
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram

Dita Kusnulyaningsih*, Husniati, Ilham Syahrul Jiwandono

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: ditakusnulya99@gmail.com

Article History

Received : May 09th, 2022

Revised : May 26th, 2022

Accepted : June 18th, 2022

Abstract: Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan Media Pembelajaran Video Animasi pada materi Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi untuk kelas IV SDN 39 Mataram. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Terdapat 5 tahap dalam penelitian pengembangan model *ADDIE* yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). SDN 39 Mataram menjadi tempat penelitian pengembangan ini. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu angket. Didapatkan hasil pada penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi untuk kelas IV SD. Hasil kelayakan media berbasis video animasi pada materi Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi dari penilaian ahli media sebesar 88,54% dengan kriteria “sangat layak”, hasil validasi dari ahli materi sebesar 98,75% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil yang didapatkan dari uji coba lapangan kepada 15 orang siswa mendapatkan hasil 90,41% dengan kriteria “sangat baik”.

Keywords: Media pembelajaran, video animasi, seni budaya, karya seni rupa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah rencana sadar untuk menciptakan suasana kegiatan proses belajar mengajar yang digunakan sebagai dasar untuk mengaktifkan dan pengembangan bakat pada diri masing-masing peserta didik, dalam mengubah perilaku dan kualitas manusia menjadi pribadi yang lebih baik bagi masyarakat, Bangsa dan Negara (UU RI No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003). Seiring majunya ilmu pengetahuan disertai majunya teknologi, juga semakin kencangnya pengaruh globalisasi membawa dampak tersendiri bagi pendidikan di Indonesia (Hidayat dan Abdillah, 2019: 316). Di abad 21 ini, peran guru harus dituntut sebaik-baiknya agar kreatif, produktif, mandiri, dan inovatif, serta dapat memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan memungkinkan peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya dan memudahkan peserta didik untuk memahami setiap pelajaran, salah satu caranya dengan menerapkan media pembelajaran. Menurut Arsyad dalam Audie (2019: 4) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses

pembelajaran didalam maupun diluar kegiatan sekolah kelas selain itu media pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat mendorong keinginan peserta didik untuk semangat dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang dan membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya pemahaman peserta didik pada proses belajar mengajar di kelas sehingga proses penyampaian materi pelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafanao (2018: 108) menyatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting karena media berfungsi menyalurkan pesan, membantu siswa agar lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan guru, menjadikan komunikasi lebih baik, dan interaksi bersifat banyak arah. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 39 Mataram di dapatkan informasi bahwa guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran seperti video animasi, media proyektor seperti *LCD*, laptop, dan speaker. Guru masih sebatas menggunakan metode ceramah, dan buku tema karena guru kesulitan untuk

membuat media pembelajaran. Sehingga guru terkadang mengalami kesulitan saat penyampaian materi khususnya pada muatan Seni Budaya dan Prakarya dengan pokok bahasan Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi.

Tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam materi keragaman karya seni rupa mengakibatkan kurangnya pemahaman dan rasa tertarik peserta didik karena guru tidak memberikan contoh visual dari materi yang diajarkan. Pendapat di atas sejalan dengan penelitian Awalia, dkk (2019:50) yang menyatakan kurang maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi faktor penyebab peserta didik kurang maksimal dalam mengolah materi pembelajaran yang diberikan disekolah. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran serta mengatasi suasana proses pembelajaran yang membosankan dan kurang efektif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran video animasi bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif pada muatan materi seni budaya dan prakarya adalah media video animasi.

Berlandaskan penjelasan diatas, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dirancang untuk membangkitkan semangat, rasa tertarik siswa dan pemahaman siswa pada materi keragaman karya seni rupa. Media video animasi dibuat dengan bantuan aplikasi *Powtoon*. Media ini memiliki perbedaan dari media pembelajaran berbasis video animasi lainnya, tampilan pada media video animasi ini berupa gambar-gambar yang dapat bergerak, media video animasi ini juga ditambahkan audio berupa *dubbing* dan latar music inilah yang menjadi pembeda media pembelajaran video animasi ini dengan pengembangan-pengembangan yang lainnya. Penggunaan media video animasi tidak hanya diterapkan pada kegiatan belajar di ruang kelas saja, tetapi dapat digunakan diluar kegiatan belajar mengajar di sekolah karena media video animasi akan dikemas dalam bentuk DVD dan bisa di akses melalui perangkat laptop/*handphone*.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dan keaktifannya serta memotivasi peserta didik pada saat belajar didalam sekolah maupun diluar kegiatan sekolah khususnya pada materi

Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi. Pembelajaran yang menggunakan media video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan semangat, keaktifan serta rasa tertarik siswa pada muatan materi Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi, sehingga materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami. Diharapkan penelitian ini bisa memiliki manfaat bagi semua kalangan. Kebermanfaatan pada penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan dan wacana baru dalam dunia pendidikan yang berhubungan dengan mengembangkan video animasi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar selain itu dapat meningkatkan dan memajukan wawasan baru dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran, sebagai alternative yang dapat berkontribusi positif untuk membantu kegiatan belajar mengajar di SDN 39 Mataram, serta mampu memudahkan pendidik untuk menjelaskan muatan pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran & daya tarik siswa dalam proses belajar mengajar. Adapun temuan yang terkait pada penelitian ini adalah dilaksanakan oleh Bastiar Ismail Adkhar (2016) dalam penelitiannya mengatakan penerapan video animasi mampu menumbuhkan rasa ketertarikan dan efektif digunakan dalam pemahaman materi pada peserta didik. Selain itu, Neni Firdayanti (2020) mengemukakan video animasi pembelajaran ampuh diterapkan dalam proses pembelajaran dan menaikkan nilai kognitif siswa.

Berlandaskan deskripsi tersebut, lalu dilakukan lah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram” harus dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran video animasi dan untuk menentukan serta mengetahui tingkat kelayakan media video animasi tersebut sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan atau *Research & Development*). Sebagaimana ditunjukan oleh Sugiyono (2016:407) metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk, serta memeriksa keberhasilan atau

kelayakan suatu produk tersebut. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran yang layak digunakan pada proses belajar mengajar disekolah berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media video animasi pembelajaran dengan menggunakan acuan penelitian pengembangan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2015:38) terdapat 5 tahapan penelitian pengembangan model ADDIE yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Keunggulan dari penelitian pengembangan model ADDIE adalah langkah-langkah kerja yang efisien, misalnya pada setiap tahap mengacu pada tahap terdahulu yang telah ditingkatkan atau diperbaiki untuk menghasilkan media yang berkualitas dan layak. Selanjutnya, kelima tahap /langkah model ADDIE ini sangat mendasar dibandingkan dengan model pengembangan lainnya sehingga model ADDIE mudah dipahami dan diaplikasikan. Tahapan ini dilakukan untuk menciptakan media video animasi pembelajaran serta memvalidasi tingkat kelayakan dari media pembelajaran tersebut.

Subjek dalam penelitian ini adalah 15 orang siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Pertimbangan ini diterapkan dengan merujuk pada pendapat Arief (2006:183) menjelaskan bahwa subjek uji coba kelompok kecil adalah sejumlah 9 sampai 20 orang siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis data yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari pendapat validator ahli media dan ahli materi yang memberikan saran serta masukan untuk media video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, data kuantitatif didapatkan dari hasil nilai validasi oleh validator ahli media, ahli materi, dan respon 15 orang siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yakni angket yang diberikan kepada validator ahli dan kepada 15 orang siswa. Di dalam angket tersebut terdapat pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi dan kepada 15 orang siswa yang diisi dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia pada lembar angket. Data-data yang diperoleh dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa kemudian di

analisis dengan cara analisis deskriptif kuantitatif .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan Seni Budaya dan Prakarya. Media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan Seni Budaya dan Prakarya dikembangkan melalui beberapa tahap dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementatiton* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

