

Pengembangan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Berbasis Literasi Baca Tulis di Sekolah Dasar

Dwi Wahyuni¹, Rina Yuliana², Sundawati Tisnasari³, Anisa Khayati Nur Kafah⁴

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}, Universitas Negeri Yogyakarta⁴
dwiwahyuni858@gmail.com

Article History

accepted 1/6/2024

approved 1/7/2024

published 20/7/2024

Abstract

One of the abilities that students need to have is language skills which are the most important thing used in everyday of life, this is closely related to reading and writing literacy or LBT as the basis for students communication. The purpose of this research is to develop LBT-based canva learning video products that will be used in independent curriculum learning, calculate feasibility and see the response of students when using LBT-based canva learning videos. The method used in this research is RnD with research procedures referring to the 4D model, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The research was conducted at SDI Al-Kautsar Tangerang City with the research subjects being grade V students totalling 26 students. The results of this research and development are (1) the process of developing LBT-based canva learning videos with the 4D stage (2) the feasibility of LBT-based canva learning videos reaches an overall average from the material, language and media aspects of 88% which is included in the 'Very Feasible' category, (3) student responses to LBT-based canva videos obtain an average of 96% which is included in the 'Very Good' category. So it can be concluded that LBT-based canva videos can help teachers deliver material with decent media and good responses from users.

Keywords: learning media, canva, literacy, primary school

Abstrak

Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik yakni keterampilan berbahasa yang paling utama digunakan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini berkaitan erat dengan literasi baca tulis atau LBT sebagai dasar dalam berkomunikasi peserta didik. Tujuan penelitian ini mengembangkan produk video pembelajaran menggunakan aplikasi canva berbasis LBT yang akan digunakan pada pembelajaran kurikulum merdeka, menghitung kelayakan dan melihat respons dari peserta didik saat menggunakan video pembelajaran canva berbasis LBT. LBT Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah RnD dengan prosedur penelitian mengacu pada model 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian dilakukan di SDI Al-Kautsar Kota Tangerang dengan subjek penelitian siswa kelas V sejumlah 26 siswa. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah (1) proses pengembangan video pembelajaran canva berbasis LBT dengan tahap 4D (2) kelayakan video pembelajaran canva berbasis LBT mencapai rata-rata keseluruhan dari aspek materi, bahasa dan media sebesar 88% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", (3) respons siswa terhadap video canva berbasis LBT memperoleh rata-rata sebesar 96% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa video canva berbasis LBT dapat membantu guru menyampaikan materi dengan media yang layak dan respons baik dari pengguna.

Kata kunci: media pembelajaran, canva, literasi baca tulis, sekolah dasar



PENDAHULUAN

Dunia bergerak secara dinamis, perubahan dapat terus terjadi di berbagai bidang dalam kehidupan baik disadari maupun tidak disadari secara langsung dalam kehidupan. Perubahan dunia dapat terlihat salah satunya pada transformasi revolusi industri. Revolusi Industri kali pertama terjadi di Inggris di awal tahun 1760. Indonesia adalah salah satu negara yang terkena dampak dari revolusi industri (Koran Tempo, 2023).

Hingga saat ini Indonesia mulai adaptif terhadap Era Revolusi 5.0 yakni berfokus pada sinergisitas antara peradaban manusia dengan teknologi digital tanpa mengesampingkan jati diri sebagai manusia. Dengan adanya perubahan ini, manusia diharapkan dapat beradaptasi agar tetap hidup serta dapat melakukan aktivitasnya sehingga tetap produktif (Ruskandi dalam Kumparan, 2024)

Berkaitan dengan pembelajaran bagi peserta didik seharusnya berfokus pada pengembangan kemampuan dan potensi dirinya sebagai manusia seutuhnya yang bermartabat seperti yang tertera pada UU No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik yakni keterampilan berbahasa yang paling utama digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini keterampilan berbahasa erat kaitannya dengan literasi baca tulis sebagai dasar dalam berkomunikasi peserta didik. Kemampuan untuk memilih, mengevaluasi, dan menerapkan informasi untuk membuat penilaian adalah apa yang dimaksud dengan literasi, yang merupakan kecerdasan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Pandemi Covid-19 sangat berpengaruh terhadap kualitas peserta didik khususnya pada bidang literasi mengalami penurunan secara internasional. Hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA tahun 2022 tepatnya pada bulan Mei sampai Juni 2022 setelah pandemi Covid yang dilaporkan oleh Kemendikbudristek, yakni Indonesia mengalami kenaikan peringkat hingga 5-6 posisi dari hasil PISA pada tahun 2018.

