

Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD

Zelina Rahmalia¹ Nelly Astimar²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Media, Animated Video, Microsoft PowerPoint 2010, ADDIE</i>	<i>The purpose of this research is to determine the level of validity and practicality of animated video media created using Microsoft PowerPoint 2010 in science learning in grade V Elementary School. The type of research is research & development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and Evaluation. The research data was obtained based on the results of validity and practicality tests. The results of media validation obtained 96.8%, material validation obtained 96%, and language validation obtained 88%, All three obtained very valid categories. While the practical results of teacher responses obtained a practical level of 100%, and student responses obtained 99.9% with both categories being very practical. The conclusion of this research is that animated video media in science learning in Grade V elementary school is declared valid and practical.</i>
Kata Kunci: <i>Media Pembelajaran, Video Animasi, Microsoft PowerPoint 2010, ADDIE.</i>	ABSTRAK Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas terhadap media video animasi yang dibuat menggunakan <i>Microsoft PowerPoint 2010</i> pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian adalah Penelitian pengembangan dengan model <i>ADDIE</i> , yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta penilaian. Data penelitian diperoleh berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas. Hasil validasi media memperoleh 96,8%, validasi materi memperoleh 96%, dan validasi bahasa memperoleh 88%, ketiganya memperoleh kategori sangat valid. Sedangkan hasil praktikalitas respon guru memperoleh tingkat kepraktisan 100%, dan respon peserta didik memperoleh 99,9% dengan kategori keduanya sangat praktis. Konklusi penelitian ini bahwa media video animasi pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD dinyatakan valid dan praktis.
Corresponding author zelinarahmalia21@gmail.com	JBES 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa umat manusia menuju peradaban yang lebih maju. Ciri masyarakat yang berkembang dengan IPTEK adalah penggunaan teknologi yang menjadi hal lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak usia SD maupun pra-SD bahkan ketika waktu bermainnya tiba, mereka masih tidak bisa lepas dari penggunaan HP (Wahyudi & Sukmasari, 2018). Karena teknologi memungkinkan anak-anak dapat bermain secara individual maupun kelompok hanya melalui HP saja.

Perkembangan IPTEK juga memunculkan inovasi baru dalam bidang pendidikan yang lebih maju. Pembelajaran sudah dapat didesain secara online, baik itu perangkat pembelajarannya, maupun pertemuannya. Bahkan saat pembelajaran secara tatap muka dilakukan, penggunaan teknologi juga dapat mengiringi kegiatan pembelajaran. Inovasi IPTEK dalam bidang

pendidikan juga berpengaruh terhadap munculnya kurikulum baru yang menuntut adanya penggunaan teknologi dan partisipasi guru di dalamnya terhadap pembelajaran di kelas (Camelia, 2020). Pemanfaatan teknologi dapat ditemukan pada Kurikulum Merdeka. Fenomena ini membuat pembelajaran berkembang ke arah teknologi, contohnya pembaharuan pada media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Media pembelajaran berbasis digital/teknologi merupakan media yang diperagakan/disajikan melalui perangkat teknologi seperti laptop/HP/komputer. Keefektifan pembelajaran tidak terlepas dari peran media pembelajaran berbasis digital/teknologi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

(Ekayani, 2017). Intinya, media pembelajaran merupakan sarana dalam menyampaikan pembelajaran yang mendorong motivasi peserta didik untuk belajar.

Sesuai tuntutan abad 21 yang ditandai perkembangan IPTEK dan perkembangan kurikulum di Indonesia yang mewajibkan menggunakan teknologi, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital/teknologi lebih lanjut, baik dari segi pengembangan dan penerapannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi pada tiga sekolah dasar (SD). Tiga SD ini terdapat di Desa Semerap Kecamatan Keliling Danau Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi.

Observasi pertama dilakukan di SDN 205/III Koto Patah selama tiga hari, pada tanggal 25 s/d 27 Juli 2023. Observasi kedua dilakukan di SDN 021/III Koto Patah selama tiga hari pada tanggal 26 s/d 28 Juli 2023. Observasi ketiga dilaksanakan di SDN 53/III Koto Patah selama tiga hari, dilakukan pada tanggal yang sama dengan observasi kedua,

