari. Dari kemampuan tersebut dapat berupa kemampuan dalam berpikir secara kritis dan ilmiah serta menggunakan pengetahuan ilmiahnya untuk membuat suatu keputusan. Diharapkan seseorang yang mempunyai kemampuan literasi sains dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi masyarakat saat ini, misalnya terkait kesehatan, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Sebab, permasalahan-permasalahan terkait hal tersebut dapat diselesaikan dengan pemahaman tentang sains.

Dengan demikian, seseorang yang memiliki kemampuan literasi sains dapat belajar lebih lanjut dan melanjutkan hidupnya di abad 21 saat ini.

Mengingat hasil laporan PISA, literasi sains di Indonesia masih cukup rendah, kemampuan literasi sains siswa Indonesia tahun 2018 menunjukkan mereka berada di ranking 70 dari 78 negara, dengan rata-rata skor 396 di bawah rata-rata skor ketuntasan PISA 500 (Juwita, dkk., 2022). Ada berbagai faktor penyebab rendahnya literasi sains siswa Indonesia menurut Suroso antara lain yaitu pembelajaran IPA seringkali berfokus pada materi pelajaran daripada tujuan utama pembelajaran IPA disertai kebutuhan siswa, pembelajaran jarang dimulai dengan masalah yang nyata, dan pembelajaran sains lebih memfokuskan pada mengantisipasi ujian (Yuliati, 2017). Kemampuan literasi sains tidak dapat datang begitu saja, hal tersebut perlu dibangun agar kemampuan literasi sains siswa dapat berkembang. Dibutuhkan alat yang dapat digunakan sebagai pendukung pada proses pembelajaran literasi sains, alat pendukung tersebut dapat

berupa media pembelajaran. Menurut (Yuliati, 2017) penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat pendukung pada proses pembelajaran literasi sains dan kompetensi abad ke-21.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang sudah dilakukan, diperoleh informasi bahwa belum adanya penerapan literasi sains pada proses pembelajaran, sebagian siswa mendapatkan nilai belajar IPA yang terbilang masih kurang. Lebih lanjut pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku tema dan gambar sebagai media pembelajaran, akibatnya siswa kurang antusias/tertarik mengikuti pembelajaran. Padahal di sekolah tersebut telah dilengkapi sarana berbasis teknologi seperti LCD/proyektor, internet, dan laptop. Namun, sarana berbasis teknologi tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik oleh guru, sehingga dapat dianalisis bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru pun mengharapkan adanya media pembelajaran yang berbeda dengan media pembelajaran yang biasa digunakan sebelumnya.

Dilihat dari persoalan yang disampaikan di atas, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memanfaatkan sarana berbasis teknologi yang diberikan sekolah, membuat siswa antusias/tertarik mengikuti pembelajaran, menerapkan literasi sains pada proses pembelajaran, dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berniat mengembangkan sebuah video pembelajaran berbasis literasi sains. Video pembelajaran dipilih karena dalam penggunaannya video pembelajaran memanfaatkan sarana teknologi yang disediakan oleh sekolah seperti proyektor maupun laptop. Lebih lanjut, video pembelajaran berpotensi memudahkan siswa untuk memahami materi, membuat siswa antusias dan tidak bosan pada pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan menarik. Selain itu, seperti yang dinyatakan oleh Permanasari (Asriadi & Lazulva, 2021) pada proses pembelajaran literasi sains memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi contohnya seperti video pembelajaran.

Pembuatan video pembelajaran dapat dilakukan di berbagai aplikasi, salah satunya menggunakan *kinemaster*. *Kinemaster* dapat digunakan untuk membuat atau mengedit sebuah video yang dapat diakses melalui *android*. Seperti yang dikemukakan oleh (Putri & Mudinillah, 2021) aplikasi *kinemaster* memiliki kelebihan seperti memiliki fitur yang lengkap, mudah dioperasikan dan mudah dipahami oleh pengguna, serta memiliki kualitas resolusi video yang berkualitas tidak kalah dengan aplikasi *editing* video lainnya. Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, peneliti berencana mengembangkan sebuah video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains. Video pembelajaran ini akan dibuat semenarik mungkin mulai dari *background*, gambar ataupun huruf. Di mana video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat pembelajaran tematik, yaitu pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Untuk penerapan literasi sains pada kegiatan pembelajaran, nantinya penyampain materi akan dikaitkan pada kehidupan sehari-hari, disisipkan indikator literasi sains, dan disertai aktivitas seperti praktik sains,

