

Pengaruh Aplikasi *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Materi Siklus Air di Sekolah Dasar

Dyah Ayu Buana Tungga Dewi^{a, 1*}, Leni Yuliana^{a, 2}, Savitri Suryandari^{a, 3}

^a Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

¹ dyahayubuanatd28@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 15 Mei 2024;

Revised: 26 Mei 2024;

Accepted: 2 Juni 2024.

Kata-kata kunci:
Media Pembelajaran;
Aplikasi *YouTube*;
Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari ada tidaknya pengaruh aplikasi *YouTube* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi siklus air kelas V Sekolah Dasar Negeri Pakis V Surabaya. Tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pakis V Surabaya. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimental. dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih dua kelas sebagai sampel yaitu kelas eksperimen (5.C) dan kelas kontrol (5.D). data dikumpulkan melalui tes, kemudian dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan (1) gambaran penggunaan media pembelajaran aplikasi *YouTube* berjalan dengan sangat baik, dikarenakan mengalami peningkatan yang sangat signifikan, (2) gambaran peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas 5.C menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial lebih baik daripada kelas kontrol setelah kelas eksperimen menerima perlakuan, (3) pengaruh media pembelajaran *YouTube* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi siklus air pada siswa kelas V, berdasarkan hasil analisis statistik SPSS, terdapat pengaruh positif media pembelajaran *YouTube* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi siklus air pada siswa kelas V.

Keywords:

Instructional Media;
YouTube App;
Learning outcomes.

ABSTRACT

The Influence of YouTube Application on Learning Outcomes in Natural and Social Sciences on the Topic of the Water Cycle in Elementary School. This research aims to find out whether there is an influence of the YouTube application on the science and science learning outcomes for class V water cycle material at SDN Pakis V Surabaya. Tests are used as a data collection technique. Carried out at SDN Pakis V Surabaya. Researchers used a quantitative approach with a quasi-experimental design. using SPSS software. Purposive sampling technique was used to select two classes as samples, namely the experimental class (5.C) and the control class (5.D). data is collected through tests, then analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. The results of the research show (1) the description of the use of the YouTube application learning media is going very well, because it has experienced a very significant increase, (2) the picture of the increase in science learning outcomes for class 5.C students shows that the experimental class experienced a better increase in science learning outcomes than control class after the experimental class received treatment, (3) the influence of YouTube learning media on science and science learning outcomes on water cycle material for class V students, based on the results of SPSS statistical analysis, there is a positive influence of YouTube learning

Copyright © 2024 (Dyah Ayu Buana Tungga Dewi, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Dewi, D. A. B. T., Yuliana, L., & Suryandari, S. (2024). Pengaruh Aplikasi *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Materi Siklus Air di Sekolah Dasar. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 7–12. <https://doi.org/10.56393/lentera.v4i1.2377>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Perkembangan peradaban telah memberikan dampak yang besar terhadap segala bidang kehidupan manusia (Putri & Ferianto, 2023). Tak terkecuali bidang pendidikan yang memegang peran sangat penting dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bertujuan untuk kemajuan masa depan dan berkontribusi terhadap pengembangan SDM (Merentek dkk, 2023). Berdasarkan hasil survei *Program For International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 yang dirilis *Organization For Economic Cooperation and Development (OECD)*, hasil keterampilan ilmiah (sains) pada survei ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata Indonesia berada di peringkat 78 dan 72 negara anggota PISA (Pratiwi, 2019). Perlu diketahui bahwa untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu, harus dilakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan luar biasa siswa.

Memasuki abad ke-21, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami kemajuan (Saenah, 2022). Perkembangan tersebut berpengaruh hampir ke seluruh aspek kehidupan manusia (Ainun dkk, 2022). Tak ketinggalan, dunia pendidikan juga ikut terbawa arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut (Munir, 2018). Satu diantara aspek dalam dunia pendidikan yang ikut berkembang adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada zaman ini seharusnya memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi (Rahma dkk, 2023). Sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital ini, yang senang menggunakan teknologi untuk belajar kapanpun yang mereka mau. Apalagi dunia sempat mengalami pandemi yang menyebabkan siswa-siswi tidak bisa pergi ke sekolah (Ananda & Aslami, 2022). Tentu hal tersebut mengharuskan guru untuk menjadi lebih kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran.

Dalam rangka mencapai proses belajar mengajar yang kreatif dan mengikuti kemajuan zaman, tentu satu hal yang dibutuhkan oleh setiap pendidik adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi (Salsabila dkk, 2020). Media pembelajaran sendiri adalah alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, memproses, dan merekonstruksi informasi visual dan linguistik. Alat, metode, dan teknik yang membantu mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses sekolah dan pengajaran dapat disebut juga media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang dirancang untuk memudahkan penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa (Suryadi, 2020).

