

PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IKAT CELUP TEKNIK JUMPUTAN KELAS V SEKOLAH DASAR

*Ririn Cynthia¹, Khaerul Saleh²

^{1,2} Universitas Negeri Medan

*Corresponding Author: cynthiaririn@gmail.com

Riwayat Artikel

Diajukan: 25 Desember 2022 | Diterima: 05 April 2023 | Diterbitkan: 30 April 2023

Abstrak

Di Indonesia *tie-dye* disebut jumputan. Kain jumputan terkenal dan dikagumi banyak orang karena pada proses pengerjaannya murni *hand made* dan hasil motifnya unik. Batasan masalah penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media tutorial terhadap minat belajar siswa pada materi ikat celup teknik jumputan siswa kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam ikat celup teknik jumputan, dan mendeskripsikan hasil pembelajaran menggunakan video tutorial siswa kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan. Jenis penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian yang digunakan peneliti yaitu *Probability Sampling* dengan tujuan peneliti mengambil keputusan yang menjadi perhatian penelitian ini adalah siswa kelas V SDS Muhammadiyah 06 Medan pada kelompok kecil berjumlah 18 orang. Dari hasil keseluruhan karya siswa diatas, terdapat perbedaan antara karya sebelum dan sesudah adanya media pembelajaran ikat celup teknik jumputan yaitu yang paling menonjol dari intensitas warna, yang mana warna yang dicelupkan kurang meresap dengan baik dikarenakan dalam proses pewarnaannya peserta didik menggunakan air biasa sehingga warna yang dihasilkan kurang pekat masih terdapat bercak-bercak putih pada kain. Pembuatan video tutorial ikat celup teknik jumputan siswa kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan dilakukan dengan tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penggunaan video tutorial dalam pembelajaran ikat celup teknik jumputan dianggap sebagai metode yang dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa, juga membantu guru dalam memberikan pemahaman secara audio visual dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: ikat celup, media pembelajaran, teknik jumputan, video tutorial

Abstract

In Indonesia, *tie-dye* is called *jumputan*. *Jumputan* fabrics are well-known and admired by many people because the process is purely *hand made* and the motifs are unique. The limitation of this research problem is the influence of the use of tutorial media on students' learning interest in the *tie-dye* material *jumputan* technique for fifth-grade students at SDS Muhammadiyah 6 Medan. The purpose of this study was to determine students' interest in learning after using video tutorial-based learning media in the *tie-dye* *jumputan* technique, and to describe learning outcomes using video tutorials for fifth-grade students at SDS Muhammadiyah 6 Medan. The type of research used is *Research and Development* (R&D). The research subjects used by researchers were *Probability Sampling* with the aim of researchers making decisions that were of concern to this study were fifth-grade students at SDS Muhammadiyah 06 Medan in small groups of 18 people. From the overall results of the students' work above, there is a difference between the work before and after the existence of the learning *tie-dye* *jumputan* technique, namely the most prominent of the color intensity, in which the dyed color is not absorbed properly because in the coloring process, students use plain water so that the resulting color is less concentrated white spots on the cloth. The making of a *tie-dye* tutorial video for the *jumputan*

technique for fifth class students at SDS Muhammadiyah 6 Medan carry out in three stages, namely pre-production, production, and post-production. The use of video tutorials in learning the jumputan tie-dye technique is consider a method that can improve student learning outcomes, as well as assist teachers in providing audio-visual understanding in the teaching and learning process.

Keywords: *jumputan technique, learning media, tie-dye, video tutorials*

PENDAHULUAN

Kerajinan batik berkembang seiring dengan perkembangan zaman, salah satu bentuk kemajuannya adalah jumputan (Sabana et al., 2017). Nama jumputan berasal dari kata “jumput” yang mana artinya mengambil kain dengan cara *dicomot* (ditarik) atau jumput dalam bahasa Jawa. Bukti dari keberadaan *tie-dye* terdapat pada Prasasti Sima yang dibuat pada abad ke-10. Pada sebuah prasastinya tertulis bahwa di Nusantara telah berkembang kain jumputan. Beberapa daerah di Indonesia terkenal dengan kain jumputannya, diantaranya ialah Jawa yang dikenal sebagai kain tritik, di Banjarmasin dikenal sebagai sasirangan, dan di Palembang disebut kain pelangi.