yakni pada tanggal 26 s/d 28 Juli 2023. Pada hari pertama, peneliti mengamati proses belajar mengajar (PBM) di kelas, mengamati penggunaan media pembelajaran oleh guru, mengamati sikap peserta didik selama pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar berbasis digital/teknologi sambil mengisi lembar observasi. Kemudian pada hari kedua, peneliti memberikan angket minat belajar kepada peserta didik. Dilanjutkan dengan hari ketiga observasi, peneliti mewawancarai guru terkait penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dari tiga SD tersebut, ditemukan bahwa penggunaan media audiovisual gerak berupa video pembelajaran kurang atau bahkan tidak ditemukan sama sekali penerapannya. Guru-guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran seperti alat peraga/simulasi fisik, walaupun telah tersedia sarana dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis digital/teknologi khususnya video

pembelajaran, seperti adanya laptop, proyektor dan layar proyektor, *speaker*, dan sebagainya. Sementara guru dan peserta didik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Hal ini berbeda dengan yang diharapkan di kondisi sebenarnya yang mengharuskan terdapat penggunaan media berbasis digital/teknologi dalam pembelajaran, terutama pada implementasi kurikulum merdeka. Untuk itu, peneliti berfokus pada pengembangan media video animasi yang pembuatannya menggunakan fitur *Microsoft PowerPoint 2010*.

Microsoft PowerPoint 2010 atau yang biasa dikenal dengan singkatan PPT (*PowerPoint*) merupakan suatu program komputer untuk menampilkan, mempresentasikan, dan menyajikan suatu hal yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantor mereka. Umumnya penggunaan PPT dapat ditemukan saat presentasi perkuliahan seperti pada acara

resmi maupun tidak resmi. *Microsoft PowerPoint* versi 2010 ke atas memiliki fitur *Create a Video* yang memungkinkan slide *PowerPoint* dapat diubah dan dikreasikan menjadi video. Peneliti akan menghasilkan produk berupa video animasi yang dibuat melalui *Microsoft PowerPoint 2010*.

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* mempertimbangkan aspek-aspek *ACTION*, yaitu *Access*, *Cost*, *Technology*, *Interactivity*, *Organization*, dan *Novelty* (Sanjaya dalam Baharun, 2016). 1) *Access*, video animasi dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. 2) *Cost*, pembuatan video animasi gratis menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010*. 3) *Technology*, mudah dalam mengoperasikan *output* (hasil akhir) berupa video animasi. 4) *Interactivity*, media video animasi dirancang agar dapat memunculkan komunikasi dua arah. 5) *Organization*, pengembangan dan pengaplikasian media video animasi didukung

oleh guru dan kepala sekolah. 6) *Novelty*, media video animasi memiliki keterbaruan baik dari segi materi konten (materi dalam video animasi) maupun dari segi tampilan video animasi.

Menurut Guru A (salah satu narasumber, guru wali kelas V di SDN 205/III Koto Patah), pemanfaatan teknologi sangat membantu proses belajar-mengajar di kelas, selain menarik, teknologi mempermudah belajar, khususnya adanya video pembelajaran. Selain itu, beliau sudah memiliki pengetahuan tentang PPT, namun pembuatan video pembelajaran melalui PPT ini sangat penting untuk diketahui oleh guru-guru lain. Karena siapa saja dapat mengakses aplikasi PPT yang tersedia di laptop maupun HP.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media audiovisual gerak berupa video pembelajaran berbasis teknologi yaitu video

animasi untuk diterapkan di SD yang memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010 (PPT)* pada proses pembuatan video pembelajaran animasi dengan materi yang terdapat pada pembelajaran IPAS di kelas V, materi pada Bab 3 tentang Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, topik A. Peneliti memutuskan untuk mengangkat materi ini karena sangat penting dan krusial untuk dibahas. Materinya cukup kompleks dan membutuhkan bantuan media pembelajaran teknologi. Selain itu, dengan penggunaan video animasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sewaktu ditangkap oleh panca indra anak-anak, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan efektif karena sesuai dengan psikologi dan tahap perkembangan anak. Sementara pemilihan kelas dan media sendiri didasarkan atas karakteristik peserta didik dan juga tahap perkembangan kognitif, yakni tahap operasional konkret. Alasan inilah yang membuat peneliti ingin mengaplikasikan

pengembangan media video animasi yang dibuat dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* ini di SDN 205/III Koto Patah.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran terhadap video animasi sudah mulai dilakukan oleh beberapa peneliti. Setiap penelitian memiliki kesamaan dan perbedaan yang menjadi pembeda penelitian yang dilakukan antara saat ini dan penelitian terdahulu. Berikut merupakan penelitian terdahulu terkait judul peneliti.

