

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Khoirun Nikmah¹ Arwin²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Media for Powerpoint</i>	<i>This study aims to determine the validity and practicality of the developed learning media. This type of development research is Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE development model which has five stages, namely: Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation), Evaluation (evaluation). The results of the research on the development of learning media using PowerPoint which were developed through the validation stages of material aspects, media aspects and language aspects obtained an average value of 93.1% indicating a very valid category. Based on the teacher's response in the pilot school, it can be seen that learning using integrated thematic learning media is very practical with an average value of 95% and the response of students in the pilot school gets an average score of 90.5% with a very practical category. While the percentage of teacher responses and student responses in research schools to integrated thematic learning media is very practical with an average value of 97.5% and 90.65%, respectively. Thus, the learning media using the powerpoint application in the fourth grade of elementary school that was developed was declared valid and practical to be used in the learning process.</i>
Kata Kunci : <i>Media Pembelajaran Powerpoint</i>	ABSTRAK <i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian pengembangan ini adalah Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu : Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation</i>

	<p>(implementasi), <i>Evaluation</i> (evaluasi). Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>powerpoint</i> yang dikembangkan melalui tahapan validasi aspek materi, aspek media dan aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 93,1% menunjukkan kategori sangat valid. Berdasarkan respon guru di sekolah uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 95% dan respon peserta didik pada sekolah uji coba mendapat nilai rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan presentase respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap media pembelajaran tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 97,5% dan 90,65%. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>powerpoint</i> di kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.</p>
Corresponding author : nikmahkhourun08@gmail.com	JBES 2022

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Pada abad ke-21 pendidikan semakin maju dan berkembang, kemajuan teknologi data maupun komunikasi mengganti metode manusia buat bekerja. Pergantian ini memusatkan pada pembuatan konsep kompetensi keahlian baru yang diperlukan. Untuk menanggulangi tantangan pembelajaran, sekolah dan guru wajib

ditransformasikan agar bisa memfasilitasi peserta didik memiliki kompetensi yang bersifat internasional, multikultural, dan kompetensi yang saling berhubungan.

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya-upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan salah

satu kurikulum yang telah resmi disahkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di setiap jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar, sebagian mata pelajaran dihubungkan jadi satu dalam suatu tema. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh dan membuat pelajaran lebih terpadu, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa SD/MI (Rusman, 2011:249).

Model pembelajaran tematik pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, autentik, dan berkesinambungan (Rusman, 2011:250). Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak bagi siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan (Trianto, 2011:147).

Menurut Hatmojo dkk (2020)

proses pembelajaran di sekolah melibatkan guru, peserta didik, serta komponen lain yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu media menjadi salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Dan pembelajaran yang efektif adalah menghadirkan pembelajaran nyata ke dalam kelas. Salah satu media yang dapat menghadirkan kenyataan di kelas. Media dapat memberikan gambaran nyata. Media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup karena akan muncul banyak keingintahuan dari peserta didik (Anitah, 2010). Tujuan penggunaan media ini adalah memberikan penjelasan lebih menarik terkait dengan pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dan informasi yang ada diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arshad, 2011:15). Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita,

gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam (Nandi, 2006). *Computer Technology Research* (CTR) menyampaikan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Wati, 2010).

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik dapat merespon dari apa yang dilihat dan didengarnya oleh alat indera, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam media akan dikonstruksi oleh otak peserta didik sehingga menimbulkan timbal balik berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran (Izzudin & Suharmanto, 2013). Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran berfungsi sebagai pemacu atau rangsangan belajar agar peserta didik tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa cepat bosan dengan proses pembelajaran dan

nantinya peserta didik memiliki daya tangkap lebih cepat terhadap materi, yang mana sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Saat ini banyak berkembang *software-software* yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu *Powerpoint, Macromedia Flash, Lectora Inspire, Adobe Flash dan lain- lain*. Setiap *software* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing- masing. *Powerpoint* sebagai salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman.