Di Indonesia, kita mengenal *tie-dye* dengan sebutan jumputan. Kain jumputan terkenal dan dikagumi banyak orang karena pada proses pengerjaannya murni *hand made* dan hasil motifnya juga unik. Asrofiyah et al. (2020) mengatakan bahwa *tie-dye* merupakan salah satu budaya dan tradisi dalam pembuatan motif di atas kain yang dikenal cukup luas tidak hanya di Indonesia saja, melainkan juga di hampir seluruh dunia. Istilah *tie-dye* dalam bahasa Indonesia artinya adalah ikat celup. *Tie-dye* mengantung pengertian bahwa dalam proses pembuatan motif di atas kain dipergunakan istilah ikat sebagai proses merintang atau menahan warna, sedangkan istilah celup artinya proses pemberian warna.

Proses pembuatannya *tie-dye* mudah dan tidak membutuhkan biaya mahal. Pada dasarnya, ikat celup adalah kain yang didapat dari proses pewarnaan rintang dengan menggunakan perintang seperti tali, ataupun karet gelang, yang mengakibatkan tempat-tempat tertentu akan terhalang atau tidak terkena zat pewarna. Pembuatan kain ikat celup sangat dipengaruhi oleh peran pendidik di sekolah dalam upaya meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik (Rahayu, 2018). Berdasarkan observasi peneliti pada saat pembelajaran seni budaya di Kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan yang terletak di Jalan Pahlawan No.67 Medan, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, bahwa peserta didik telah melakukan praktek membuat ikat celup teknik jumputan yaitu motif yang dibentuk berupa lingkaran–lingkaran yang dibuat dari bentuk kelereng yang diikat dengan menggunakan karet ataupun tali rafia. Yang menjadi kendala dalam mata pelajaran tersebut adalah kemampuan dalam membuat kain ikat celup teknik jumputan itu sendiri dan siswa kurang memahami pelajaran seni budaya yaitu materi pelajaran ikat celup teknik jumputan.

Pada proses pembelajaran pendidik belum mengembangkan media pembelajaran video tutorial. Pendidik masih menggunakan metode ceramah, menggunakan papan tulis dalam penyampaian pesan pembelajaran. Pada materi pembelajaran ikat celup teknik jumputan, pengajar membutuhkan media pembelajaran yang bentuknya sederhana untuk menyampaikan pesan pembelajaran ikat celup teknik jumputan. Penggunaan media sangat penting dalam menyampaikan pesan yang bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh pengajar (Magdalena et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (Sitepu, 2022). Media yang digunakan ini kurang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Pengetahuan siswa tentang ikat celup teknik jumputan masih umum. Pada saat

proses belajar berlangsung siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, proses belajar menjadi membosankan.

Dalam mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dibutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik (Sugiyarto et al., 2020). Dengan hal ini perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran berupa video tutorial (Mujiono, 2021). Media pembelajaran video tutorial ini menampilkan video berjalan yang menjelaskan tentang cara pembuatan ikat celup teknik jumputan, dengan diiringi musik dan juga audio yang tidak membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti setiap prosesnya, video ini dapat diputar secara berulang sehingga siswa akan lebih mudah mengerti karena mereka melihat langsung melalui video.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Lestyani et al. (2021) dengan judul Pengembangan Media Video Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan bagi Peserta Didik Tunarungu, penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno et al. (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi Siswa Jurusan Multimedia Smk Negeri 1 Tonjong, dan penelitian yang dilakukan oleh Erni & Fariyah (2021) dengan judul Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit Dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan ikat celup teknik jumputan di SDS Muhammadiyah 6 Medan dengan membuat video tutorial sebagai media pembelajaran media pembelajaran yang berjudul Pembuatan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Ikat Celup Teknik Jumputan Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development (R&D)*. Menurut Hamzah (2021) *Research and Development* ialah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Penelitian dirancang untuk menghasilkan suatu produk, menganalisis sesuatu melalui mengikuti alur, melihat prosedur atau kesempatan dan objek yang dipilih (Bariah, 2019). Dibidang pelatihan dan pembelajaran, studi perbaikan membuat spesialisasi bidang tata letak atau layout, masing-masing dalam bentuk tata letak mode dan tata letak substansi pembinaan dalam bentuk media video tutorial. Untuk membuat produk yang dipilih, studi digunakan untuk menyelidiki keinginan dan melihat keefektifan produk. Jadi studi dan perbaikan bersifat longitudinal atau bertahap.

Adapun dalam pengambilan subjek penelitian yang digunakan peneliti yaitu *Probability Sampling* ialah pengambilan sampel yang menawarkan kemungkinan yang sama untuk setiap kelompok (anggota) populasi untuk diputuskan sebagai anggota pola (Hasnunidah, 2017). Dengan tujuan peneliti mengambil keputusan yang menjadi perhatian penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDS Muhammadiyah 06 Medan pada kelompok kecil berjumlah 18 orang.