Pertama, penelitian oleh Eci Widyawati pada tahun (2021) dengan judul "*Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI,*" penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan video dan keefektifan hasil pengembangan video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan. Penelitian ini

dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sangat layak dan sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik, dengan persentase dari ahli materi sebesar 80%, persentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 87,85%, dan ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 84,16%. Penilaian pendidik memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 96,92%, sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji coba skala kecil mendapat kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 92,75%, dan uji coba skala besar memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 91,60%.

Kedua, penelitian oleh Annisa Mutiah dan Desyandri (2022) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran*

Berbasis Microsoft PowerPoint 2010 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD," penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Microsoft PowerPoint 2010* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD tema 8 subtema 2 pada pembelajaran 3, 4, dan 5 yang valid dan praktis. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint 2010* dibuat semenarik mungkin dengan adanya gambar, video serta desain yang menarik dengan tujuan agar peserta didik termotivasi dan menarik minat peserta didik dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas 91% untuk materi, 90,62% untuk bahasa, dan 91,9% untuk media dengan kategori valid. Tingkat kepraktisan media menunjukkan kategori sangat praktis dengan hasil angket respon guru memperoleh kepraktisan 91,66%. Sedangkan hasil angket

respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 94,79%. Selanjutnya hasil angket respon guru dan peserta didik di SD Negeri 14 Kamang Baru menunjukkan 95,83% hasil presentase respon guru dan 95,99% hasil respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil data tersebut, *Microsoft PowerPoint 2010* pada pembelajaran tematik di sekolah dapat digunakan di lapangan karena sudah dinyatakan valid dan praktis.

Ketiga, penelitian oleh Rasyidatun Nisa dan Nurjannah (2022) dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema IndahNya Keragaman Di Negeriku,*" penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku dan juga untuk mengetahui bahwa media

pembelajaran video animasi memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi 3 tahapan, dengan pertimbangan bahwa peneliti berfokus pada produk yang dihasilkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku memenuhi kriteria layak digunakan, dengan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4,95 termasuk kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh ahli media yaitu 3,5 termasuk kategori “Baik” sedangkan untuk respon guru memperoleh skor 4,95 termasuk kategori “Sangat Baik” maka dapat dihitung skor rata-ratanya diperoleh sebesar 4,46 termasuk kategori “ Sangat Baik.”

Tiga penelitian di atas sama-sama mengembangkan media jenis audiovisual, namun dengan memanfaatkan aplikasi yang berbeda. Dua aplikasi di antaranya adalah aplikasi tambahan yang perlu diinstal dan terbatas penggunaanya pada perangkat tertentu. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi agar dalam pembuatan media pembelajaran video animasi dapat dilakukan oleh guru dimana dan kapan saja hanya melalui laptop/gadget, sehingga sifatnya memudahkan dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010* yang sudah tersedia dari laptop/gadget dan umumnya merupakan aplikasi bawaan dari perangkat tersebut.

Adapun keunggulan dan keterbaharuan yang membedakan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Belum ada pengembangan media video animasi memanfaatkan fitur *Microsoft PowerPoint 2010* dengan materi IPAS dan berlokasi di SD 205/III Koto Patah. 2) Aplikasi mudah diakses oleh siapa saja. 3)

Microsoft PowerPoint 2010 menyediakan *Create a Video* sehingga memudahkan guru untuk membuat video pembelajaran, khususnya video animasi melalui HP/laptop. 4) Produk dapat dimanfaatkan sebagai PPT yang sifatnya interaktif, karena menghasilkan *slide* presentasi yang akhirnya dikonversi menjadi video pembelajaran. 5) Guru dapat lebih berkreativitas. 6) Media video animasi dirancang agar dapat melakukan komunikasi dua arah. 7) Media yang dibuat melalui *Microsoft PowerPoint 2010* dapat dipresentasikan, dicetak, dan juga ditayangkan. 8) Media video animasi dapat diinput/dimasukkan pada *Compact Disc (CD)*, *Flashdisk*, maupun perangkat yang memudahkan dan sering dibawa seperti gadget, sehingga peserta didik juga dapat mengakses video animasi berulang-ulang.

Dengan demikian, peneliti akan mengangkat permasalahan yang ditemukan dengan judul: ***“Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas***

V SD”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development/ R&D*) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, development, Implement, Eevaluation*) (Japa dalam Hasdi & Agustina, 2016). Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didasarkan pada komentar dan saran dari validator sebagai acuan revisi produk. Sementara data kuantitatif dapat dilihat saat melakukan analisis data validitas dan praktikalitas.

