

Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS

I Made Mahendra Saputra^{1*}, Ida Bagus Surya Manuaba²

^{1,2} Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 1 February 2021
Received in revised form
3 February 2021
Accepted 20 March 2021
Available online 25 April
2021

Kata Kunci:
Media Video Animasi, IPS,
Pengembangan

Keywords:
*Animated Video, Social
Science, Development*

ABSTRAK

Minimnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS menyebabkan siswa mudah jenuh dalam proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis project yang efektif untuk digunakan. Sehingga jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan dengan subjek penelitian yakni seorang ahli isi, seorang ahli desain pembelajaran, seorang ahli media pembelajaran dan siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan instrumen berupa angket/kuisisioner, dengan teknik nalisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil sebagai berikut (1) hasil uji validitas ahli isi mata pelajaran mendapatkan persentase sebesar 95%, (2) hasil uji validitas ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 76,92%, (3) hasil uji validitas ahli media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 84,37%, dan (4) hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase 83,3%. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa media video animasi berbasis project berada pada kualifikasi baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Media video animasi berbasis project dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

ABSTRAK

This research is motivated by the problem of the minimal use of media in the implementation of learning. This study aims to develop an effective project-based animated video learning media for use. This research is a development research, which was conducted at SDN 4 Penatih, in grade IV. The subjects of this study were a content expert, a learning design expert, an expert on learning media and IVth grade students at SDN 4 Penatih. The instrument used in this research and development was a questionnaire. The data analysis technique used quantitative and qualitative statistical analysis. Based on the results of data analysis, the following results were obtained (1) the results of the validity test of the instructional language experts were 95%, (2) the results of the validity test of the learning design experts got a proportion of 76.92%, (3) the results of the validity test of the instructional media experts got a proportion of 84, 37%, and (4) the results of individual trials get the proportion of 83.3%. So it can be denied that project-based animated video are in good qualifications and are suitable for use as a learning resource for social studies subjects in grade IV elementary school. Project-based animated video media can be used as a learning media for students so that it can create a conducive learning.

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu suatu bidang studi yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dirangkum secara ilmiah dalam memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa (Tamayanti et al., 2019). Pembelajaran IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar memahami pengetahuan (knowledge), sikap dan nilai (attitudes and values), dan keterampilan

(skills) yang dapat dipergunakan untuk menyelesaikan masalah pribadi atau masalah sosial, kecakapan menentukan sebuah keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Tanjung, 2020). Peranan IPS penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya agar nantinya mampu mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Ratri, 2018; Yulianti & Wahyuningtyas, 2018). Pentingnya pembelajaran IPS bagi siswa tentunya guru perlu merancang pembelajaran IPS agar dapat menarik bagi siswa. Apalagi pada pelaksanaan pembelajaran daring seperti saat ini.

Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran dengan penggunaan jaringan internet dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, audio dalam pembelajaran (Dewi, 2020; Rigianti, 2020). Guru dituntut agar dapat merancang pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi siswa dengan dibuatnya media pembelajaran yang inovatif dan mudah untuk diakses sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih menyenangkan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya suatu ketertarikan bagi siswa untuk belajar yang terdiri atas aspek audio dan visual guna mempermudah siswa untuk memahami suatu materi (Rohani, 2019; Wahyuni et al., 2018). Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan mampu mengatasi sikap pasif dari siswa, memberikan rangsangan belajar, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Wahyuni & Yokhebed, 2019)..

Namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru-guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa adanya penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Banyak guru yang jarang menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi jenuh dalam belajar. Rendahnya pemahaman guru terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran di kelas, kurangnya keterampilan guru menemukan dan menentukan penggunaan media yang tepat, serta adanya keterbatasan media pembelajaran merupakan permasalahan pembelajaran kedua terbesar yang dialami guru, padahal sesuai dengan fungsinya, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam mempelajari konsep pelajaran (Ariyanto et al., 2018; Irianisyah et al., 2020). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat menyebabkan lemahnya mutu pembelajaran (Muslim & Nurjannah, 2018). Hal sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN 4 Penatih, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN 4 Penatih guru-guru masih belum maksimal dapat menggunakan media pembelajaran walaupun alat-alat penunjang pembelajaran seperti LCD sudah disediakan oleh sekolah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan guru untuk mencari media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran seperti video dalam pelaksanaan pembelajaran. Apalagi pada masa pandemi ini penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi siswa sebagai tambahan sumber belajar untuk siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah pengembangan dari media pembelajaran agar dapat digunakan sesuai dengan keadaan pada masa kini. Salah satu media inovatif yang dapat dikembangkan yaitu media video animasi. Media video animasi pada dasarnya merupakan media pembelajaran yang berisikan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan yang berasal dari kumpulan berbagai objek seperti gambar, tulisan, suara dan lain sebagainya yang disusun secara sistematis dan nantinya dapat bergerak sesuai dengan alur yang ditetapkan pada setiap hitungan waktu (Alimah, 2020; Andriani, 2019). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat (Novita & Novianty, 2020). Pengembangan media video animasi ini nantinya akan dikolaborasi dengan pembelajaran berbasis proyek/*project*. Pemilihan pembelajaran berbasis proyek ini karena komponen utama pembelajaran berbasis proyek yaitu mengajukan pertanyaan atau masalah yang disajikan dengan penyusunan dan penugasan yang menitik beratkan kepada sejumlah proyek hingga akhirnya mendapatkan hasil akhir berupa sebuah produk sebagai rangkaian kegiatan hasil diskusi individu atau dari berbagai hasil tugas menjawab pertanyaan. Sehingga dengan pembelajaran berbasis proyek ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep secara mendalam (Abidin et al., 2020). Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis proyek ini siswa dapat meningkatkan keterampilannya, serta siswa mampu menciptakan sebuah produk sendiri untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada lingkungan (Prasetyo, 2019).

Penelitian pengembangan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Efendi et al., (2020) menunjukkan bahwa media video animasi *motion graphics* pembelajaran yang dikembangkan valid dan

layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada pengembangan video animasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada penelitian ini mengembangkan video animasi berbasis *motion graphics* pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas V sedangkan penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis *project* pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [Ponza et al., \(2018\)](#) menyatakan media video animasi pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Tematik siswa kelas IV di SD N 1 Kaliuntu. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada pengembangan video animasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada penelitian ini mengembangkan video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik sedangkan penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis *project* pada pelajaran IPS.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada pengembangan video animasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada penelitian ini mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas V sedangkan penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis *project* pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV. Dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *project*, dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari rumah.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ialah salah satu model desain pembelajaran yang tersusun secara sistematis dengan tahapan-tahapan yang terperinci dalam upaya pemecahan masalah belajar agar menghasilkan sebuah produk yang valid ([Widiana, 2016](#)). Pemilihan model ini karena model ADDIE menggunakan pendekatan system, yang mana esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) tahap analisis (*analyze*), pada tahap ini berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. (2) tahap perancangan (*design*), tahap ini meliputi menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau pokok bahasan yang akan diberikan kepada siswa, pembuatan *story board*. (3) tahap pengembangan, tahap ini meliputi perancangan video/ perealisasi *story board*, pembuatan angket validasi produk, validasi oleh validator, dan pembuatan soal *pretest* dan *posttest*. (4) tahap implementasi, tahap ini meliputi pelaksanaan validasi/penilaian oleh para ahli, dan uji coba perorangan. (5) tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif untuk mengukur atau menilai produk yang dikembangkan, dan kemudian dilanjutkan dengan revisi jika diperlukan. Namun penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap uji coba perorangan, karena situasi yang masih dalam pandemi Covid-19.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari seorang ahli isi, seorang ahli desain pembelajaran, seorang ahli media pembelajaran dan siswa sekolah dasar. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket atau kuesioner, dan wawancara, dengan instrumen yang digunakan yaitu menggunakan kuesioner/angket. Data yang terkumpul dalam penelitian ini berupa skor hasil pengisian kuesioner, saran, komentar, dan masukan untuk produk yang dikembangkan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor yang kemudian dikonversikan dengan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala lima.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini adalah media video animasi berbasis *project* dengan muatan yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi pokok yaitu kenampakan alam. Materi ini merupakan materi pelajaran tematik siswa kelas IV SD khususnya pada muatan IPS sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di SDN 4 Penatih. Rancangan media video animasi berbasis *project* ini menggunakan tahapan-tahapan dari model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan.