menyimak, dan berbicara. Video pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk *Flash Disk* (FD) dan link *google drive* yang nantinya akan memudahkan guru dan siswa pada saat menggunakannya. Video pembelajaran ini dapat digunakan secara berulang, sehingga siswa dapat belajar sendiri baik itu di rumah atau di sekolah dengan menggunakan video pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana proses pengembangan video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains di kelas V SD?, bagaimana kelayakan video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains di kelas V SD?, dan bagaimana respons siswa terhadap video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains di kelas V SD?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang melalui langkah-langkah dalam membuat produk yang belum ada atau melengkapi produk yang sudah

ada yang dapat dipertanggungjawabkan penggunaannya (Sukmadinata, 2019).

Adapun model pengembangan yang digunakan ialah model 4D menurut Thiagarajan (Sa'adah & Wahyu, 2020) yang meliputi 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karundang 2.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan pada penelitian, observasi dilakukan untuk mengamati perilaku guru dan siswa ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan, angket dilakukan untuk menilai kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan serta respons siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang diujicobakan, dan dokumentasi dilakukan sebagai bukti bahwa kegiatan yang dilakukan telah dilaksanakan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dari hasil validasi media, materi, bahasa serta angket respons

siswa, kemudian data tersebut diolah dalam bentuk deskripsi secara kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains menggunakan prosedur pengembangan model 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangang), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran).

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan ini digunakan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran

a. Analisis Ujung Depan

Analisis ini digunakan untuk mencari, mengumpulkan, memastikan permasalahan awal yang ditemui ketika proses pembelajaran melalui wawancara dan observasi. Berdasarkan wawancara dan observasi yang sudah dilakukan, diperoleh informasi bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang

mampu membuat siswa tertarik/antusias mengikuti pembelajaran, memanfaatkan sarana sekolah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, membantu guru menerapkan literasi sains pada proses pembelajaran, dan memudahkan siswa memahami materi, yaitu dengan cara mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi *kinemaster* berbasis literasi sains.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti mencari tahu kurikulum apa yang digunakan oleh SDN Karundang 2, terutama di kelas V. Setelah mengetahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, selanjutnya menganalisis KI dan KD serta menentukan batasan materi yang akan digunakan pada video pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang digunakan adalah tema 9, subtema 3, pembelajaran 1.

c. Analisis Tugas

Pada tahap ini dilakukan penjabaran terhadap KI dan KD ke dalam indikator pembelajaran, khususnya pada tema 9, subtema 3, pembelajaran 1.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan tahapan dalam membuat rancangan dari sebuah media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan secara garis besar terkait video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains. *Storyboard* digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan video pembelajaran ini. Setelah *storyboard* peneliti rancang, selanjutnya peneliti mulai mengembangkan video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains.

Video pembelajaran ini menggunakan aplikasi *kinemaster* dalam pembuatan videonya, untuk desain *background* menggunakan aplikasi *canva*. Video

pembelajaran ini menggunakan ukuran tampilan rasio 16:9 dengan resolusi video 720p. Jenis *font* yang digunakan yaitu: *bevan*, *noto serif italic*, *noto serif regular*, dan *noto serif bold*.

3. Tahap **Develop** (Pengembangan)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang selesai dibuat dilanjutkan dengan penilaian oleh validasi ahli sebelum diujicobakan di lapangan.

a. Validasi Ahli

Tahap ini merupakan kegiatan untuk menilai kelayakan dari video pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 6 ahli dibidangnya, yaitu 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa. Berikut merupakan hasil validasi produk:

**Tabel 1 Data Validasi Ahli
Media**

No	Validasi	Skor
1	I	90%
2	II	84,28%

Dari analisis tabel 1 didapatkan hasil bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dengan kriteria sangat layak.

