



## Tingkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Dengan Menggunakan Media Video Animasi

I Putu Yogi Karma Yasa<sup>1\*</sup>, Ndara Tanggu Renda<sup>2</sup>, I Nyoman Laba Jayanta<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [yogikarmayasa@gmail.com](mailto:yogikarmayasa@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kuarangnya media pembelajaran inovatif di sekolah yang menyebabkan guru jarang menggunakan media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Hal tersebut berdampak pada siswa dimana minat belajar siswa menuruh sehingga hasil belajar siswa pun ikut menurun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancang bangun media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar yang telah teruji validitas isi dan kepraktisannya. Pada penelitian pengembangan ini dikembangkan sebuah video animasi yang bermuatan pembelajaran IPS. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada prosedur ADDIE. Subjek dari penelitian pengembangan ini yaitu 2 orang untuk ahli materi,, 2 orang untuk ahli media dan desain, 2 orang guru untuk uji praktisi, 15 orang siswa sebagai respon. Metode pengumpulan data dari penelitian pengembangan ini yaitu metode wawancara dan instrumen yang digunakan berupa rating scale dengan menggunakan skala 5. Hasil penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan rumus *Mean* untuk mendapatkan rata-rata skor dari data yang diperoleh. Skor validasi video pembelajaran animasi ahli materi 4,6 dengan kualifikasi “sangat baik”, ahli media 4,6 dengan kualifikasi “sangat baik”, ahli desain 4,6 dengan kualifikasi “sangat baik”, uji praktisi 4,8 dengan kualifikasi “sangat baik” dan respon siswa 4,7 dengan kualifikasi “sangat baik”. Oleh karena itu video animasi pada tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV SD dikualifikasikan “sangat baik”. Sehingga dari analisis video animasi pada muatan pembelajaran IPS Tema 4 berbagai pekerjaan yang melalui uji coba dari beberapa ahli dapat dinyatakan Valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Video Animasi

### Abstract

*This research is motivated by the lack of innovative learning media in schools which causes teachers to rarely use media so that learning becomes monotonous. This has an impact on students where student interest in learning decreases so that student learning outcomes also decline. This study aims to produce an animated video media design for social studies learning content theme 4 for various fourth grade elementary school work that has been tested for content validity and practicality. In this development research, an animated video containing social studies learning was developed. This development research is guided by the ADDIE procedure. The subjects of this development research are 2 people for material experts, 2 people for media and design experts, 2 teachers for practitioner testing, 15 students as responses. The data collection method from this development research is the interview method and the instrument used is a rating scale using a scale of 5. The results of this development research were analyzed using the Mean formula to get the average score from the data obtained. The animation learning video validation score of material experts is 4.6 with "very good" qualifications, media experts 4.6 with "very good" qualifications, design experts 4.6 with "very good" qualifications, practitioner test 4.8 with "very good" qualifications. good" and the student response was 4.7 with "very good" qualifications. Therefore, the animated videos on theme 4 of various fourth grade elementary school work are qualified as "very good". So that from the analysis of animated videos on the content of Social Studies learning Theme 4, various jobs that have been tested by several experts can be declared valid and practical to use in the learning process.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Animations Videos.

#### History:

Received : April 02, 2021

Accepted : September 03, 2021

Published : September 25, 2021

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan terhadap kemajuan teknologi serta pendidikan abad ke-21 ini lebih mementingkan kualitas usaha dan hasil kerjanya (Khodijah, 2018; Radin & Yasin, 2018). Pendidikan abad ke-21 bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda supaya siap menghadapi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang akan datang (Khodijah, 2018; Radin & Yasin, 2018). Dalam pembelajaran abad ke-21 terdapat beberapa keterampilan yang mencakup empat pilar kehidupan yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together* (Choirul, 2022; Utami et al., 2021). Pendidikan abad ke-21 melatih peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan seperti *Critical Thinking*, *Communication*, *Creative Thinking*, dan *Collaboration* (Hafeez, 2021; Rivalina, 2020). Oleh karena itu, dalam Pendidikan abad 21 ini peran guru sangat penting. Guru perlu mempersiapkan suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bermakna sehingga proses pembelajaran yang telah direncanakan agar dapat berjalan dengan lancar (Khodijah, 2018; Sofyan, 2019). Selain itu, guru perlu merancang sebuah pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik (Purwasih & Elshap, 2021; Putra & Afrilia, 2020). Salah satunya adalah dengan cara merancang proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan variatif. Secara umum media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau benda yang dapat digunakan untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Sholihin et al., 2020; Yanto, 2019). Dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif (Suriyanti & Thoharudin, 2019). Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas akan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Anggraeni et al., 2021; Supriyono, 2018). Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang inovatif (Lestari & Wirasty, 2019; Shalikhah, 2017). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena dapat membuat proses pembelajaran tidak monoton dan dapat meningkatkan minat siswa sehingga akan meningkatkan pula hasil belajar siswa.