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai kebutuhan siswa di SD Negeri 4 Penatih dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Penatih terkait kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap berdasarkan informasi yang didapatkan pada tahap analisis kemudian digunakan untuk merancang produk yang akan dikembangkan, perancangan media video animasi berbasis *project* ini terlebih dahulu dirancang dalam bentuk *story board*. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini video

pembelajaran yang sudah dirancang dalam bentuk *story board* di kembangkan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat dan disesuaikan dengan materi yang sudah di siapkan. Pembuatan video animasi ini dirancang menggunakan bantuan software *Adobe Premiere Pro CC 2018*. Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengujian produk terlebih dahulu sebelum diberikan kepada siswa. Pengujian produk ini terdiri dari uji ahli media, ahli desain dan ahli isi materi dan uji coba perorangan, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan video animasi yang di kembangkan. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi menggunakan evaluasi formatif guna menilai produk yang di kembangkan. Evaluasi formatif yang dilakukan mencakup validasi oleh para ahli dan uji coba perorangan.

Pengujian validitas produk media video animasi berbasis *project* ini dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli isi desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Adapun hasil uji validitas dari pengembangan media video animasi berbasis *project* menurut ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan disajikan pada Tabel 1.

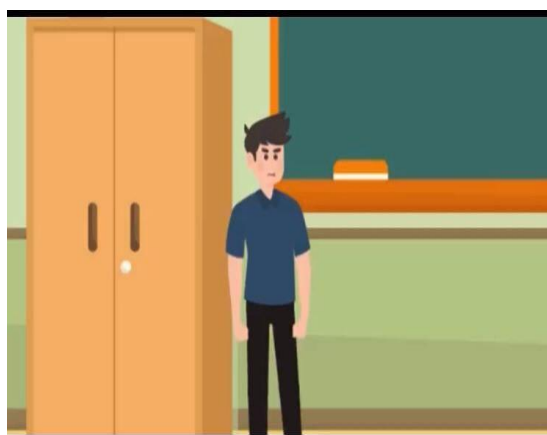
Tabel 1. Hasil Uji Validitas Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Project*

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Isi Mata Pelajaran	95%	Sangat Baik
2	Uji Desain Pembelajaran	76,92 %	Baik
3	Uji Media Pembelajaran	84,37 %	Baik
4	Uji Perorangan	83,33%	Baik

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa hasil validitas media video animasi berbasis *project* mendapatkan kualifikasi yang baik dari para ahli media dan uji coba perorangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas menurut ahli isi mata pelajaran mendapatkan persentase sebesar 95% (sangat baik), hasil uji validitas menurut ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 76,92% (baik), hasil uji validitas menurut ahli media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 84,37% (baik), dan hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase 83,33%. Dari hasil uji validitas tersebut yang menyatakan bahwa media video animasi berbasis *project* layak untuk digunakan, namun terdapat beberapa masukan atau saran dari para ahli guna menyempurnakan media video animasi berbasis *project* yang dikembangkan. Adapun masukan atau saran yang diberikan oleh para ahli disajikan pada Tabel 2 dan hasil pengembangan media video animasi berbasis *project* disajikan pada Gambar 1.

Tabel 2. Masukan dan Saran dari Subjek Uji Coba Para Ahli

No	Subjek Uji Coba	Masukan, Saran dan Komentar
1	Uji Isi Mata Pelajaran	-
2	Uji Desain Pembelajaran	Mengubah gambar dan animasi agar terlihat lebih menarik
3	Uji Media Pembelajaran	Penggunaan jenis huruf dan ukuran yang tepat Ketepatan musik latar (<i>back sound</i>)
4	Uji Perorangan	-



Gambar 1. Tampilan Depan Video Animasi



Gambar 2. Tampilan Salah Satu Materi IPS

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian media video animasi berbasis *project* ini memperoleh persentase yaitu 95% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Perolehan kualifikasi sangat baik ini disebabkan karena memenuhi semua aspek. Dari segi materi, terlihat bahwa media video animasi berbasis *project* sesuai dengan karakteristik siswa. Kesesuaian dan keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan penyampaian materi akan dapat memfasilitasi guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Dwiqi et al., 2020). Hal ini didukung dengan pendapat (Rusman, 2017) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa serta materi yang ingin disampaikan, akan membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.