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Haryanti, 2022). Pengamatan ini menggunakan empat dari lima langkah yang ada meliputi: (1) analisis evaluasi produk yang dikembangkan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi dan revisi, (4) uji coba produk.

Prosedur cara di atas merupakan ringkasan kajian dari beberapa olahraga yang dilakukan dalam peningkatan penggunaan versi perbaikan Borg & Gall disederhanakan dengan bantuan penggunaan Tim Puslitjaknov, khususnya sebagai berikut:

1. Analisis evaluasi produk yang akan dikembangkan

Kajian peningkatan ini dimulai dari penelusuran kapabilitas dan isu-isu. Setelah menemukan masalah dan potensi, kemudian dilanjutkan dengan tahap seri catatan (Mila, 2019). Pada tahap ini, prosedur rangkaian catatan dilakukan dengan menggunakan pengolahan berbagai aset fakta sehingga dapat digunakan sebagai bahan pembuatan rencana.

2. Pengembangan produk awal

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahapan, yaitu: 1) merancang produk yang akan dikembangkan, 2) menentukan pusat dan infrastruktur yang diinginkan selama studi, 3) kemudian menentukan derajat pendahuluan pengujian produk.

3. Validasi dan revisi

Validasi digunakan untuk menguji serta memeriksa kelayakan hasil produk sebagai media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya (Fatimah et al., 2019). Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh tenaga ahli dibidangnya untuk memperoleh penilaian. Setelah mengetahui kelemahan dan kekurangan produk, dilakukan revisi untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

4. Uji coba produk

Setelah tahap validasi dan revisi, dilanjutkan dengan melakukan tahapan uji coba produk pada 18 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDS Muhammadiyah 6 Medan yang terletak di Jalan Pahlawan No.67 Medan, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini menghasilkan produk media yang menjelaskan materi Ikat Celup Teknik Jumputan yang dikemas dalam bentuk Video Tutorial. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, langkah-langkahnya analisis evaluasi produk yang dikembangkan, pengembangan produk awal, validasi dan revisi, uji coba produk.

Analisis Produk yang Dikembangkan

Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SDS Muhammadiyah 6 Medan. Pada mata pelajaran seni budaya, ada beberapa materi yang masih bisa dikembangkan yaitu pokok bahasan ikat celup teknik jumputan. Pembelajaran yang dilakukan untuk kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan.

Pengembangan Produk Awal

Proses pengembangan diawali dengan tahap produk awal berdasarkan pedoman pengembangan video yang digolongkan menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut adalah hasil dari masing-masing tahapan tersebut:

1. Pra produksi

a. Penyusunan Materi

Materi ini berisikan garis besar yaitu berisi identifikasi yang meliputi judul program, kompetensi, pokok bahasan, sub bahasan, dan sasaran.

b. Membuat Sinopsis

Setelah mengidentifikasi program, langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis. Dalam penelitian pengembangan media video ini, sinopsis disajikan ke dalam tabel 1.

Tabel 1. Sinopsis Pengembangan Media Video

No.	Sinopsis	
	Visual	Audio
1.	Pembukaan video	Instrumen
2.	Perkenalan	Narasi memperkenalkan diri
3.	Pengenalan materi berupa pengertian ikat celup dan teknik dalam ikat celup	Narasi menjelaskan pengertian ikat celup dan tekniknya
4.	Alat dan bahan yang digunakan	Narasi menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan
5.	Proses sketsa motif	Narasi yang menjelaskan proses pembuatan motif
6.	Proses merintang kain	Narasi yang menjelaskan cara merintang kain
7.	Proses pewarnaan	Narasi yang menjelaskan proses pewarnaan
8.	Proses melepas ikatan	Melepaskan ikatan Penjemuran

c. Membuat *Treatment*

Treatment dimulai dari awal kemunculan gambar sampai akhir cerita yang diceritakan secara kronologis.

d. *Storyboard*

Dalam pengembangan media pembelajaran berupa video ini, *storyboard* yang dibuat merupakan gambaran umum yang berupa visualisasi dan narasi media yang akan dibuat. *Storyboard* video tutorial ikat celup teknik jumputan.

e. Skrip/Naskah

Naskah yang dibuat dalam pengembangan media pembelajaran ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang dipaparkan melalui gambaran dengan urutan yang sudah benar dan penuturan yang menjelaskan video secara detail agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Produksi

Kegiatan produksi pengambilan gambar rekaman suara dan pengambilan gambar yang sesuai dengan isi naskah yang telah dibuat. Langkah selanjutnya yaitu melakukan perencanaan dan persiapan produksi yang meliputi:

- a. Lokasi syuting : Jl. Tangkul No. 94 Medan
- b. Jadwal syuting : Siang hari (pengambilan gambar)
Malam hari (pengambilan suara)
- c. Persiapan alat : Perangkat pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR Canon EOS 1500D

Setelah persiapan tersedia, dilakukan pengambilan video. Dalam proses produksi, format yang disajikan dalam video berupa naratif.