Tabel 2 Data Validasi Ahli Materi

No	Validasi	Skor
1	I	95,29%
2	II	88,23%

Dari analisis tabel 2 didapatkan hasil bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dengan kriteria sangat layak.

Tabel 3 Data Validasi Ahli bahasa

No	Validasi	Skor
1	I	81,66%
2	II	83,33%

Dari analisis tabel 3 didapatkan hasil bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dengan kriteria sangat layak.

b. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya video pembelajaran yang dikembangkan diperbaiki kekurangannya sesuai

dengan komentar dan saran yang disampaikan oleh validator ahli.

c. Uji Lapangan

Uji coba video pembelajaran ini dilakukan di kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok uji coba yaitu kecil dan besar. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap video pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran. Berikut merupakan hasil angket respons siswa:

Tabel 4 Data Hasil Respons Siswa

No	Kelompok	Skor
1	Kecil	87,5%
2	Besar	86,64%

Dari analisis tabel 4 didapatkan hasil bahwa respons siswa terhadap video pembelajaran yang digunakan termasuk dalam kriteria sangat baik.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Hasil akhir dari penelitian ini yaitu berupa

produk video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains. Video pembelajaran ini peneliti sebarakan secara terbatas kepada guru kelas V di SDN Karundang 2 dengan cara memberikan video pembelajaran berbasis literasi sains ini dalam bentuk *flash disk* dan link *google drive* untuk diberikan kepada siswa agar dapat digunakan secara berulang, serta diberikan juga kepada guru kelas V di beberapa sekolah dasar sekitarnya.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* berbasis literasi sains. Video pembelajaran ialah media pembelajaran yang memasukkan unsur audio-visual yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Syaparuddin & Elihami, 2020). Lebih lanjut (Pirdayuni, dkk., 2022) mengatakan bahwa menggunakan video pembelajaran dapat membuat siswa antusias dalam belajar dan memanfaatkan teknologi pada saat penggunaannya seperti laptop/komputer, *smartphone*,

proyektor, dll. Video pembelajaran sendiri dapat dijadikan sebagai salah satu alat yang mendukung untuk penerapan literasi sains pada proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Permanasari (Asriadi & Lazulva, 2021) pada proses pembelajaran literasi sains memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi seperti contohnya video pembelajaran.

Isi materi yang terdapat pada video pembelajaran yang dikembangkan ini berpedoman pada tema 9, subtema 3, pembelajaran 1 yang mengkombinasikan berbagai unsur seperti teks, suara, *background*, transisi, gambar dan video yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selaras dengan yang dikemukakan oleh (Muslihudin, 2019) bahwa video pembelajaran dapat menggabungkan unsur audio (suara, narasi, dialog, dll) dan unsur visual (gambar, animasi, tulisan, dll) yang dapat memberikan kemudahan pada proses pembelajaran yang dilakukan. Sebagai penerapan literasi sains dalam proses pembelajaran, nantinya materi yang diajarkan akan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, disisipkan dengan indikator literasi sains disertai aktivitas seperti

praktik sains, menyimak, dan berbicara. Seperti yang dinyatakan oleh OECD bahwa literasi sains merupakan suatu kemampuan dalam hal untuk memahami serta membuat keputusan berkaitan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia berupa penggunaan pengetahuan, merumuskan pertanyaan-pertanyaan serta membuat kesimpulan atau keputusan yang berdasarkan pada bukti-bukti sains (Yuliati, 2017).

Keberhasilan dari pengembangan video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains di sekolah dasar ini dibuktikan dengan adanya validasi ahli media, materi, dan bahasa. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap video pembelajaran oleh siswa dengan cara memberikan angket respons siswa terhadap video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains. Berdasarkan uji kelayakan produk dari ahli media memberikan penilaian bahwa video pembelajaran yang dikembangkan ini mudah digunakan oleh guru dan siswa, mendukung siswa terlibat dalam proses pembelajaran, serta menarik. Dari hasil uji kelayakan tersebut diperoleh

