

Pengembangan Media Video Animasi Tematik Tema 4 Kewajiban dan Hakku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Mersi Amalia*, Zaka Hadikusuma Ramadan

Universitas Islam Riau, Indonesia

*mersiamalia22@gmail.com

Abstract

Learning media is an important tool in the learning process which functions to achieve learning goals. The lack of availability of interesting learning media in elementary schools causes learning to become monotonous. This research aims to determine the process of developing animated video media and the validity of animated video media. This research method is development research using the 4D model, namely define, design, development and dissemination. The resulting learning media is animated video media for theme 4, my obligations and rights, subtheme 1, my obligations and rights, learning 1. The validity of animated video media received a very valid category without revision, reviewed based on validation results by material experts, language experts and design experts. In the material aspect, the average score was 94.56% in the very valid category, in the language aspect, the average score was 93.33% in the very valid category, and in the design aspect, the average score was 100% in the very valid category.

Keywords: Animation Video; Learning Media; 4D Model

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurangnya tersedianya media pembelajaran yang menarik di sekolah dasar menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi dan validitas media video animasi. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D yaitu *define, design, development dan dissemination*. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media video animasi untuk tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 kewajiban dan hakku pembelajaran 1. Validitas media video animasi memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Pada aspek materi memperoleh nilai rata-rata 94,56% dengan kategori sangat valid, pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 93,33% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek desain memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: Video Animasi; Media Pembelajaran; Model 4D

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses bagi seorang individu dalam meningkatkan, memperbaiki, dan mengubah pengetahuan serta tingkah laku atau kelompok orang yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui proses pembelajaran. Hampir semua orang berpartisipasi dan mengalami Pendidikan, karna keterkaitan antara kehidupan manusia dengan Pendidikan. Omalik (Fakhrurrazi, 2018) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. (Nurrita, 2018)

mengatakan proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga siswa memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Siswa kurang tertarik untuk belajar bahkan cenderung mengantuk dikarenakan metode guru dalam mengajar hanya dengan metode ceramah. Berdasarkan keterangan guru, guru tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran bahkan video animasi, sehingga wajar pembelajaran selalu terasa monoton dan membosankan bagi siswa meskipun disekolah tersebut difasilitasi dengan lengkap peralatan untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti laptop, infocus dan juga wifi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran belum efektif karena kurangnya kreatifitas dari guru dalam mengajar, dikhawatirkan materi pembelajaran akan sulit untuk dicerna oleh siswa kalau kondisi ini terus saja terjadi jika guru tidak memberikan inovasi terbaru dalam proses belajar mengajar dikelas. Permasalahan ini ditemukan juga pada penelitian (Azimah & Febrina Dafit, 2022) yaitu rendahnya penggunaan media membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan dan memilih media yang tepat. Selain itu permasalahan ditemukan pada penelitian (Rozie, 2018) pembelajaran yang dilakukan guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran ini menyebabkan siswa menjadi bosan, jenuh, dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kemudian permasalahan sejalan ditemukan pada penelitian (Winda & Dafit, 2021) yaitu guru memiliki kreativitas rendah dalam menggunakan media pembelajaran sehingga materi pada proses pembelajaran yang dilakukan kurang dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu jenis media pembelajaran adalah media audio visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara (Mulyadi et al., 2018). Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video. (Setiyawan, 2021) mengatakan bahwa media audio visual bisa disimpulkan bahwa sebagai media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator. Dimana media ini menekankan pada kedua indra yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan.