3. Pasca Produksi

Setelah melalui tahap pengambilan gambar dan perekaman suara sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Maka tahap selanjutnya yaitu pasca produksi. Tahap pasca produksi meliputi:

- a. Editing

Editing merupakan proses pemilihan hasil shooting yang terbaik kemudia memotong dan membuang bagian yang tidak diperlukan. Dalam pembuatan video ini menggunakan aplikasi VN (Video Editor Maker VlogNow) dan Capcut Editor Video.

b. Mastering/ finalisasi

Pada tahap ini video yang telah selesai diedit kemudian di konversi kedalam format MP4. Format ini menghasilkan kualitas video dan audio yang cukup jernih namun dengan ukuran yang relatif kecil sehingga mudah untuk dijalankan pada perangkat *mobile* atau unggah pada media internet.

4. Uji coba Produk



Tahap selanjutnya dari proses produksi yaitu melakukan validasi produk kepada para ahli. Media pembelajaran yang telah dibuat diuji validasi ahli materi dan media. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran ikat celup teknik jumptan yang telah dibuat oleh peneliti.









Data penelitian yang didapatkan berupa hasil penilaian produk berupa media pembelajaran yang diujicobakan ke ahli materi dari aspek materi, aspek penyajian, aspek visual media, aspek audio, aspek bahasa, aspek tipografi. Penjelasan disajikan berdasarkan data dari hasil evaluasi materi ikat celup teknik jumptan yang diperoleh dari Ahli Materi dan Ahli Media. Setelah media divalidasi oleh para ahli, kemudian mendapatkan masukan atau saran yang digunakan sebagai perbaikan atau revisi sebelum diuji cobakan. Hasil validasi tersebut dapat mempermudah revisi produk. Setelah proses revisi, kemudian hasil produk dapat digunakan untuk uji coba lapangan dalam skala terbatas dan uji coba di kelas.









Uji coba dilakukan di kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan pada tanggal 5 Oktober 2022. Dalam uji coba jumlah peserta didik diambil dengan teknik probability sampling sebanyak 18 siswa. Peserta didik melihat, mengamati, dan mempraktekkan pembelajaran video tutorial membuat ikat celup teknik jumptan yang ditampilkan melalui laptop serta *Liquid Crystal Display (LCD)* di depan kelas.

Berikut ini adalah beberapa hasil karya ikat celup teknik jumptan yang dibuat oleh peserta didik sebelum dan sesudah mempraktekkan pembelajaran video tutorial membuat ikat celup teknik jumptan.

Tabel 2. Hasil Karya

No.	Nama Siswa	Sebelum	Sesudah
1.	Abdullah Arsalan		

No.	Nama Siswa	Sebelum	Sesudah
2.	Alfath N. Mumtaz		
3.	Aqillah N. Ramadhan		
4.	Ghani Abdillah		
5.	Kanza Salsabila Hrp		

No.	Nama Siswa	Sebelum	Sesudah
6.	M. Akhdan Hizni		
7.	M. Rasya Abdillah		
8.	M. Raihan Al Bukhari		
9.	Mhd. Ozil Al – Halifi		

Berdasarkan dari hasil keseluruhan karya siswa diatas, terdapat perbedaan antara karya sebelum dan sesudah adanya media pembelajaran video tutorial ikat celup teknik jumptuan yaitu yang paling menonjol dari intensitas warna, yang mana warna yang dicelupkan kurang meresap dengan baik dikarenakan dalam proses pewarnaanya peserta didik menggunakan air biasa sehingga warnanya yang dihasilkan kurang pekat masih terdapat bercak–bercak putih pada kain. Pada proses menjumput dan mengikat kainnya juga ada beberapa siswa yang kurang teliti

karena menjumpat dan mengikat dibelakang dan juga didepan, sehingga motifnya ada yang muncul dibelakang dan juga didepan kain. Dalam penempatan posisi motif pada kain komposisinya masih kurang baik.