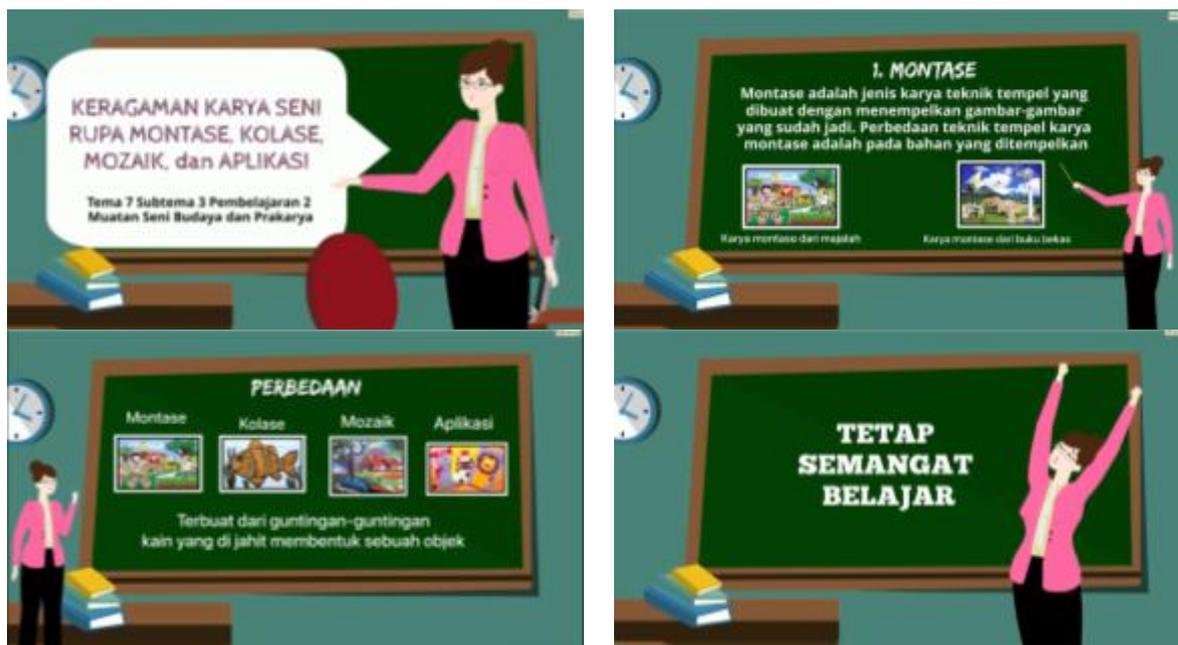
1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yakni merincikan atau menganalisis permasalahan yang dialami oleh peserta didik terkait dengan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran. Setelah itu menganalisis perlunya melakukan pengembangan media pembelajaran yang efektif digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Selanjutnya, peneliti berkordinasi dengan guru kelas IV SDN 39 Mataram untuk melakukan observasi dan wawancara dengan maksud untuk mendapatkan informasi. Selanjutnya peneliti menganalisis perangkat pembelajaran yang digunakan disekolah seperti menganalisis kurikulum serta materi yang digunakan sekolah, fasilitas dan media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran video animasi pada materi Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan di sekolah

2. *Design* (perancangan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat desain media pembelajaran video animasi, seluruh komponen media pembelajaran video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *web online Powtoon*. Dengan berlandaskan pada hasil analisis, desain media video animasi pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yakni menetapkan template, menetapkan animasi dan gambar, menambahkan teks, menambahkan suara dan musik.



Gambar 1. Bagian Media Video Animasi

3. *Development (Pengembangan)*

Media pembelajaran video animasi yang telah dibuat kemudian di validasi oleh ahli media dengan melalui II tahap validasi, kemudian media direvisi dengan mengikuti saran dan

masukan yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi. Berikut ini hasil validasi media video animasi pembelajaran oleh ahli media:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	71	71	73,95%	Layak
Tahap 2	1	85	85	88,54%	Sangat Layak

Bersumber Tabel 1 dapat diketahui bahwa pada validasi tahap I nilai rata-rata (X) adalah 71, dengan persentase 88,57% dan termasuk kedalam kriteria Layak, selanjutnya pada tahap validasi II mendapatkan skor rata-rata (X) sebesar 85, dengan persentase 88,54%. Kenaikan skor rata-rata (X) pada tahap II diperoleh setelah dilakukan

revisi terhadap media video animasi dengan mengacu pada saran dan masukan dari validator ahli media. Selanjutnya media pembelajaran di validasi oleh ahli materi dengan melalui dua tahap. Berikut ini hasil validasi media video animasi pembelajaran oleh ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	75	75	93,75%	Sangat Layak
Tahap 2	1	79	79	98,75%	Sangat Layak

Bersumber Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada validasi tahap I nilai rata-rata (X) adalah 75,

dengan persentase 93,75% dan termasuk kedalam kriteria Sangat Layak, selanjutnya pada tahap

validasi II mendapatkan skor rata-rata (X) sebesar 79 dimana rata-rata skor 75 dengan persentase 98,75%. Peningkatan skor rata-rata (X) pada tahap II diperoleh setelah dilakukan revisi terhadap media video animasi dengan mengacu pada saran dan masukan dari validator ahli materi.

4. *Implementatition (implementasi)*

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, media pembelajaran berbasis video animasi yang telah direvisi dan dikembangkan kemudian diterapkan lalu diujicobakan kepada 15 orang siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Siswa mengisi angket dengan skala 1-4 dengan penilaian berdasarkan aspek materi dan aspek media. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Respon Guru

Total Skor	Persentase	Kriteria
651	90,41%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil persentase respon siswa terhadap media video animasi pembelajaran yaitu mendapat hasil persentase 90,41% dengan kriteria sangat baik.