Melalui observasi awal yang dilakukan di SDN Pakis V Surabaya, ditemukan fakta bahwa beberapa guru ketika melakukan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media konvensional saja. Padahal, jika dilihat dari fungsi media sendiri, Media memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsinya adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, media juga membantu siswa dalam menerima informasi yang diberikan. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik dan mendalami materi, serta memberikan persepsi yang lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena berhubungan langsung dengan penerimaan informasi dari guru kepada siswa, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah proses belajar. Ada tiga jenis hasil belajar: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif berkaitan dengan perkembangan otak dan kemampuan berpikir siswa. Domain afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Domain psikomotorik terlihat dalam bentuk keterampilan dan tindakan siswa. Hasil belajar digunakan untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif, yang menyelaraskan apa yang dipelajari siswa dengan bagaimana mereka dinilai. Secara keseluruhan, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencerminkan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran (Harefa, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, hasil belajar siswa kelas V di SDN Pakis V Surabaya pada mata pelajaran IPAS materi siklus air masih dibawah rata-rata. Tentu hal tersebut bukanlah sebuah prestasi yang dapat dibanggakan. Berdasarkan fenomena-fenomena dalam

pembelajaran yang telah disebutkan, jika tidak segera diatasi atau dibahas secara mendalam, akan ada banyak dampak yang terjadi. Di antaranya, kemungkinan siswa mendapatkan nilai di bawah rata-rata, tidak tercapainya hasil belajar yang optimal, serta kemungkinan siswa tidak naik kelas.

Mengingat pentingnya materi IPAS dalam kehidupan sehari-hari, maka diperlukannya solusi untuk memecahkan masalah ini. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan satu diantara mata pelajaran yang dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena IPAS bukan hanya sekadar kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi juga mencakup cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Oleh karena itu perlu upaya untuk mencegah pembelajaran yang monoton dan rendahnya hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan memperbaiki metode penyampaian materi kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru adalah *YouTube*. Sebagai media pembelajaran, *YouTube* dapat membantu mengoptimalkan capaian belajar karena sesuai dengan gaya belajar dan minat generasi digital (Rosa dkk, 2020).

Melihat hal tersebut, *YouTube* bisa saja dijadikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena *YouTube* bisa memudahkan pengajar untuk memberikan materi pembelajaran, selain itu siswa pada era digital ini sudah mengenal *YouTube* sehingga mereka tidak akan kesulitan dalam menemukan dan menggunakan media tersebut. *YouTube* juga dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Baik siswa dengan gaya belajar audio, visual, atau audio-visual bisa diatasi dengan penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran.

Mengacu pada penjabaran fenomena yang telah disebutkan di atas, maka akan dilakukan penelitian tentang pengaruh aplikasi *YouTube* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS materi siklus air pada siswa kelas V SDN Pakis V Surabaya. Situasi ini dapat menjadikan konten materi lebih menarik dan mampu menarik minat siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Kondisi ini juga merangsang ingatan siswa dengan lebih baik, sehingga peneliti ingin membahasnya lebih lanjut dalam artikel yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *YouTube* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Pakis V Surabaya”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian eksperimen (*quasi eksperimental design*). *Quasi eksperimental design* merupakan jenis desain penelitian yang mempunyai kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat (Haradhan, 2019). Kelompok eksperimen kemudian diberi perlakuan pada waktu yang telah ditentukan. Pengukuran kedua kelompok diambil setelah pengobatan. Dampak pengobatan ditunjukkan dengan perbandingan hasil antara kedua kelompok. Dalam hal ini kelompok yang dikategorikan sebagai kelompok eksperimen yaitu siswa kelas V. C yang berjumlah 29 siswa dan yang dikategorikan kelompok kontrol yaitu siswa kelas V. D yang berjumlah 29 siswa. Sehingga dari hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengkaji dan mengetahui Pengaruh Aplikasi *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Pakis V Surabaya.

Hasil dan pembahasan

Untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), digunakan analisis regresi linier sederhana. Mencari nilai t hitung merupakan cara pengujian hipotesis. Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah konstanta dan variabel bebas signifikan. Analisis ini membantu mengidentifikasi hubungan yang ada antara variabel-variabel tersebut. Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah signifikan. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) juga dihitung untuk mengetahui seberapa besar

kontribusi variabel bebas terhadap perubahan variabel terikat. Hasil analisis ini memberikan gambaran yang jelas tentang kekuatan dan arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan atau tindakan lebih lanjut dalam konteks penelitian yang relevan. Berikut adalah hasil analisis regresi linier sederhana yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	2,104	,153	3,131	56	,001	,003	12,759	4,075	4,596	20,922
	Equal variances not assumed			3,131	52,549	,001	,003	12,759	4,075	4,584	20,933

Pada table di atas dapat dilihat Independent Samples Test pada baris Equal Variances Assumed diketahui nilai Two-Sided P sebesar 0,003. Karena nilai Two-Sided P $0,003 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Dikarenakan nilai Two-Sided P lebih besar daripada 0,05.