Setelah menggunakan video tutorial ikat celup teknik jumptan karya yang dihasilkan peserta didik meningkat. Pada ketepatan bentuknya juga terlihat meningkat, karena pada saat menjumpat dan mengikat kainnya sudah tepat yaitu diikat dengan kuat sehingga kain yang dirintangi atau diikat dengan karet gelang tidak terkena pewarna. Komposisi motif yang telah dibuat dengan teknik tersebut menjadikan penempatan posisi motif pada bidang kain meningkat menjadi lebih baik. Terlihat peningkatan yang signifikan yaitu intensitas warna pada karya setelah menggunakan video tutorial sangat baik, yang mana warna yang dicelupkan meresap dengan baik karena pada proses melarutkan pewarna menggunakan air panas, sehingga warna yang dihasilkan lebih pekat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan video tutorial ikat celup teknik jumptan siswa kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan dilakukan dengan tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dimana pada tahap pra produksi dilakukan penyusunan materi, membuat sinopsis, membuat treatment, *storyboard*, dan skrip/ naskah. Pada tahap produksi yaitu dengan pengambilan gambar rekaman suara dan pengambilan gambar yang sesuai dengan isi naskah yang telah dibuat. Pada tahap pasca produksi meliputi: *editing*, *mastering*, finalisasi. Selanjutnya dilakukan validasi dan revisi pada video yang telah dihasilkan dan dilakukannya uji coba produk.

Penerapan media pembelajaran video tutorial dilakukan dikelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan dalam proses belajar mengajar secara *offline* dalam penanyangan media pembelajaran video tutorial dari youtube kepada peserta didik yaitu dengan bantuan laptop serta *Liquid Crystal Display (LCD)* kemudian media dapat disaksikan pada hasil *download* atau secara langsung pada aplikasi youtube mengakses kanal Ririn Cynthia dengan link: https://youtu.be/rN_8pT-Eykw.

Penggunaan video tutorial dalam pembelajaran ikat celup teknik jumptan dianggap sebagai metode yang mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa/I kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan. Sesuai dengan hasil pengamatan pada hasil karya seni ikat celup teknik jumptan siswa dengan menerapkan video tutorial. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan dari hasil penelitian membuat ikat celup teknik jumptan sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial dikategorikan baik. Dengan kategori nilai Sangat Baik sebanyak 14 siswa dan yang mendapat nilai dengan kategori Baik sebanyak 4 siswa.

Berdasarkan hasil penggunaan video tutorial dalam pembelajaran ikat celup teknik jumptan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi yaitu; Bagi guru media pembelajaran yang tersedia dapat membantu siswa dalam memperoleh pembelajaran, sehingga media pembelajaran berperan penting bagi prestasi siswa. Media pembelajaran video tutorial dapat dimanfaatkan menjadi sumber belajar siswa dalam sistem pembelajaran. Bagi siswa, dengan media pembelajaran video tutorial ini diharapkan para siswa/i dapat lebih berkonsentrasi, dalam pembelajaran seni budaya materi ikat celup teknik jumptan. Dan bagi sekolah, hendaknya menyediakan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih produktif dalam berkarya seni. Dan bagi peneliti, harapan penulis penelitian ini dilanjutkan dan dikembangkan pada ruang lingkup yang lebih luas lagi sehingga dapat memberikan manfaat yang berarti untuk dunia pendidikan dan khususnya siswa kelas V SDS Muhammadiyah 6 Medan.

REFERENSI

- Asrofiyah, N., Trihanondo, D., & Yuningsih, C. R. (2021). Kajian Ikat Celup Dari Sudut Pandang Seni Rupa Di Masa Pandemi (studi Kasus: Play With Pattero Dan Club Juma). *eProceedings of Art & Design*, 8(2).
- Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 31-47.
- Erni, E., & Farihah, F. (2021). Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit Dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 121-131.
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173-180.
- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Haryanti, S., & Suwerda, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 79-88.
- Hasnunidah, N. (2017). Metodologi penelitian pendidikan. *Yogyakarta: media akademi*.
- Lestyani, D. A., Irvan, M., & Dewantoro, D. A. (2021). Pengembangan Media Video Membuat Batik Jumput Tanpa Proses Perebusan bagi Peserta Didik Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*, 7(2), 91-96.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Mila, L. A. (2019). *Pengembangan media berbasis Android pada pembelajaran Matematika Realistik* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Mujiono, N. F. N. (2021). Flipped Classroom: Sekolah tanpa Pekerjaan Rumah. *Jurnal Teknodik*, 67-79.
- Rahayu, D. W. (2018). Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1372.
- Sabana, C., Din Jannah, K., Mahirun, M., & Taruna, S. (2017). Kajian Feasibility Study Industri Batik Tegal.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Sutrisno, S., Pratama, A., & Rani, H. A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi Siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Tonjong. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(2), 1-6.