5. *Evaluation (evaluasi)*

Berdasarkan hasil implementasi pada media video animasi pembelajaran sebelumnya dilakukan evaluasi untuk melihat respon siswa dengan menggunakan angket. Angket yang diberikan kepada siswa berjumlah 12 soal. Hasil evaluasi siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Guru

Total Skor	Persentase	Kriteria
651	90,41%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa pada hasil evaluasi respon siswa diperoleh persentase 90,41% dengan kategori sangat baik. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan mampu atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan serta pemahaman siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik

terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Mengacu pada hasil pengembangan dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan Seni Budaya dan Prakarya dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Mulyataningsih (2019:20) menjelaskan tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *web online Powtoon* yang mengacu pada *story board* yang telah dibuat, aplikasi *Powtoon* digunakan untuk membuat media pembelajaran video animasi mulai dari menentukan tema *background*, menentukan karakter tokoh animasi, menambahkan gambar, menambahkan tulisan, memasukan suara dan musik hingga mengatur durasi video animasi. Selain itu, penggunaan materi yang terdapat pada media video animasi berdasarkan buku guru dan buku siswa kelas IV dengan pokok bahasan Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi.

Produk media pembelajaran video animasi yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi sebelum diterapkan pada proses pembelajaran dikelas. Menurut Suhendrianto (2017:79) mengemukakan uji coba produk sebelum diimplementasikan bertujuan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk acuan dalam melakukan revisi untuk mencapai tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran video animasi.

Skor validasi oleh validator ahli media menunjukkan persentase sebesar 88,54% untuk keseluruhan aspek media dan termasuk dalam kategori Sangat Layak, lalu validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 98,75% untuk keseluruhan aspek materi dengan ategori sangat layak. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikonto (2013) media pembelajaran dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kategori yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, media video animasi pembelajaran ini layak untuk ketahap selanjutnya yaitu tahap uji coba kepada siswa dengan

melakukan revisi atau perbaikan terlebih dahulu. Adapun masukan dan saran yang diberikan ahli materi yakni menyarankan pada isi tujuan pembelajaran diubah menjadi lebih tepat sesuai dengan kurikulum dan buku tema. Selanjutnya, saran dan masukan dari ahli media yaitu menyarankan untuk penggunaan istilah bahasa diubah menggunakan istilah bahasa yang lebih mudah dipahami siswa, lalu mengubah penggunaan gambar dan penempatan tata letak gambar menjadi lebih rapid an menarik dan menambahkan gambar-gambar contoh cara pembuatan karya seni yang semulanya tidak ada.

Selanjutnya dilakukan uji coba dengan tujuan untuk mendapatkan hasil respon 15 orang siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan. Berdasarkan hasil keseluruhan pesentase respon peserta didik pada media pembelajaran video animasi yaitu sebesar 90,41% dengan kategori sangat baik. Responden setuju bahwa media pembelajaran video animasi menarik, menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2010:32) yakni media pembelajaran merupakan macam-macam alat yang diterapkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima hal ini dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Pada tahap evaluasi, 15 orang siswa diberikan angket yang berisi 12 pertanyaan seputar aspek media dan aspek materi dengan menggunakan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi mendapatkan nilai skor persentase sebesar 90,41% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui proses validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon 15 orang siswa kelas IV SDN 39 Mataram sebagai pengguna produk mendapatkan hasil positif dan menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi keragaman karya seni rupa dengan pokok bahasan Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 39 Mataram maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Hasil validasi ahli media dan validasi

ahli materi disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dibuat dan melalui 5 tahap pengembangan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV Sekolah Dasar. Skor validasi ahli media pada tahap II mendapatkan skor rata-rata (X) sebesar 85 dengan persentase 88,54% sedangkan hasil validasi materi tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 79 dengan persentase 98,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil keseluruhan aspek untuk respon siswa mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 651 dengan persentase sebesar 90,41%. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD khususnya pada materi keragaman karya seni rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing karena telah membimbing serta meluangkan waktunya untuk membantu, memberikan arahan, dan dukungan untuk menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih pula kepada guru, peserta didik SDN 39 Mataram, dan kepada semua pihak yang turut membantu dalam penelitian hingga selesainya tulisan ini.

REFERENSI

- Adkhar, Bastiar Ismail (2016). “*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*”. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arief S. Sadiman. (2006). “*Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi (2017). “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Audie, Nurul (2019). “*Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*”. Vol. 2, No.1. Serang: Universitas Sultan Agung Tirtayasa.

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD". 10, 49-56.
- Firdayanti, Neni. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang". Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hidayat, Rahmat., & Abdillah. (2019). "Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya". Medan: LPPI.
- Mulyatiningsih, Endang. (2019). "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan". Bandung: Alfabet.
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas I di SDN 25 Ampenan". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 236-242.
- Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. (2010). "Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya". Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: PT Alfabeta
- Suhendrianto, S. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar" (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Suratman, A., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Untuk Kelas III SDN 3 Golong". *Journal Scirntific Of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-59552*, 203-2014, 202.
- Syahrul Jiwandono, I., Ermiana, I., Oktaviyanti, I., & Puji Astria, F. (2021). "Pengembangan dan Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Internet Of things (IOT) Dalam Pembelajaran Masa Adaptasi Baru". *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(4).
- Tafanao, Talizaro (2018). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2, No. 2.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.