Pada literasi membaca di tahun 2018, Indonesia menempati peringkat ke-73, sedangkan pada tahun 2022 menempati peringkat ke-68 dari 81 negara (Kemendikbud, 2017) ini sebagai pacuan atau permulaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya bidang literasi sebagai dasar keterampilan peserta didik dan agar tidak terlena atas pencapaian yang sudah diraih saat ini. Hal ini sebagai karena upaya dari berbagai pihak baik dari Kemendikbudristek hingga tenaga pendidik atau guru sebagai ujung tombak pendidikan agar dapat memberikan solusi dalam keadaan *loss learning* tersebut.

Salah satu area sekolah yang dapat ditingkatkan adalah media pembelajaran. Untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, benda apa pun dapat digunakan sebagai media. Heinich mendefinisikan "media" sebagai media komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima informasi (Arsyad, 2017). Selanjutnya, menurut Hamidjojo dalam Latuheru (1993) Dalam hal ini, instruksi dapat mengkomunikasikan pesan secara efektif. Lebih lanjut, media adalah berbagai saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikomunikasikan itu sampai pada penerima yang dituju, menurut Hamidjojo dalam Latuheru. Demikian pula di sekolah dasar yang diteliti, khususnya di SDI Al-Kautsar, guru masih memerlukan variasi alat bantu dalam belajar contohnya memberdayakan sarana prasarana berupa video pembelajaran.

Media pembelajaran oleh karena itu hadir dalam berbagai bentuk. Media pembelajaran dua dan tiga dimensi adalah ciri-ciri media yang digunakan dalam pendidikan. Media yang hanya dapat dilihat dari satu arah dianggap dua dimensi, tetapi media yang dapat dilihat dari berbagai arah dengan menggunakan indera penglihatan (mata) dianggap tiga dimensi. Kemudian, ada berbagai macam media

pembelajaran yang tersedia, termasuk audio, visual, dan audio visual. Dengan beragamnya alat bantu belajar yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan, sebaiknya perlu penyesuaian dengan karakteristik peserta didik. Terfokus pada peserta didik kelas V SD saat ini yang mana termasuk dalam generasi alpha yang lahir pada abad ke-21. Tantangan besar yang didapatkan oleh anak yang lahir pada abad ke-21 yang Dengan mengacu pada Kerangka Kerja Pembelajaran Kemitraan Abad ke-21, sangat penting bagi pendidikan di abad ke-21 untuk menghasilkan output yang memiliki beberapa keterampilan penting, yaitu (1) Pembelajaran dan kemampuan berinovasi yang mencakup: kreatifitas dan berinovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, Kolaboratif dan komunikatif (2) Kemampuan teknologi, informasi dan media yang mencakup literasi teknologi, informasi dan komunikasi dan (3) Kekuatan kehidupan berkarir dan sosial yang mencakup: adaptif dan fleksibilitas, inisiatif dan pengendalian diri, kompetensi sosial dan antarbudaya, output, tanggung jawab, akuntabilitas, dan kepemimpinan.

Adapun Kartini Kartono mengungkapkan koordinasi psiko-motorik anak usia 8 hingga 12 tahun semakin membaik, begitu juga dengan permainan kelompok, organisasi, disiplin, aktivitas bermain yang mengikuti pembelajaran, keingintahuan, belajar coba-coba, menyelidiki, aktif, kemampuan memisahkan persepsi dengan tindakan yang mengikuti logika, dan pemahaman akan aturan, menurut buku-buku psikologi anak (Sholichah, 2018). Seperti yang diungkapkan Mc Crindle pada majalah Business Insider oleh Christina Sterbenz Generasi alpha yang lahir pada tahun 2011 hingga 2025, Generasi yang paling terbiasa menggunakan internet ini dikenal dengan sebutan Gen Alpha (Fadlurrohimi et al., 2020). Dengan demikian, peneliti menghasilkan video belajar yang sesuai dengan kepribadian di era generasi alpha untuk meningkatkan minat literasi peserta didik yang dikombinasikan dengan aktivitas lain seperti menyanyi bersama dalam pembelajaran sehingga peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan namun tak lepas dari pengetahuan dan sikap yang baik ketika berada di kelas.