Berbeda dengan yang telah disampaikan diatas dimana kenyataan dilapangan memperlihatkan masih banyak guru yang jarang memperhatikan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Budiwaluyo & Muhid, 2021; Nora et al., 2021). Masih banyak guru yang acuh dengan jarang ataupun bahkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali dalam proses pembelajaran. Kebanyakan guru yang hanya menggunakan buku siswa ataupun buku LKS dalam melaksanakan pembelajaran (Mulyani & Armia, 2021; Saumi et al., 2021). Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya. Pada kegiatan observasi awal ini diketahui bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh ketersediaan media pembelajaran yang variatif sangat kurang. Dikarena kurangnya ketersediaan media pembelajaran tersebut membuat guru mengajar hanya menggunakan buku siswa atau LKS saja. Dengan mengajar seperti itu akan sangat berdampak kepada siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Dampak tersebut misalnya siswa akan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran cenderung monoton (Kasanah et al., 2019; Manu Okta Priantini, 2022). Pembelajaran yang monoton akan membuat minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi sangat rendah (Fauziah & Nadlifah, 2021; Minsih et al., 2021). Sehingga akan membuat penerimaan materi pembelajaran pada siswa akan sangat lemah (Eka Puspawan & Danny Soesilo, 2019; Sermatan et al., 2022). Dalam proses pembelajaran, minat siswa sangat penting dikarenakan dengan minat siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran akan membuat penerimaan materi pembelajaran oleh siswa akan semakin baik (Hanipa et al., 2019; Kartika et al., 2019).

Hal tersebut bisa terjadi karena siswa akan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan dengan mudah untuk membentuk atau menemukan pemahamannya sendiri terkait materi pembelajaran yang diajarkan (Hanipa et al., 2019; Sihombing et al., 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran dengan hanya berpatokan pada buku saja yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton memberikan dampak yang buruk pada siswa sehingga diperlukan adanya pemecahan masalah untuk memecahkan masalah tersebut.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang inovatif dapat kita artikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran, siswa, serta telah terintegrasi dengan adanya perkembangan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah media pembelajaran video. Media video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual yang dapat menyampaikan konsep-konsep materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Hidayati et al., 2019; Nomleni & Manu, 2018). Dengan menggunakan media video akan dapat membantu siswa serta membangkitkan minat belajar siswa karena dengan media video siswa akan dapat merasakan diajar oleh guru secara langsung dengan tampilan yang berbeda dengan kondisi kelas (Mayer et al., 2020; Norma, 2021). Salah satu jenis media video pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video animasi. Media video animasi adalah media video pembelajaran yang didalamnya memuat materi pembelajaran yang ditampilkan dengan animasi.