Powerpoint merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*). *Powerpoint* memiliki kelebihan antara lain: dapat menyajikan teks, gambar,

film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, dapat dikoneksikan dengan internet (Nurseto, 2012). *Software Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dapat membuat video, animasi, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif. Jadi nantinya dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint*, hal yang abstrak dapat dikonkritkan sehingga dapat ditampilkan dihadapan siswa sehingga menarik minat belajarnya melalui media pembelajaran (Fakhri, 2018).

Observasi dan wawancara pertama peneliti dengan wali kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat pada tanggal 28 September 2021 diperoleh informasi bahwa Sekolah Dasar tersebut sudah tersedia sarana dan prasarana yang memadai berupa buku, papan tulis, gambar pajangan, poster, infocus, speaker, alat-alat peraga. Akan tetapi persoalan yang muncul yaitu guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk

media pembelajaran *powerpoint*.

Observasi dan wawancara kedua yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV di SDN 24 Parupuk Tabing pada tanggal 30 September 2021, terdapat informasi dan permasalahan yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan belum terlalu menarik minat peserta didik secara keseluruhan. Observasi dan wawancara ketiga yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan mendapatkan bahwa system pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut yaitu *blended learning*. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran daring yaitu video yang diambil melalui *youtube* kemudian mengirimkan melalui *Whatsapp group*. Observasi dan wawancara keempat yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan jenis pembelajaran yang dilakukan sudah menggunakan system luring. Sumber belajar yang digunakan hanya media cetak berupa buku siswa dan LKS untuk mengerjakan Latihan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti

melakukan penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *powerpoint*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini disusun dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powerpoint* pada Pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV Sekolah Dasar**”.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Saodih (2011:164) mendefinisikan penelitian pengembangan atau *Research development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian

yang berorientasi kepada sebuah produk. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa penelitian pengembangan atau (*Research and Development*) merupakan suatu metode penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Sugiyono (2018: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran *powerpoint* ini mengikuti tahap-tahap model pengembangan Robert Branch, yaitu :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* di sekolah belum terlaksana dengan baik dan secara maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut maka dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

2. Tahap Design (*Perancangan*)

Pada tahap ini peneliti merancang gambaran dari produk yang akan dirancang berdasarkan hasil observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi. Pada tahap design ini menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* yang dikembangkan berdasarkan masukan para ahli yang berguna untuk mendapatkan masukan para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika media pembelajaran yang nantinya dikembangkan belum valid, maka dilakukan revisi, namun apabila media pembelajaran sudah valid maka bisa digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi ini peneliti mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dibuat pada situasi yang nyata. Hasil pengembangan diterapkan dalam

pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar peserta didik dan lingkungan yang dikondisikan, setelah semuanya tersedia maka peneliti bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan ke dalam proses pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberi angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Uji Coba Produk

Subjek uji coba untuk media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* ini pada Tema 7 Subtema 3 Indahnya Keberagaman Budaya di

Negeriku Pembelajaran 2 ini dikelas IV SD ini yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SD. Dosen dan guru sebagai subjek uji coba ahli yang berperan sebagai ahlimedia, ahli materi dan ahli bahasa. Berikutnya, sebagai praktikalitas media pembelajaran menggunakan *powerpoint* diujikan kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat berjumlah 20 orang.

Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Validasi

Instrumen validasi yang peneliti gunakan adalah lembar validasi ahli yang terdiri dari lembar validasi ahli media pembelajaran terkait dengan kesesuaian materi, lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar dan lembar validasi ahli materi, hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai valid atau tidaknya media pembelajaran *Powerpoint*.

2. Instrumen Praktikalitas

Instrumen praktikalitas media pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang

digunakan berupa angket respon guru dan peserta didik.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu oleh para ahli melalui uji coba beberapa data kevalidan media dan kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Powerpoint*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data validasi media pembelajaran berupa *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu pada peserta didik kelas IV sekolah dasar ini melibatkan tiga orang ahli yaitu Bapak Drs. Syafri Ahmad, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku validator materi, Ibu Ari Suriani,S.Pd.,M.Pd selaku validator kebahasaan dan Bapak Atri Waldi.,S.Pd.,M.Pd selaku validator media/desain.