Munir (Awalia et al., 2019) mengatakan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efisien. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat membawa siswa pada situasi nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara konkret. Dengan menggunakan video animasi maka siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman siswa yang semula abstrak akan berubah menjadi lebih konkret sehingga minat belajar akan terus timbul pada diri siswa. Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan, objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna. Media animasi dalam pembelajaran berfungsi menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat (Gamayanti & Gisala Marzuq, 2021; Johari et al., 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi tematik tema 4 untuk siswa kelas III di sekolah dasar dan mengetahui validitas media video animasi tematik tema 4 untuk siswa kelas III di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan manfaat kepada guru sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian penelitian pengembangan menggunakan model 4D. Adapun langkah dalam model 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (desain), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Tahap *define* (pendefinisian) yaitu peneliti melakukan (1) definisi tentang kebutuhan guru dan siswa melalui wawancara; (2) definisi tentang lingkungan belajar melalui wawancara; dan (3) definisi kurikulum melalui analisis. Selanjutnya tahap *design* (desain) yaitu melakukan desain video pembelajaran. Selanjutnya tahap *development* (pengembangan) yaitu ada dua hal yang dilakukan yaitu validitas memiliki arti memvalidkan produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran kepada ahli yang disebut validator. Data dalam penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh secara langsung dari wawancara dan angket. Kemudian data sekunder yang mendukung data primer yaitu dari buku dan artikel. Subjek dalam penelitian ini adalah guru, siswa, dan validator dari ahli materi, bahasa, dan desain. Teknik pengumpul data dalam penelitian ini yaitu wawancara. Instrumen dari wawancara disebut lembar wawancara. Kemudian angket. Angket dalam penelitian digunakan untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Kemudian setelah data diperoleh maka data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif peneliti akan menganalisis dari saran dan komentar yang diberikan. Sedangkan secara kuantitatif diperoleh dari skor pada angket. Rumus yang digunakan untuk mengolah data sebagai berikut:

$$\text{Skor validasi} = \frac{\text{Skor yang diberikan}}{\text{total skor (seluruhnya)}} \times 100\%$$

Dari nilai persentase kelayakan yang di dapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

| Nilai (%) | Keterangan |
|---------------|--------------|
| 79,78 – 100 | Sangat valid |
| 59,52 – 79,77 | Valid |
| 39,26 – 59,51 | Kurang Valid |
| 19,00-39,25 | Tidak Valid |

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Menurut (Okpatrioka, 2023) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk baru atau produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut (Hanafi, 2017), penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media video animasi tematik tema 4 untuk siswa kelas III di sekolah dasar.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D. (Widiyasari et al., 2020) mengatakan model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). (Johan et al., 2023) mengatakan dalam konteks pengembangan media video pembelajaran untuk keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, model 4-D memungkinkan pendekatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media tersebut. Untuk itu, model ini dapat digunakan untuk mengembangkan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui proses pengembangan dan validitas dari produk yang dikembangkan. Adapun langkah dalam penelitian ini adalah:

Tahap Define (Pendefinisian). Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap *define* (pendefinisian). Hal ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa (Suwanti et al., 2020; Wisada et al., 2019). Dalam tahapan ini peneliti melakukan pendefinisian terhadap kebutuhan guru dan siswa, mendefinisikan lingkungan belajar serta mendefinisikan kurikulum belajar. Peneliti melakukan wawancara kepada guru yang memperoleh bahwa guru merasakan pembelajaran monoton dan membosankan serta perlu adanya penggunaan media pembelajaran namun guru memiliki batas yaitu kekurangan waktu untuk membuat media bantu dan keterbatasan kemampuan terutama membuat media pembelajaran berbasis IT. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang memperoleh bahwa siswa merasa membutuhkan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu seperti menggunakan media pembelajaran atau sumber belajar yang menarik. Menarik bagi siswa yaitu ada gambar, suara, warna-warna yang menarik. Selanjutnya peneliti mendefinisikan bahwa lingkungan belajar monoton karena siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum yaitu berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan dalam media video animasi yaitu pada tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 kewajiban dan hakku di rumah pembelajaran 1. Adapun kompetensi dasar dan Indikator pada pembelajaran 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

| Bahasa Indonesia | |
|--|---|
| Kompetensi Dasar | Indikator |
| 3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis. | 3.10.1 Menunjukkan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) |
| Matematika | |
| 3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah | 3.3.1 Menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui |
| SBdP | |
| 3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu | 3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu |

Tahap Design (Desain). Tahap *design* (desain) yaitu melakukan desain video pembelajaran (1) menyiapkan aplikasi yang digunakan; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) menyiapkan konsep cerita yang sesuai tujuan pembelajaran; (4) menambahkan gambar animasi untuk video pembelajaran; (5) menyiapkan rekaman suara sebagai pengisi suara pada video pembelajaran; (6) menambah musik ke dalam video pembelajaran.