Ketika peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V di SDI Al-Kautsar Kota Tangerang beliau menyampaikan bahwa media pembelajaran yang sampai saat ini cenderung masih diminati dalam pembelajaran yakni media menggunakan audio visual, contohnya seperti film atau video. Untuk pembelajaran literasi sendiri masih berfokus pada buku. Sehingga peneliti melakukan pengembangan media video pembelajaran melalui aplikasi Canva karena dapat menarik perhatian peserta didik melalui visual serta dapat diingat melalui audio yang didengar oleh peserta didik. Video pembelajaran yang menarik akan menambah pengalaman belajar bagi peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya terfokus oleh pendidik atau guru saja. Video pembelajaran saat ini juga dapat diunggah melalui beberapa platform sehingga akan mudah bagi peserta didik untuk mengaksesnya dan dapat diputar berulang kali tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Berdasarkan latar belakang di atas, tenaga pendidik atau guru diharapkan mampu untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran melalui aplikasi canva yang mampu membantu dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengangkat penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Berbasis Literasi Baca Tulis di Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan empat tahapan pengembangan (*Define, Design, Development, dan Dissemination*) (Sugiyono, 2016). Penelitian ini dilakukan di SDI Al-Kautsar Kota Tangerang. Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas V tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 6 peserta didik untuk uji skala kecil dan 20 peserta didik untuk uji

lapangan guna melihat respons dari penggunaan media yang dikembangkan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah validasi produk dengan menghadirkan beberapa pakar atau pakar dengan menggunakan lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik. Lembar validasi ahli terdiri dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa dengan jumlah validator yaitu 6 ahli. Angket respons peserta didik digunakan untuk melihat respons peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran berbasis LBT. Wawancara juga dilakukan dalam penelitian ini guna mengumpulkan informasi dari guru terkait proses pembelajaran dan penggunaan media yang dikembangkan. Langkah pengumpulan data dilakukan dengan desain yang ditentukan dan dibantu dengan menggunakan instrumen. Tahap yang dilakukan antara lain: *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Video pembelajaran berbasis LBT dinyatakan layak digunakan jika sudah melewati batas minimal rata-rata 71% dengan kategori layak (Silmi & Rachmadyanti, 2018) dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna atau peserta didik jika telah melewati batas indikator minimal 61% dengan kategori baik (Sulistya, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDI Al-Kautsar melalui kegiatan wawancara bersama dengan guru kelas V dan observasi langsung kepada peserta didik kelas V. Tahap wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan pada 12 Oktober 2023 menghasilkan beberapa informasi yakni kurikulum yang diterapkan pada peserta didik kelas V SDI Al-Kautsar yakni kurikulum merdeka. Untuk kegiatan literasi, sudah dilakukan kegiatan pembiasaan literasi khususnya literasi baca tulis di SDI Al-Kautsar namun guru masih memerlukan media pembelajaran sebagai variasi dalam metode pengajaran di dalam kelas. Setelah itu dilakukan analisa capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai tahap awal perancangan produk video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di kelas. Adapun mata pelajaran yang dipilih yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi warisan budaya Indonesia. Penelitian pengembangan video belajar berbasis LBT buat kelas V SD dilakukan dengan prosedur pengembangan model 4-D. Beberapa tahapan yang dikembangkan melalui pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebaran. Tahapan pengembangannya akan dipaparkan sebagai berikut:

A. *Define*

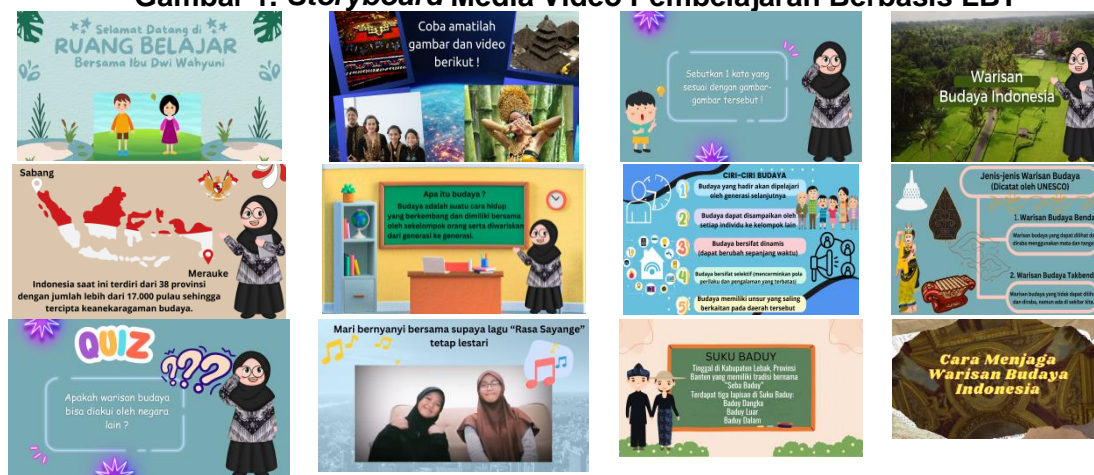
Tahap pendefinisian dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas V yang dibagi beberapa langkah yaitu, analisis awal (*Front-end Analysis*) berupa analisis kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut yaitu kurikulum merdeka bagi peserta didik kelas V, tahap analisis peserta didik (*Learner Analysis*) berupa diskusi tergantung keberagaman latar belakang peserta didik dan gaya belajar peserta didik, analisis tugas (*Task Analysis*) untuk menentukan tugas untuk peserta didik yang sesuai guna mendukung kegiatan proses pembelajaran, analisis konsep (*Concept Analysis*) menentukan materi yang akan digunakan untuk mendesain media video pembelajaran pada proses pembelajaran sesuai kebutuhan pengguna media (guru dan peserta didik), analisis tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*) pada tahap ini menentukan tujuan akan dicapai oleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis LBT.

B. *Design*

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, tahap perancangan ini meliputi, penyusunan tes (*Criterion-Test Construction*) pada penelitian ini menggunakan tes tertulis untuk mengetahui kemampuan pemahaman peserta didik setelah penggunaan media video pembelajaran, pemilihan media (*Media Selection*) melibatkan penilaian terhadap materi pelajaran, perilaku peserta didik, dan masalah yang mungkin timbul di kelas. Dengan mempertimbangkan kebiasaan dan minat

peserta didik, serta materi yang akan disampaikan maka media yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran berbasis LBT, pemilihan format (*Format Selection*) yang dipakai dalam video pembelajaran berbasis LBT ini antara lain judul materi yang sedang dikembangkan pada aspek utama media, menambahkan gambar pendukung, tema dan kemenarikan media. Pada materi ini pemanfaatan informasi tentang budaya lokal baduy di Banten dibutuhkan untuk memberikan informasi budaya kepada peserta didik dan menarik perhatian peserta didik untuk belajar, dan desain awal (*Initial Design*) video pembelajaran berbasis LBT dirancang untuk memfokuskan belajar peserta didik serta memberikan proses pembelajaran sesuai dengan minat belajar peserta didik yang harapannya juga dapat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SD. Video pembelajaran berbasis LBT ini dirancang untuk membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang sudah disusun. Berikut *storyboard* dari media video pembelajaran berbasis LBT

Gambar 1. Storyboard Media Video Pembelajaran Berbasis LBT



Media video pembelajaran ini dibuat bertujuan agar peserta didik lebih interaktif dalam pembelajaran dengan adanya pertanyaan berbasis HOTS, sajian materi yang menarik hingga hiburan dengan mengajak peserta didik menyanyi lagu daerah bersama-sama sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia.

B. Develop

Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh para ahli dan revisi produk awal. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*) dan uji coba produk (*Development Testing*) Berikut instrument dan hasil pada uji coba produk

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Validator I	Skor Validator II	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan isi	8	9	10	85%	Layak
2.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	8	8	10	80%	Layak

3.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	10	9	10	95%	Sangat Layak
4.	Kebenaran substansi materi	4	5	5	90%	Sangat Layak
5.	Manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan	8	7	10	75%	Layak
6.	Kesesuaian dengan nilai-nilai, moralitas dan sosial	4	5	5	90%	Sangat Layak
Rata-rata				85%	Layak	

Modifikasi dari (Depdiknas, 2008)