penilaian dari ahli media pertama sebesar 90% dan ahli media kedua sebesar 84,28%. Berdasarkan kriteria kelayakan dari uji validasi ahli menurut Riduwan (Sa'adah & Wahyu, 2020) persentase nilai antara 81-100% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Selanjutnya, uji kelayakan produk dari ahli materi memberikan penilaian bahwa materi yang disajikan dalam video pembelajaran yang dikembangkan ini sesuai dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran, sesuai dengan indikator literasi sains, dan mudah dipahami. Dari hasil uji kelayakan tersebut diperoleh penilaian dari ahli materi pertama sebesar 95,29% dan ahli materi kedua sebesar 88,23% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Kemudian, uji kelayakan produk dari ahli bahasa memberikan penilaian bahwa video pembelajaran yang dikembangkan ini bahasa yang digunakan jelas, kalimat yang digunakan sederhana, serta bahasanya menggunakan kata baku. Dari hasil uji kelayakan tersebut diperoleh penilaian dari ahli bahasa pertama sebesar 81,66% dan ahli bahasa kedua sebesar 83,33%

termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Dari hasil angket respons siswa diperoleh informasi bahwa melalui video pembelajaran yang dikembangkan ini siswa tertarik untuk belajar, membantu siswa memahami materi dengan mudah, materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, menambah pengetahuan dan pengalaman siswa tentang literasi sains. Dari hasil angket respons siswa tersebut diperoleh penilaian pada kelompok kecil sebesar 87,5% dan kelompok besar yaitu 86,64% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil respons siswa tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asriadi & Lazulva, 2021) menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran pada proses pembelajaran bisa membuat siswa tertarik untuk belajar, membangun semangat siswa belajar, membuat suasana yang menyenangkan, serta memudahkan siswa paham materi yang diajarkan. Selanjutnya (Hadi, 2017) mengemukakan kelebihan dari video pembelajaran adalah video dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, membuat siswa antusias dan tidak bosan pada pembelajaran,

memudahkan siswa memahami pelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, dan menarik.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, maka pengembangan video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains untuk siswa sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui empat tahapan (4D), layak digunakan pada proses pembelajaran melalui validasi ahli, dan didukung dengan adanya respons baik yang diberikan siswa terhadap video pembelajaran ini.

E. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *kinemaster* berbasis literasi sains ini telah berhasil dikembangkan melalui tahapan berdasarkan prosedur pengembangan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*).

Kelayakan dari video pembelajaran berbasis literasi sains yang dikembangkan, diperoleh penilaian validasi ahli media dengan hasil persentase 90% dan 84,28% termasuk pada kriteria sangat layak, penilaian validasi ahli materi dengan hasil persentase 95,29% dan 88,23%

termasuk pada kriteria sangat layak, dan penilaian validasi ahli bahasa dengan hasil persentase 81,66% dan 83,33% dengan kriteria sangat layak.

Respons siswa terhadap video pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan pada kelompok kecil mendapatkan hasil persentase nilai 87,5% serta diujicobakan pada kelompok besar mendapatkan hasil persentase nilai 86,64% termasuk pada kriteria sangat baik

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu: hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi dalam penerapan literasi sains pada proses pembelajaran dan bagi penelitian selanjutnya diperlukan untuk mengetahui efektivitas dari video pembelajaran berbasis literasi sains dalam proses pembelajaran di kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

Asriadi, & Lazulva. (2021). Desain Dan Uji Coba Video Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Scratch Pada Materi

Kesetimbangan Kimia. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 3(2), 143–156.

[https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3\(2\).7921](https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3(2).7921)

Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.

Juwita, E., Sunyono, S., & Rosidin, U. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Lampung Barat Pada Materi Bioteknologi Berbasis Etnosains. *JEMS: Jurnal Edukasi ...*, 10(2), 232–242.

<https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.12105>

Muslihudin, A. (2019). Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Video dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Suganangan. *Elementaria Edukasia*, 2(1), 74–86.

Pirdayuni, Damanhuri, & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Kinemaster Dalam Pembelajaran Tema 8 Pada Kelas IV Di SD Negeri

- serang 20. *Primary:pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(April), 306–315.
<http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8536>
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 9(1), 34–42.
<https://doi.org/10.20961/jmpf.v9i1.31612>
- Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah pada Masa Pandemi COVID 19. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 80-95.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode penelitian R&D (research and development): Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 21–28.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>