Telah banyak penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media video animasi dalam proses pembelajaran. Misalnya saja penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya bahwa dengan mengembangkan media video animasi berbasis powtoon dengan hasil penelitiannya telah dinyatakan valid dan memiliki efektifitas yang signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa tematik (Donna et al., 2021; Ponza et al., 2018). Penelitian lainnya yang telah dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hapsari G., dan Zulherman Z. yang menghasilkan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (G. P. P. Hapsari, 2021; Gita Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat dikembangkan untuk menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa yang disebabkan karena proses pembelajaran yang monoton. Meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan guna mengembangkan media video animasi namun masih belum terdapat penelitian yang mengembangkan media video animasi dengan muatan pelajaran IPS pada tema berbagai pekerjaan. Pada penelitian ini, media video animasi dikembangkan dengan memuat muatan materi IPS pada tema berbagai pekerjaan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam video animasi yang dikembangkan, materi yang disampaikan melalui gambar-gambar dan animasi yang menarik serta dapat membuat peserta didik semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Tujuan dari adanya penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media video animasi dengan muatan pelajaran IPS pada tema berbagai pekerjaan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini juga akan dilakukan pengujian untuk mendapatkan media video animasi yang telah teruji validitas isi media. Dengan dilakukan pengembangan media video animasi yang telah teruji validitas isinya akan membuat produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluasi*). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*). Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model tersebut telah dikembangkan secara sistematis dan didasarkan pada landasan teori desain pembelajaran. Pada tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh peserta didik di sekolah, di tahap ini dilaksanakan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap perancangan dilakukan proses merancang media video animasi dan menentukan materi serta komponen-komponen yang dibutuhkan dalam media video animasi. Tahap pengembangan adalah tahap pengujian produk kepada beberapa ahli untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan dan serta perbaikan apabila ada saran atau masukan dari para ahli media.

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan media animasi ini yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang ahli desain, 2 orang guru (praktisi) dan 15 orang siswa. Ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen yang berkompeten dibidang media pembelajaran untuk sekolah dasar. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu dosen yang berkompeten dibidang IPS. Ahli desain dalam penelitian ini yaitu dosen yang berkompeten dibidang desain pembelajaran. Guru sebagai responden dalam penelitian ini merupakan guru yang telah memiliki jenjang pendidikan minimal strata 1 yang mengajar di kelas IV SD. Serta siswa sebagai responden dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar yang sedang menempuh pendidikan di kelas IV.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya adalah metode wawancara, dan metode kuisioner. Metode wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi yang dilakukan dengan tanya jawab terhadap responden dengan menggunakan panduan wawancara. Kuisioner adalah teknik pengumpulan informasi yang di dalamnya berisikan kalimat tanya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rating scale* yang merupakan suatu alat ukur atau alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen tersebut telah dilakukan uji validitas isi instrumen untuk mengetahui tingkat kelayakan dari instrumen yang akan digunakan. Instrumen yang telah disusun dilakukan pengujian untuk mengetahui validitas isi instrumen yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *Gregory*. Hasil validitas isi instrumen yang dikembangkan yaitu keseluruhan instrumen yang di ujikan telah dinyatakan valid. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini tersaji pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#) berikut.

**Tabel 1.** Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kejelasan penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi
Kualitas penggunaan kata dan kalimat	menggunakan bahasa baku. Bahasa yang digunakan dalam media video animasi mudah dipahami. Ketepatan penulisan dan pemilihan bahasa dalam media video animasi. Kalimat yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami. Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media

Aspek	Indikator
Kesesuaian materi dengan kopetensi dasar yang ingin dicapai	video animasi. Susunan kata dan kalimat sesuai dengan aturan bahasa indonesia yang baik dan benar. Kelengkapan materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Kedalaman materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai	Kelengkapan materi yang disampaikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Kedalam materi yang disampaikan sesuai indikator yang ingin dicapai.
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	Kelengkapan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kedalam materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Pemberian latihan	Kesesuaian materi dengan soal latihan. Soal latihan yang disampaikan dapat melatih kemampuan berfikir peserta didik. Soal latihan dalam media video animasi dapat melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

( Modifikasi dari Nanda et al., 2017)

**Tabel 2.** Kisi – kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator
Ketepatan	Media menyajikan informasi mengenai kompetensi belajar. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik materi.
Kejelasan Metode	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik. Materi yang ada dalam video diuraikan secara efektif. Materi yang disajikan dalam video dikemas secara runtut. Media menyediakan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Materi pada media didasarkan pada situasi kehidupan nyata peserta didik. Proses pembelajaran pada media dapat memberikan pengalaman bermakna. Proses pembelajaran pada media video diawali dengan pemberian pertanyaan ( <i>questioning</i> ) Proses pembelajaran pada media video menyajikan refleksi bagi peserta didik.
Minat /Perhatian	Video dapat memotivasi dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.
Desain Pesan	Memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Warna gambar nyaman dipandang. Ilustrasi dengan materi yang dijelaskan sudah tepat.