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Indikator Penilaian	Skor Validator I	Skor Validator II	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Penggunaan font atau huruf	15	13	15	93%	Sangat Layak
2.	Layout dan tata letak	9	9	10	90%	Sangat Layak
3.	Ilustrasi, grafis, gambar dan foto	11	14	15	83%	Sangat Layak
4.	Desain tampilan	7	10	10	85%	Sangat Layak
Rata-rata				88%	Sangat Layak	

Modifikasi dari (Depdiknas, 2008)

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Skor Validator I	Skor Validator II	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Keterbacaan	9	9	10	90%	Sangat Layak
2.	Kejelasan informasi	8	10	10	90%	Sangat Layak
3.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	9	8	10	85%	Sangat Layak
4.	Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien	18	20	20	95%	Sangat Layak
Rata-rata				91%	Sangat Layak	

Modifikasi dari (Depdiknas, 2008)

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Para Ahli

Aspek	Materi	Bahasa	Desain
Keseluruhan Skor	85	91	88
Persentase (%)	85%	91%	88%
Keterangan	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak
Rata-Rata	88%	Kategori	Sangat Layak

C. *Disseminate*

Penyebarluasan dilakukan pada SDI Al-Kautsar secara tatap muka dan pengunggahan media video pembelajaran di akun *YouTube* peneliti. Berdasarkan data di atas dapat diartikan bahwa penilaian dari ahli materi 85%, ahli bahasa 91% dan ahli desain 88% dengan keseluruhan nilai rata-rata 88% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis LBT yang disusun layak untuk digunakan berdasarkan beberapa ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji coba skala kecil yakni setelah produk selesai divalidasi oleh para ahli dan direvisi. Uji coba skala kecil menyangkutkan 1 guru kelas V dan 6 peserta didik SD di SDI Al-Kautsar. Peserta didik terdiri dari dua peserta didik terbawah, sedang dan dengan peringkat paling tinggi. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024. Berdasarkan uji coba tersebut diperoleh saran dan masukan terhadap hasil keluaran yang digunakan lalu selanjutnya data tersebut digunakan untuk revisi dan membenahi produk. Proses ini dijadikan bahan perbaikan sebelum masuk ke uji lapangan.

Uji coba lapangan merupakan uji coba kelompok besar saat produk selesai divalidasi oleh para ahli dan direvisi berdasarkan masukan guru serta siswa pada uji skala kecil. Uji coba lapangan melibatkan 1 guru kelas IV dan 20 peserta didik SD di SDI Al-Kautsar. Peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota dua orang dan salah satu kelompoknya terdiri dari tiga anggota. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 06 Mei 2024. Berdasarkan uji coba tersebut diperoleh saran dan masukan terhadap produk yang digunakan lalu selanjutnya data tersebut dipakai guna revisi dan membenahi produk. Langkah ini dijadikan bahan perbaikan tahap akhir sebelum nantinya disebarluaskan.

Melalui penggunaan model 4D dalam proses pengembangan produk dalam penelitian ini, Media video pembelajaran berbasis LBT dibuat untuk menghasilkan produk yang layak berupa video pembelajaran khususnya materi Warisan Budaya Indonesia. Penggunaan media dengan animasi bergerak menjadi salah satu alternatif untuk memahami materi (Mukhtar & Erita, 2022). Penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis LBT dilakukan uji kelayakan dengan pertimbangan ahli desain, materi dan bahasa. Pada penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan 4D. Langkah awal yang dilakukan yaitu tahap define untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Kajian literatur juga dibutuhkan pada proses awal agar dapat menentukan metode yang tepat untuk pengumpulan data (Sulistiyani et al., 2022).

Penggunaan media menjadi salah satu factor yang belum maksimal digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi pada proses belajar dapat berdampak positif pada peserta didik (Fathoni & Retnawati, 2021; Purwaningsih & Wangid, 2021). Media video pembelajaran berbasis LBT melalui tahap kelayakan agar dapat dinyatakan valid (Yulistia, 2019). Jika keseluruhan tahap validasi sudah dilakukan dan media sudah masuk kedalam kategori minimal layak, media video pembelajaran berbasis LBT dapat disebarluaskan sesuai dengan tahapan akhir pada metode 4D. Kelayakan konten, kesesuaiannya dengan kebutuhan peserta didik, kesesuaiannya