Selain itu, jika dilihat dari desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Perolehan ini dikarenakan media video animasi yang dibuat sudah di desain secara menarik dan tampilan warna dalam media video animasi sudah serasi. Dalam merancang media pembelajaran yang efektif harus memenuhi beberapa syarat seperti media harus dibuat sesederhana mungkin, media harus jelas dan mudah dipahami, media harus dirancang sesuai dengan pokok bahasan sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar (Supriyono, 2018). Hal ini didukung oleh (Silmi & Rachmadyanti, 2018) yang menyatakan dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya di titik beratkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran tetapi perlu juga dipertimbangkan faktor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media seperti karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, sarana dan prasarana, dan sebagainya. (Suryani et al., 2018) bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan mampu menciptakan media pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendapat lain juga disampaikan oleh bahwa pemberian warna pada sebuah gambar dapat menarik perhatian dan menggambarkan keadaan asli dari gambar tersebut.

Media video animasi ini membuat peserta didik senang dan termotivasi dalam menyimak pembelajaran yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran dan dalam penyampaian materi pembelajaran secara menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa (Apriansyah, 2020; Lukman et al., 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Widiyasanti & Ayriza, 2018) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran dengan menggunakan video animasi membuat siswa menjadi antusias dan tertarik untuk belajar sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi. Maka dengan diterapkannya media video animasi sebagai pendukung bahan ajar dalam pembelajaran tentunya akan membuat siswa merasa semangat dan tertarik untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Geni et al., 2020) yang menyatakan penggunaan bahan ajar atau media yang mempunyai kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaannya secara langsung dapat memberikan kenyamanan dan daya tarik, serta tidak menimbulkan kebingungan untuk pengguna. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Permatasari et al., 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 86,19% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori "sangat layak", maka media pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan yang dapat dipergunakan pada pelajaran IPS, khususnya pada materi Kegiatan Ekonomi berdasarkan Potensi Alam kelas IV semester 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Video Animasi berbasis *project* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, karena dilihat dari hasil penilaian para ahli dan hasil uji coba perorangan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Temuan-temuan tersebut memberikan implikasi yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dapat menggunakan media video animasi berbasis *project* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *project* yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar. Hal ini terlihat dari segi isi mata pelajaran termasuk kategori sangat baik berdasarkan hasil uji validitas menurut ahli isi mata pelajaran, dari segi desain pembelajaran termasuk kategori baik berdasarkan hasil uji

validitas menurut ahli desain pembelajaran, dari segi media pembelajaran termasuk kategori baik berdasarkan hasil uji validitas menurut ahli media pembelajaran, dan berdasarkan hasil uji coba perorangan termasuk kategori baik. Sehingga media video animasi berbasis *project* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abidin, Z., Rumansyah, & Arizona, K. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>.
- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Alimah, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7299>.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6(1), 31–36.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 1–13.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.89>.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Irianisya, S., Harapan, E., & Houtman. (2020). Supervisi Kepala Sekolah dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Innovative Education Journal*, 2(3), 1–13.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Muslim, A., & Nurjannah. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas I MA NW Nurul Ihsan Tilawah Lombok Tengah. *Jurnal Visionary; Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan*, 6(2), 65–69. <https://doi.org/10.36805/manajemen.v4i1.377>.
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Octariani, D., & Rambe, I. H. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa SMA. *Genta Mulia*, XI(1), 126–130.
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- 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. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep di IPS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818–822.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Rigianti, H. A. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara*. 21(1), 1–9.
- Rohani. (2019). Diklat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 95.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. PT Grafindo Persada.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987.
- Sucilestari, R., & Arizona, K. (2018). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (ISBN : 978-602-61265-2-8), Juni 2018 Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (ISBN : 978-602-61265-2-8), Juni 2018. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 1(1), 436–441.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2(1), 43–48.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja rosdakarya.
- Tamayanti, P. A., Sujana, I. W., & Wiarta, I. W. (2019). Kontribusi Sikap Disiplin Dan Motif Berkompetisi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(2), 89–99. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i2.22227>.
- Tanjung, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. In *Forum PAEDAGOGIK*, 8(1), 132–148.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>.
- Wahyuni, Wibawa, I. M. ., & N.T, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 203–210. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i3.15959>.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- Yulianti, L., & Wahyuningtyas, D. T. (2018). Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Model Pembelajaran Konvensional Berbantuan Media Gambar dengan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Power Point di Kelas III SDN Turirejo 02 Lawang Malang Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 78–84. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2352>.