( Modifikasi dari Nanda et al., 2017)

**Tabel 3.** Kisi – kisi Instrumen Uji Praktisi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Menarik minat belajar peserta didik	Tampilan video pembelajaran menarik. Gambar yang ditampilkan menarik. Warna yang ditampilkan dalam media video menarik.
Penyajian Materi	Materi yang disajikan dalam video animasi mudah dipahami. Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Huruf dapat terbaca dengan jelas. Materi pada media didasarkan pada situasi kehidupan nyata.
Perhatian dan motivasi	Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian. Video pembelajaran mampu memotivasi belajar.

(Nanda et al., 2017)

**Tabel 4.** Kisi – kisi Instrumen Ahli Desaian Pembelajaran

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Ketepatan	Media menyajikan informasi mengenai kompetensi belajar. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik materi.
Kejelasan Metode	Bahasa yang digunakan mudah dipahami Peserta didik Materi yang ada dalam video diuraikan secara efektif. Materi yang disajikan dalam video dikemas secara runtut. Media menyediakan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Materi pada media didasarkan pada situasi kehidupan nyata peserta didik. Proses pembelajaran pada media dapat memberikan pengalaman bermakna. Proses pembelajaran pada media video menyajikan refleksi bagi peserta didik.
Minat /perhatian	Video dapat memotivasi dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.
Desain Pesan	Memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Warna gambar nyaman dipandang. Ilustrasi dengan materi yang dijelaskan sudah tepat.

((Nanda et al., 2017)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis kualitatif menekankan pada proses. Proses bagaimana fakta, realita, gejala, peristiwa itu terjadi dan dialami, dari data dan informasi yang didapat harus benar – benar dari seseorang yang mengalami langsung peristiwa itu. Metode analisis deskriptif kualitatif ini digunakan guna untuk mengolah data yang telah diperoleh dari beberapa ahli materi, media, praktisi, desain. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan saran, komentar – komentar perbaikan. Hasil dari analisis digunakan untuk merevisi kekurangan dalam produk yang dikembangkan berupa media video animasi. Untuk mengolah data dalam

sebuah penelitian pengembangan menggunakan sebuah metode analisis statistik deskriptif kuantitatif yang di dalamnya mengolah data berupa angka ataupun presentase mengenai objek yang diteliti. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah sebuah data berupa angka – angka atau skor. Untuk mengetahui validitas dari sebuah produk yang dikembangkan data berupa skor yang diperoleh kemudian dihitung rata-ratanya menggunakan rumus *mean*. Apabila rata – rata skor telah diperoleh selanjutnya dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi skala lima guna mengetahui validitas video animasi yang telah dikembangkan. Berikut pedoman konversi skala lima yang digunakan pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5. Pedoman Konversi skala lima**

Koefisien	Validitas Isi
$4,0 < M \leq 5,0$	Sangat Baik
$3,3 < M \leq 4,0$	Baik
$2,7 < M \leq 3,3$	Cukup
$2,0 < M \leq 2,7$	Tidak Baik
$1,0 < M \leq 2,0$	Sangat Tidak Baik

(Koyan, 2012).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Tahap analisis (*Analyze*) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Hasil yang didapat dari analisis kebutuhan yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang kurang karena keterbatasan waktu dan ruang dalam penyampaian materi, sehingga guru hanya menggunakan lks dan buku paket dalam penyampaian materi. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa pada poses pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil yang diperoleh pada analisis karakteristik siswa yaitu pada siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan oprasional kongkrit. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI, KD, penyusunan indikator, dan penyusunan tujuan pembelajaran serta menganalisis materi pada buku guru dan buku siswa kelas IV tema 4 yang nantinya akan dibahas didalam pengembangan video animasi. Pada KI dan KD disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa, kemudian pada indikator dan tunjuan pembelajaran disusun dengan memperhatikan karakteristik peserta didik di kelas tersebut namun tetap disesuaikan dengan Kompetensi Dasar. Adapun penjabaran KD dan indicator dalam penelitian ini tersaji pada [Tabel 6](#) berikut.

**Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Membandingkan jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk

(Tamrin et al., 2021)

Pada tahap perancangan (*design*) produk yang dikembangkan yaitu media video animasi. Pada tahap ini dilakukan penentuan materi-materi, gambar dan background yang

akan dituangkan dalam media yang akan dikembangkan dalam video animasi. Media video animasi dibuat dengan bantuan aplikasi animaker. Selanjutnya dilakukan penyusunan instrument penilaian terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrument yang telah disusun kemudian dilakukan uji validitas isi instrument untuk mengetahui kelayakan dari instrument penilaian yang digunakan.

Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan media video animasi. Media video animasi berisikan pembuka yang terdiri dari salam pembuka, menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, menyampaikan kompetensi dasar, menyampaikan indikator, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Bagian isi meliputi menjelaskan materi pekerjaan, menjelaskan jenis-jenis pekerjaan, menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa, dan menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang. Bagian penutup berisi soal-soal latihan yang berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan, kesimpulan dan salam penutup. Hasil pengembangan produk pada penelitian ini tersaji pada Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 berikut.



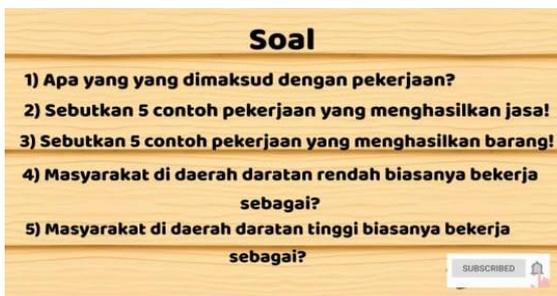
Gambar 1. Tampilan salam pembuka



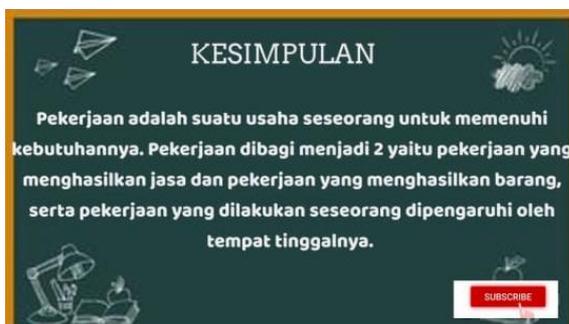
Gambar 2. Tema, subtema dan pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Isi



Gambar 4. Tampilan Soal



Gambar 5. Tampilan Kesimpulan



Gambar 6. Tampilan Salam Penutup

Hasil rata-rata skor yang didapatkan dari uji validitas oleh para ahli yaitu Ahli materi memperoleh rata-rata 4,6 dikualifikasi "sangat baik", Ahli media memperoleh rata-rata 4,6 dikualifikasi "sangat baik", Ahli desain memperoleh rata-rata 4,6 dikualifikasi "sangat baik", uji praktisi memperoleh rata-rata 4,8 dikualifikasi "sangat baik", dan Respon siswa

memperoleh rata-rata 4,7 dikualifikasi “sangat baik”. Jadi secara keseluruhan hasil uji validitas terhadap video animasi pada muatan pembelajaran IPS oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, uji praktisi dan respon siswa dengan kualifikasi “sangat baik” sehingga baik digunakan dalam proses pembelajaran.

## Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar yang telah teruji validitas isin dan kepraktisannya. Hal tersebut karena media video animasi ini telah dikembangkan sesuai dengan prosedur model pengembangan yang digunakan dan telah melewati uji validitas serta perbaikan. Maka dari itu, Produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS Tema 4 berbagai pekerjaan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar dikembangkan dengan berpatokan pada model pengembangan ADDIE.

Tahap Analisis *Analyze* merupakan tahapan awal yang dilakukan pada penelitian ini yang dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data awal yang berkaitan dengan kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi pelajaran. Berdasarkan hasil yang telah ditemukan pada tahap ini dimana diketahui bahwa karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional kongkret. Pada tahap perkembangan ini siswa sangat memerlukan adanya alat bantu dalam proses pemahaman materi yang bersifat abstrak dikarenakan siswa sekolah dasar hanya dapat memahami materi yang bersifat kongkret saja (Salsabila et al., 2020; Sufiyanto & Yasin, 2021). Maka dari, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk adanya alat bantu sehingga materi yang bersifat abstrak dapat mudah dipahami oleh siswa. Berbanding terbalik dengan hal tersebut, dalam analisis yang telah dilakukan diketahui pula bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan atau berpatokan pada buku guru dan LKS saja yang dibelajarkan dengan menggunakan model ceramah. Hal tersebut disebabkan karena ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi di sekolah sangat kurang dan keterbatasan guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut sangat berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung akan monoton sehingga akan berdampak juga pada siswa sebagai (Manu Okta Priantini, 2022; Oesana et al., 2022). Dengan proses pembelajaran yang monoton akan membuat siswa cenderung kurang berminat atau tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Kasanah et al., 2019; Salsabila et al., 2020). Minat belajar siswa juga secara berkesinambungan akan membuat hasil belajar siswa akan menurun Maka dari itu sangat penting untuk adanya alat bantu lain dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran akan menjadi sangat tinggi.