Tahap development (pengembangan). Pada tahapan ini dilakukan validasi atas produk video pembelajaran animasi. Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Kevalidan media video pembelajaran animasi yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa (Ulfa dan Saripah, 2021); (Monika, et. al, 2023). Menurut Nafsiah dan Rizal (2019) menyatakan bahwa lembaran validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks bahasa, validasi materi dan validasi desain/penyajian. Peneliti melakukan validasi kepada 2 validator ahli materi, 2 validator ahli bahasa, dan 2 validator ahli desain. Adapun hasil dari materi validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

| Validasi 1 | | | | |
|-------------|--------------|---------------|------------|--------------|
| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
| Validator 1 | 63 | 92 | 68,44% | Valid |
| Validator 2 | 70 | 92 | 76,08% | Valid |
| Rata-rata | | | 72,26% | Valid |
| Validasi 2 | | | | |
| Validator 1 | 88 | 92 | 95,65% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 86 | 92 | 93,47% | Sangat Valid |
| Rata-Rata | | | 94,56% | Sangat Valid |

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel 3 dapat di jelaskan bahwa ketika validasi 1 media video animasi mendapatkan rata-rata 72,26% dengan kategori valid. Lalu peneliti memperbaiki media tersebut berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi. selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh rata-rata 94,56% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya validasi dilakukan kepada ahli bahasa yang merupakan ahli bahasa ke SD-an. Adapun hasil dari validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Validasi 1 | | | | |
|-------------|--------------|---------------|------------|--------------|
| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
| Validator 1 | 52 | 60 | 86,66% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 55 | 60 | 91,67% | Sangat Valid |
| Rata-rata | | | 89,16% | Sangat Valid |
| Validasi 2 | | | | |
| Validator 1 | 56 | 60 | 93,33% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 56 | 60 | 93,33% | Sangat Valid |
| Rata-Rata | | | 93,33% | Sangat Valid |

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel 4 dapat di jelaskan bahwa ketika validasi 1 media video animasi mendapatkan rata-rata 89,16% dengan kategori sangat valid. Lalu peneliti memperbaiki media tersebut berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli bahasa. selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh rata-rata 93,33% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya validasi dilakukan kepada ahli desain yang merupakan ahli desain produk. Adapun hasil dari validasi ahli desain sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Desain

| Validasi 1 | | | | |
|-------------|--------------|---------------|------------|--------------|
| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
| Validator 1 | 110 | 124 | 88,70% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 117 | 124 | 94,35% | Sangat Valid |
| Rata-rata | | | 91,52% | Sangat Valid |
| Validasi 2 | | | | |
| Validator 1 | 123 | 124 | 99,19% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 124 | 124 | 100% | Sangat Valid |
| Rata-Rata | | | 99,59% | Sangat Valid |

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel 5 dapat di jelaskan bahwa ketika validasi 1 media video animasi mendapatkan rata-rata 91,52% dengan kategori sangat valid. Lalu peneliti memperbaiki media tersebut berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh rata-rata 99,59% dengan kategori sangat valid. Setelah hasil keseluruhan media video animasi diakumulasikan maka peneliti memperoleh pada validasi pertama yaitu 84,31% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi kedua secara keseluruhan yaitu 95,96% dengan kategori sangat valid. Hal ini dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Keseluruhann dari Ahli Materi, Bahasa, dan Desain

| Aspek yang Dinilai | Validitas I | | Validitas II | |
|--------------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| | Persentase | Kategori | Persentase | Kategori |
| Materi | 72,26% | Valid | 94,56% | Sangat Valid |
| Bahasa | 89,16% | Sangat Valid | 93,33% | Sangat Valid |
| Desain | 91,52% | Sangat Valid | 100% | Sangat Valid |
| Rata-rata | 84,31 | Sangat Valid | 95,96% | Sangat Valid |