dengan kebutuhan bahan ajar, kebenarannya, dan keuntungan memasukkan wawasan pengetahuan baru semuanya dievaluasi pada tahap ahli materi. Peserta didik yang menggunakan teknologi dapat berkonsentrasi lebih baik dalam belajar (Charline et al., 2023; Hutuji & Nadjamuddin, 2021). Setelah melalui tahap ahli materi, media diajukan kepada ahli bahasa dengan aspek yang ditinjau yaitu keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan penggunaan bahasa yang efektif dan efisien (Afifah et al., 2022). Aspek ahli desain yang ditinjau pada media video pembelajaran berbasis LBT yaitu Penggunaan font atau huruf, Layout dan tata letak, Ilustrasi, grafis, gambar dan foto, dan Desain tampilan.

Respons peserta didik pada saat pembelajaran yang didapatkan dari pemberian angket mendapatkan hasil respons 96,25 dengan kategori sangat baik. Menggunakan video pembelajaran berbasis LBT yang lebih menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi, terutama ketika mereka mengikuti seluruh proses pengajaran guru (Akhsanti, 2019). Guru berupaya untuk memberikan pengalaman belajar yang apik dan menarik bisa membuat peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri (Suparlan, 2019). Hal ini menjadi salah satu pendukung bahwa media video pembelajaran berbasis LBT mendapatkan respons baik dari pengguna terutama peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis literasi baca tulis untuk peserta didik kelas V SD. Dari hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis literasi baca tulis pada materi warisan budaya Indonesia hasilnya dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan yang dilakukan menggunakan metode 4D dengan empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil penilaian skor validasi dari validator diperoleh rata-rata skor ahli materi sebesar 85% yang dapat dikategorikan "Sangat Layak", rata-rata skor ahli desain sejumlah 88% kategori "Sangat Layak" dan ahli bahasa sebesar 91% yang dapat dikategorikan "Sangat Layak". Simpulan dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran berbasis LBT dinyatakan layak untuk dipakai dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil respons peserta didik memperoleh hasil 96,25 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis LBT dinyatakan mendapatkan respons sangat baik dari peserta didik dan digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Akhsanti, D. (2019). *Keefektifan media animasi terhadap motivasi dan hasil belajar matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Jambudesa Kabupaten Purbalingga*. Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Charline, C., Jo, S., & Frédéric, E. (2023). *Use of Learning Media to Increase Student Learning Motivation in Junior High Schools*. 2(December), 176–189.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Tim Depdiknas.
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fathoni, A., & Retnawati, H. (2021). Challenges and strategies of postgraduate students in online learning during the Covid-19 pandemic. *Jurnal Prima Edukasia*,

- 9(2), 233–247. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i2.37393>
- Hutuji, M., & Nadjamuddin, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(1), 43–57. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.144>
- Kemendikbud RI. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. Tim GLN Kemendikbud.
- Koran Tempo. (2023). *Apa Itu Revolusi Industri ? Ini Sejarah, Perkembangan, dan Dampaknya*. <https://koran.tempo.co/read/ekonomi-dan-bisnis/482384>
- Kumparan. (2024). *Konsep Society 5.0 dan Dampaknya Bagi Kehidupan Manusia*. <https://kumparan.com/berita-terkini/konsep-society-5-0-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-manusia-21x0vabd46Z/full>
- Mukhtar, B. F., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis KineMaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1). <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5262>
- Purwaningsih, W., & Wangid, M. N. (2021). Improving students' critical thinking skills using Time Bar Media in Mathematics learning in the third grade primary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(2), 248–260. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i2.39429>
- Sholichah, A. S. (2018). Urgensi Tumbuh Kembang Anak terhadap Pembentukan Karakter. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 1(02), 154–171. <https://doi.org/10.37542/iq.v1i02.14>
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol kelas IV SD. *Jpgsd*, 6(4), 1. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sulistya, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi Dan Cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 154–166. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.5067>
- Sulistyani, F., Mulyono, R., & Mulyono, R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka (Ikm) Sebagai Sebuah Pilihan Bagi Satuan Pendidikan: Kajian Pustaka. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1999–2019. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.506>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Yulistia, A. (2019). Scientific-based approach pictorial storybook for eliciting creative thinking and collaborative skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(2), 172–181. <https://doi.org/10.21831/jpe.v7i2.16297>