Dimana perolehan skor aspek media memperoleh persentase skor 91,7% sehingga berdasarkan perhitungan skor validitas media pembelajaran mendapatkan kategori kelayakan sangat valid. . Uji validitas aspek materi memperoleh persentase skor 97,6 % sehingga berdasarkan perhitungan skor validitas

media pembelajaran ahli materi mendapatkan kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh persentase skor 90% sehingga berdasarkan perhitungan skor validitas media pembelajaran pada ahli bahasa mendapatkan kategori sangat valid.

Perolehan hasil rata-rata validitas dari tiga dosen validator ahli yaitu sebesar 93,1% dengan kategori sangat valid.

Tabel Hasil Analisis Validasi Media

No	Aspek yang Divalidasi	%	Keterangan
1	Aspek Media	91,7%	Sangat Valid
2	Aspek Materi	97,6%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	90%	Sangat Valid
	Rata-Rata	93,1%	Sangat Valid

Sedangkan penilaian uji praktikalitas media memperoleh hasil angket respon guru pada sekolah uji coba di SDN 09 Air Tawar Barat memperoleh persentase skor 95% dengan persentase sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* di sekolah penelitian yaitu SDN 24 Parupuk Tabing memperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powerpoint* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”. Sudah dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh hasil rata-rata dari tiga dosen validator ahli sebesar 93,1% dengan kategori sangat valid dan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* layak digunakan di lapangan.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* yang dikembangkan pada Kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang sangat praktis digunakan di Sekolah Dasar. Berdasarkan uji coba yang dilakukan di SDN 09 Air Tawar Barat tingkat kepraktisan media pembelajaran yaitu 90,5% berkategori sangat praktis. Hasil dari angket respon guru di SDN 09 Air Tawar Barat ialah 95% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan presentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 97,5% untuk respon guru dan 90,65% untuk respon peserta didik. Dengan itu membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

Agustin, B., & Arwin. (2020). *Peningkatan*

- Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Think PairShare di SD.* 8, 103–111.
- Anitah. (2010). *Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar.* 8(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>
- Anonim. 2010. *Pembuatan Modul Multimedia.* Malang : Edu MediaNusantara
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan,* Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran,* Rajawali Pers: Jakarta.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif,* 10(2), 119– 124.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran.* Bandung: Satu Nusa. Depdiknas.
2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar.* Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA
- Faisal, A. d. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point . *Jurnal Education and Technology.*
- Fakhriyannur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Skripsi. Diperoleh dari eprints.uny.ac.id
- Fitri Hayati, d. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Tambusai.*
- Gunawan, D. (2018). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima.*
- Hamimah. (2012). Pemberian Penguatan dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. PGSD FIPUNP.
- Imron, M. (2014). *Bab II Landasan Teori.* Diambil dari <http://digilib.uinsby.ac.id/20932/49/Bab%25202.pdf>
- Iswari, Lili. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Siswa Kelas V SD. *Tesis.* Tidak diterbitkan. Padang: PPs-UNP.
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A.

- (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Journal Unnes*, 2(2), 1–8.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2).
- Mulyadi, W. d. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* .
- Munir. 2013. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta
- Murti. (2009). Meningkatkan Kemampuan Matematika Di Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Sosiol Kultur. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Vol.2 No.2. FIP UNY*.
- Nandi. 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*, No. 1 Vol 6 April 2006 Hal 1-9
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nusa,Putra.2012. *Research and Development*. Depok: RajagrafindoPersada.
- Prastowo, Andi. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Tegeh, M. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional RisetInovatif IV*.
- Wati, T.W. 2010. Perancangan CAL (Computer Assisted Learning) Bahasa Perancis Berbasis Multimedia sebagai Media Pembelajaran di SMA Negeri 6 Yogyakarta. Naskah Publikasi, Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKON Yogyakarta.
- Widada., Wulansari, B. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PrenadamediaGroup.
- Wisudawati, A. W., 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100