Subjek penelitian ini adalah 31 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan serta guru wali kelas V SD Negeri 205/III Koto Patah Kabupaten Kerinci. Sementara subjek uji coba akan dilakukan pada dua SD. Pertama di SD Negeri 021/III Koto Patah yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik

perempuan serta guru wali kelas V. Kedua di SD Negeri 53/III Koto Patah yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan serta guru wali kelas V. Produk akan divalidasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa. Validasi materi akan dilakukan oleh ibu YF., Validasi Media akan dilakukan oleh Bapak Y., serta validasi bahasa akan dilakukan oleh Ibu ES.

Hasil uji validitas dan praktikalitas diperoleh dengan cara memberikan skor pada angket validitas dengan kriteria berdasarkan skala likert, kemudian menentukan skor tertinggi, menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, penentuan jumlah nilai validitas dan praktikalitas dengan rumus menurut Purwanto (2009) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh responden
SM = Skor maksimal

Terakhir memberikan penilaian yang valid. Kriteria penilaian skor menurut Ridwan dan Sunarto (dalam Salwan dan Ariani, 2022) rata-rata dan presentase dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel persentase tingkat validitas dan praktikalitas

Persentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang valid/Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup valid/Cukup Praktis
61% - 80%	Valid/Praktis
81% - 100%	Sangat valid/Sangat Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas ahli media memperoleh tingkat validitas sebesar 96,8% dengan kategori sangat valid.

Hasil uji validitas ahli materi memperoleh tingkat validitas sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Sementara hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh tingkat validitas sebesar 88% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan perolehan hasil tiga validasi tersebut, maka media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SD sudah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas di SD uji coba pertama, yakni di SD Negeri 53/III Koto Patah, angket respon guru terhadap media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SD memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Sementara angket respon peserta didik memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 94,6% dengan

kategori sangat praktis.

Hasil uji praktikalitas di SD uji coba kedua, yakni di SD Negeri 021/III Koto Patah, angket respon guru terhadap media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SD memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sementara angket respon peserta didik memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan uji coba praktikalitas di atas maka dapat disimpulkan bahwa media sudah sangat praktis dan sudah layak digunakan dalam penelitian.

Hasil uji praktikalitas di SD penelitian, yakni di SD Negeri 205/III Koto Patah, angket respon guru terhadap media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SD memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 100% dengan

kategori sangat praktis. Sementara angket respon peserta didik memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 99,9% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media video animasi sudah sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di SD.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD” telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Validitas produk dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 96,8% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa

revisi. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 96% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil uji validitas ahli kebahasaan memperoleh hasil 88% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media pembelajaran sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar. Hasil uji praktikalitas respons guru di sekolah uji coba di SD Negeri 53/III Koto Patah memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat

praktis, sementara di SD Negeri 021/III Koto Patah memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respons peserta didik di sekolah uji coba di SD Negeri 53/III Koto Patah memperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kategori sangat praktis, sementara di SD Negeri 021/III Koto Patah memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas respons guru di Sekolah Penelitian, yakni di SD Negeri 205/III Koto Patah memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respons peserta didik di Sekolah Penelitian memperoleh persentase sebesar 99,9%

dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menggambarkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, Y. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Diagram batang Untuk meningkatkan asil belajar Siswa di kelas IV SDN 05 Surau Gadang. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 282-296.
- Baharun, H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan melalui Model Assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
- Camelia, F. 2020. Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1): 57-65.
- Eci, W. 2021. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI. *Doctoral Dissertation*. UIN Raden Intan Lampung.
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Hasdi, H., & Agustina, S. 2016. Pengembangan

- buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90-105.
- Nisa, R. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 248-257.
- Purwanto, N. M. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, R, dkk. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313 - 6319.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Jaya Ilmu.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. 2018. Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1): 13-24.
- Waldi, A., Putri, N. M., Indra, V. R., Mulyani, D., & Mardianti, E. 2022. Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education (ISSN: 2622-237X)*, 5(3).
- Yessi, M. 2021. Pedagogical Content Knowledge (PCK) Dalam Pemilihan Media Pembelajaran Yang Relevan. In *Seminar Nasional Kimia dan Pendidikan Kimia (SN-KPK)*, 12: 176-190.
- Zaini, H., & Dewi, K. 2017. Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.