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media video animasi memperoleh nilai rata-rata validitas adalah 95,66%. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi sehingga media ini dapat meningkatkan daya ingat karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui cara mereka sendiri dengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam video.

Sejalan dengan hasil penelitian dari (Ponza et al., 2018) hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. kecil diperoleh 93.08% dengan kualifikasi sangat baik.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hastari et al., 2019) bahwa tujuan yang jelas, akan menjadi acuan dalam setiap proses pembelajaran yang dilangsungkan, demikian pula sebaliknya. Penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (Alviolita & Huda, 2019) bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efisien. Kedua, desain dari media yang telah dikembangkan. Mendesain suatu pembelajaran merupakan suatu kewajiban seorang pendidik. Desain pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik (Nehru & Syarkowi, 2017). Desain media ini dikatakan sangat baik karena aspek perumusan dan tujuan pembelajaran sudah dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. selain itu terdapat kelebihan dari media yang dikembangkan ialah media video animasi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widiasih et al., 2018) bahwa Penggunaan media dalam pemebelajaran harus sesuai sehingga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi serta bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Ketiga, dilihat dari produk video animasi. Produk video animasi selalu memperhatikan pada prinsip desain pesan. Hal tersebut terlihat pada penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf 14 points yang dapat dilihat jelas oleh siswa sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, pewarnaan yang digunakan dalam video animasi tidaklah monoton melainkan menggunakan warna-warna yang berbeda dalam

setiap materinya agar siswa tidak merasa jenuh dengan penampilan video animasi yang disismaknya. Karena video pembelajaran ditambahkan dengan backsound musik yang mampu menarik perhatian dalam pembelajaran. Dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan (Harianto, 2020; Njatrijani, 2018). Media video pembelajaran akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dan proses pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memperoleh informasi mengenai materi yang diajarkan (Sulistiyowati, 2013). Penggunaan video dalam pembelajaran dapat membawa siswa pada situasi nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara konkret. Dengan disertakannya penayangan video cerita semut dan belalang siswa akan mendapatkan gambar yang jelas mengenai jalan cerita yang disampaikan secara konkret.

Kesimpulan

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media video animasi untuk tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 kewajiban dan hakku pembelajaran 1. Untuk mengembangkan sebuah media video animasi ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu 1) menyiapkan aplikasi yang digunakan; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) menyiapkan konsep cerita yang sesuai tujuan pembelajaran; (4) menambahkan gambar animasi untuk video pembelajaran; (5) menyiapkan rekaman suara sebagai pengisi suara pada video pembelajaran; (6) menambah musik ke dalam video pembelajaran. Validitas media video animasi memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Pada aspek materi memperoleh nilai rata-rata 94,56% dengan kategori sangat valid, pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 93,33% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek desain memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat valid.

Daftar Pustaka

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Azimah, N., & Febrina Dafit. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 372–382.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99.
- Gamayanti, W., & Gisala Marzuq, F. (2021). Media Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(59), 1–10.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8.
- Mulyadi, Fahreza, F., & Julianda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*, 9(1), 131–146.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Riefani, M. K. (2020). Validitas Dan Kepraktisan Panduan Lapangan “Keragaman Burung” Di Kawasan Pantai Desa Sungai Bakau. *Vidya Karya*, 34(2), 193.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–203.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151.
- Widiyasari, R., Astriyani, A., & Irawan, K. V. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Media Evaluasi Thatquiz. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 131.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211.
- Wisada, P. D., Komang Sudarma, I., & Wayan Iliya Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.