Tahap Perencanaan (*Design*) merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk merencanakan produk yang dikembangkan yang didasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini produk yang dikembangkan yaitu berupa media video animasi mulai dilakukan perancangan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, produk dirancang dengan memiliki teks, animasi dengan gambar yang bisa bergerak dan memiliki warna-warna yang cerah, memiliki suara, dan memuat latihan soal. Desain media tersebut telah didasarkan pada karakteristik siswa yang senang dengan adanya gambar terlebih lagi animasi dengan warna yang cerah. Adanya gambar dengan warna-warna yang cerah akan dapat memberikan kesan yang menyenangkan sehingga siswa akan memiliki daya tarik yang tinggi pada hal gambar dengan warna yang cerah tersebut (Setyarini, 2019; Subroto et al., 2020). Perencanaan media yang

memuat latihan soal juga didasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan dimana dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya latihan soal. Tujuan dari adanya latihan soal tersebut adalah sebagai alat ukur untuk mengetahui ketercapaian dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan ini dengan tujuan untuk mengembangkan desain produk menjadi produk yang sesungguhnya serta melakukan uji untuk mengetahui validitas isi dan kepraktisan media video animasi yang dikembangkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validitas isi dan uji kepraktisan, media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 telah dinyatakan valid dan praktis. Untuk digunakan guru dan siswa kelas IV di sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Kelayakan media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar dapat ditinjau dari tiga aspek yaitu isi materi, Bahasa, media dan kepraktisannya. Ditinjau dari aspek isi materi media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar dikembangkan dengan mengikuti atau berpatokan pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Kesesuaian dengan kompetensi dasar akan dapat memudahkan guru dalam mencapai pencapaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 (Budiastuti et al., 2021; Dewi, 2021). Selain itu, kesesuaian materi pelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi juga akan memudahkan siswa dalam mengetahui keterkaitan materi dengan lingkungan sekitarnya serta memudahkan siswa dalam mengetahui tujuan dari pembelajaran yang diikutinya (Gita et al., 2018; Pramuji et al., 2020). Hal tersebut dapat menandakan media video animasi yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

Ditinjau dari aspek bahasa, bahasa yang digunakan dalam media video animasi yang dikembangkan sudah lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, sesuai dengan kaidah bahasa dan perkembangan peserta didik. Penggunaan dan pemilihan Bahasa sangatlah penting dalam tujuan untuk menyampaikan suatu hal kepada orang lain (Mailani et al., 2022; Setyowati et al., 2020). Bahasa sangatlah berperan penting karena dengan pemilihan Bahasa yang baik akan memudahkan penerima dalam memahami maksud dan tujuan dari pemberi informasi (Fatimah & Mahmuddin, 2021; Mailani et al., 2022). Produk yang dikembangkan telah memiliki kesesuaian dengan kaidah penggunaan Bahasa yang baik sehingga produk yang dikembangkan akan dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi terkait dengan materi pembelajaran. Ditinjau dari aspek media, Media video animasi yang dikembangkan memiliki desain dengan menggunakan gambar animasi yang memiliki warna-warna yang cerah. Penggunaan gambar animasi dengan warna-warna yang cerah sangat memberikan pengaruh yang besar kepada siswa dalam proses pembelajaran (Nursoviani et al., 2020; Setyarini, 2019). Siswa SD cenderung lebih menyukai dengan adanya banyak gambar dengan warna-warna yang cerah (Phanata, B.Ed, M.TCSOL & Suci, 2022; Subroto et al., 2020). Adanya gambar dengan warna-warna yang cerah akan dapat memberikan kesan yang menyenangkan sehingga siswa akan memiliki daya tarik yang tinggi pada hal gambar dengan warna yang cerah tersebut (Setyarini, 2019; Subroto et al., 2020). Maka dari itu produk yang dikembangkan ini sangat sesuai digunakan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran karena memiliki gambar dengan warna-warna yang cerah.