Setelah mengetahui kemampuan awal siswa dengan diberikan *pretest*, tahapan selanjutnya yaitu dengan memberikan perlakuan (penggunaan media pembelajaran *YouTube*) di kelas eksperimen. Media pembelajaran *YouTube* merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan juga indera pengelihatan dalam suatu proses. Media pembelajaran *YouTube* merupakan sebuah media yang memiliki unsur suara dan juga gambar. Media tersebut memiliki kemampuan yang lebih baik dari media yang lainnya, karena media pembelajaran *YouTube* mencakup kedua media yaitu media audio dan juga visual. Media pembelajaran *YouTube* juga bias disebut sebagai media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *YouTube* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus air di kelas V SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *YouTube*. Hal ini diduga karena media pembelajaran aplikasi *YouTube* mampu membantu untuk mengembangkan imajinasi yang ada didalam diri siswa. Imajinasi ialah kemampuan mental yang lebih tinggi yang melibatkan proses pemikiran yang diarahkan secara sadar dan dasar dari semua kegiatan kreatif, baik dalam seni maupun sains. Imajinasi atau sering disebut juga kemampuan membayangkan memiliki pengertian bahwa kemampuan untuk membentuk gambar baru dan sensasi yang tidak dirasakan melalui pengelihatan, pendengaran atau indera lainnya (Wulandari dkk, 2021).

Media video atau media aplikasi *YouTube* memiliki sisi menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, yaitu media aplikasi *YouTube* mampu mengembangkan imajinasi yang dimiliki peserta siswa, dan juga dapat menggambarkan peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Kelebihan tersebut yang menjadikan media aplikasi *YouTube* sebagai media yang menunjang efektivitas pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Penggunaan media aplikasi *YouTube* pada pembelajaran IPAS dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, dikarenakan ada beberapa materi pembelajaran IPAS yang tidak mudah dipahami jika hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, oleh karena itu tenaga pendidik membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan kepada siswa agar mereka dapat membayangkan secara langsung gambaran yang ditampilkan dalam media pembelajaran aplikasi *YouTube* tersebut, dan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dengan tampilan video yang diputar. Media pembelajaran aplikasi *YouTube* juga mampu menciptakan rasa bahagia di dalam diri siswa disaat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam pembelajaran (Isnainy dkk, 2021).

Keaktifan serta antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran dapat diciptakan tergantung pada usaha-usaha guru dalam menciptakan suasana kondusif serta efektif dalam pembelajaran. Guru hendaknya dapat memilih atau mengkombinasikan beberapa media pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan kondisi lingkungan pembelajaran yang kondusif, penggunaan media yang sesuai dengan kondisi siswa. Hal ini dapat memicu keingintahuan siswa dan memotivasi agar lebih aktif serta antusias dalam kegiatan pembelajaran (Yunita dkk, 2021).

Berdasarkan hasil analisis dari hasil output yang ditunjukkan pada tabel 4.10 diketahui bahwa nilai Two-Sided P sebesar 0,003. Karena nilai Two-Sided P $0,003 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Dikarenakan nilai Two-Sided P lebih kecil daripada 0,05.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *YouTube* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 52,07 dan rata-rata hasil *pretest* yang diperoleh kelas kontrol adalah 53,45. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut, dapat diketahui perbedaan hasil *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1,38. Setelah dilakukan tindakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka diperoleh rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Dimana rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 81,72 sedangkan rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 68,97. Berdasarkan hasil *posttest* tersebut, dapat diketahui perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 12,75. Hasil tersebut diperkuat lagi dengan perolehan data yang telah diperhitungkan uji hipotesisnya dengan uji Independent T Test pada taraf signifikan $< 0,05$ yang dilakukan pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan SPSS 20. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Two-Sided P yang diperoleh sebesar 0,003. Karena nilai Two-Sided P $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *YouTube* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi siklus air SDN Pakis V Surabaya.

Referensi

- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Sakinah, L., Lestari, N. A., & Purna, T. H. (2022). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1570-1580.
- Ananda, C. R., & Aslami, N. (2022). Changes in Education Policy in Indonesia During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Indonesian Management*, 2(2), 307-314.
- Haradhan. (2019). Metodologi Penelitian. *Journal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan*, 23–32.
- Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Journal Kajian Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18.
- Isnainy dkk. (2021). Pengaruh Aplikasi You Tube Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 9–27.
- Merentek, T. C., Sumual, T. E., Usuh, E. J., & Kampilong, J. K. (2023). Perencanaan Sumber Daya Manusia dalam Pendidikan Masa Depan. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 29-35.
- Munir, M. A. (2018). Strategi pendidikan islam dalam menghadapi Globalisasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *El-Hikmah: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 12(2), 122-139.
- Pratiwi, I. (2019). Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 51–71.
- Putri, J., & Ferianto, F. (2023). Kemajuan Peradaban Islam Di Era Society 5.0. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 7(01), 42-54.
-

- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603-611.
- Rosa dkk. (2020). Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan *YouTube* pada Pembelajaran Daring. *Journal Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 31-37.
- Saenah, E. (2022). Pengaruh Modernisasi Abad 21 Terhadap Peran Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 129-136.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Suryadi, A. (2020). Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1. In *CV Jejak* (Issue Jilid 1).
- Wulandari dkk. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *YouTube* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779-3785.
- Yunita dkk. (2021). Analisis Efektifitas Penggunaan You Tube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Journal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 9(1), 35-44.