Selain itu, Kepraktisan dari media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar juga dapat ditinjau dari aspek kepraktisannya. Media Video animasi yang dikembangkan memiliki kepraktisan dimana media ini mudah untuk diakses oleh guru maupun siswa kapanpun dan dimanapun. Hal tersebut dikarenakan media ini didesain untuk dapat di upload ke internet sehingga mudah untuk diakses. Kepraktisan dalam penggunaan media video animasi ini digunakan dalam

pembelajaran akan dapat membantu siswa lebih memahami kembali materi pembelajaran yang telah disajikan oleh guru kapanpun dan dimanapun siswa inginkan (Adzkiya & Suryaman, 2021; Manurung et al., 2021). Hal tersebut juga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang akan meningkat karena materi dapat diulang-ulang oleh siswa sehingga siswa akan lebih memahami materi (Rasam & Sari, 2018; Suasty & Ahmad Alfian Hadi, 2020). Dengan ini, kepraktisan dari media video animasi yang dikembangkan dapat memberikan dampak pada siswa maupun proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Telah banyak penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media video animasi dalam proses pembelajaran. Misalnya saja penelitian yang dilakukan oleh Ponza P., dkk yang dilakukan dengan mengembangkan media video animasi berbasis powtoon dengan hasil penelitiannya telah dinyatakan valid dan memiliki efektifitas yang signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa tematik (Ponza et al., 2018). Penelitian lainnya yang telah dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hapsari G., dan Zulherman Z yang menghasilkan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Gita Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021).

Implikasi dari penelitian pengembangan ini yaitu, video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di kelas IV khususnya pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan karena validitas media video animasi memiliki kualifikasi “sangat baik”. Video animasi merupakan video pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain dapat membantu didalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena didalam video animasi ini berisikan animasi, suara, gambar, soal latihan dan musik. Dengan adanya video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas IV khususnya pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan. Namun, masih terdapat kelemahan dari produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini. Kelemahan tersebut adalah produk yang dikembangkan, dikembangkan hanya dengan memuat satu muatan pembelajaran dan dalam satu tema saja sehingga cakupan materi dalam produk yang dikembangkan masih dikatakan cukup sempit.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media video animasi yang dikembangkan pada muatan pelajaran IPS Temaik Tema berbagai pekerjaan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk yang dihasilkan telah dilakukan pengujian validitas isinya dengan hasil dapat dintakan produk yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, produk yang dikembangkan telah melalui tahap uji kepraktisannya dengan hasil dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran kepada peneliti lainnya yang mengembangkan media video animasi adalah dalam mengembangkan media video animasi perlu diperhatikan terkait karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan media video animasi yang sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>.
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume*, 7(1), 76–93. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6889>.
- Choirul, C. muna. (2022). the Urgency of Embedding Religion-Based Literacy for Future Moslem'S Intellectuals. *EDUSOSHUM: Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 1(3), 109–119. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v1i3.35>.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1332–1340. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.572>.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Eka Puspawan, Y., & Danny Soesilo, T. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IX Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP Kristen 1 Salatiga. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 83. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17455>.
- Fatimah, F., & Mahmuddin, M. (2021). Meningkatkan Aspek Bahasa Dalam Memahami Cerita Menggunakan Model Story Telling dan Role Playing Dengan Media Wayang Kertas. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4272>.
- Fauziah, N., & Nadlifah, N. (2021). Jenuh Belajar: Strategi Orang Tua dalam Membrosamai Anak Belajar di Masa Pandemi COVID-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(2), 98–108. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-05>.
- Gita, S. D., Annisa, M., & Nanna, W. I. (2018). Pengembangan Modul Ipa Materi Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 28–37. <https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.28>.
- Hafeez, M. (2021). Systematic Review on Modern Learning Approaches, Critical Thinking Skills and Students Learning Outcomes. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(1), 167. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1.33192>.
- Hanipa, A., Misbahudin, A. R., Andreansyah, & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VIII Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(5), 315. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p315-322>.
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video

- Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>.
- Khodijah, S. (2018). Telaah Kompetensi Guru di Era Digital dalam Memenuhi Tuntutan Pendidikan Abad Ke-21. In *Journal of Islamic Education Policy* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.30984/j.v3i1.860>.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik pendidikan teknik analisis data kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>.
- Manu Okta Priantini, D. A. M. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 Dengan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19. *Widya Accarya*, 13(1), 74–81. <https://doi.org/10.46650/wa.13.1.1238.74-81>.
- Manurung, R., Sadjiarto, A., & Sitorus, D. S. (2021). Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(3), 729–739. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i3.3853>.
- Mayer, R. E., Fiorella, L., & Stull, A. (2020). Five ways to increase the effectiveness of instructional video. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 837–852. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09749-6>.
- Minsih, M., Nandang, J. S., & Kurniawan, W. (2021). Problematika Pembelajaran Online Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.876>.
- Mulyani, T., & Armianti, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 293. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i2.11164>.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>.
- Nora, F. I., Firdianti, R., Artha, B. Y., & Rizki, L. M. (2021). Strategi Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Literasi Di Daerah 3T. *Jurnal AKRAB*, XII(1), 42–49.

- <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v12i1.363>.
- NORMA, N. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 101–115. <https://doi.org/10.51878/social.v1i2.697>.
- Nursoviyani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>.
- Oesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., Susanti, S. S., Brata, D. P. N., Walukow, D. S., & Simarmata, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*.
- Phanata, B.Ed, M.TCSOL, S., & Suci, I. R. (2022). Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(2), 130. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Pramuji, L., Permanasari, A., & Ardianto, D. (2020). Multimedia interaktif berbasis stem pada konsep pencemaran lingkungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Journal of Science Education and Practice*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.33751/jsep.v2i1.1699>.
- Purwasih, R., & Elshap, D. S. (2021). Belajar Bersama Covid-19:Review Impelementasi, Tantangan Dan Solusi Pembelajaran Daring Pada Guru-Guru SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 940. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3545>.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>.
- Radin, M., & Yasin, M. A.-M. (2018). Pelaksanaan Pendidikan Abad Ke-21 di Malaysia: Satu Tinjauan Awal. *Sains Humanika*, 10(3–2), 1–6. <https://doi.org/10.11113/sh.v10n3-2.1481>.
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>.
- Rivalina, R. (2020). Pendekatan Neurosains Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Guru Pendidikan Dasar. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 83. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p83--109>.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>.
- Saumi, N. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 149–155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>.
- Sermatan, S., Sangi, N., & Sanger, R. (2022). Hubungan Minat dan Motivasi dengan Hasil Belajar Teknik Instalasi Penerangan Listrik Siswa SMKN 2 Tanimbar Selatan. *JURNAL EDUNITRO: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.53682/edunitro.v1i2.1141>.
- Setyarini, D. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar

- Anak Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.30659/pendas.6.1.30-44>.
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika di MTS Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media. *International Journal of Management Education*, 18(3), 100428. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>.
- Sihombing, C. E., Lubis, R., & Ardiana, N. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Selama Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 285–295. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2540>.
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>.
- Suasty, F., & Ahmad Alfian Hadi. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Video untuk Solusi Penurunan Pemahaman Materi Pembelajaran Ketika Belajar Online Akibat Pandemic Covid-19. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 1(1), 12–16. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v1i1.16>.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>.
- Sufiyanto, I., & Yasin, R. (2021). *Practicum Activities in the Field of Natural Science Learning in Elementary Schools as an Alternative to the Open Natural Science Laboratory*. 4(2), 11–20. <https://doi.org/10.31764/justek.v4i2.5237>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 117. <https://doi.org/10.30595/jppm.v3i1.3507>.
- Tamrin, M., Nurman, R., & Sayuti, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Untuk Siswa Kelas IV SD. *CERDAS Proklamator*, 9(1), 45–52. <https://doi.org/10.37301/jcp.v9i1.78>.
- Utami, L. P. R. A., Suwastini, N. K. A., Dantes, G. R., Suprihatin, C. T., & Adnyani, K. E. K. (2021). Virtual Reality For Supporting Authentic Learning In 21st Century Language Classroom. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 132. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.32376>.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.