



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* DI KELAS III SD

Rindi Pransiska, Beta Rapita Silalhi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muslim Nusanantara Al Washliyah, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Oktober 2023**

Disetujui **November 2023**

Dipublikasikan **Desember 2023**

Keywords:

Media,

Learning Videos,

Obligations and My Rights

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan model pembelajaran kooperatif learning pada tema kewajiban dan hakku kelas III SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket dan wawancara. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 93%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD tema Kewajiban dan Hakku. Penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan Hakku. Penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema Kewajiban dan Hakku.

Abstract

This study aims to develop animated video media using a cooperative learning model on the theme of my obligations and rights in grade III SD. This research is a type of development research (research and development) with reference to the 4D model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instrument used to collect data is a questionnaire and interview. The data analysis technique is descriptive qualitative. The results of the research on the teacher's response to the media obtained a percentage of 93%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) to be used as learning media for grade III elementary school students on the theme of My Obligations and Rights. The overall assessment of the media expert review received a percentage of 98%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) to be used as media in learning activities for grade III elementary school students on the theme of My Obligations and Rights. The overall assessment of the material expert review received a percentage of 86%. This percentage includes valid criteria (feasible) to be used as media in learning activities for grade III elementary school students on the theme of My Obligations and Rights.

✉ Alamat korespondensi:

□ rindipransiska@umnaw.ac.id, betarapitasilalhi@umnaw.ac.id

© 2023 Universitas Negeri Semarang
P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan Departemen Pendidikan Nasional, (2003) Untuk mencapai tujuan tersebut dikeluarkan Permendikbud No 65 tahun 2013 yang berisi standar proses pelaksanaan pendidikan dasar dan menengah. Standar tersebut menetapkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2013).

Pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan pendidikan selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan dalam pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan untuk membekali kemampuan dasar yang meliputi membaca, berhitung, menulis, pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik dengan menyesuaikan perkembangannya. Selain itu juga mempersiapkan peserta didik untuk memasuki pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan menengah. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar. Menurut UU RI Nomor 20 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 yang berbunyi sebagai berikut “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Melalui implementasi Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, dengan pembelajaran tematik diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Tema, dkk (2020) mengatakan bahwa dalam implementasi kurikulum 2013 terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi spiritual, sikap (attitude), keterampilan (skill) dan pengetahuan (knowledge).

Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan dengan tujuan agar anak Indonesia dapat menjadi pribadi yang sudah dicita-citakan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan sekolah dasar melibatkan proses belajar dan mengajar, yaitu adanya interaksi antara guru dan siswa sebagai makna utama proses pengajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat pesat

era ini dan memberikan pengaruh positif pada bidang pendidikan. Bagi guru, teknologi akan mempermudah dalam penyampaian materi atau konsep dengan berbantuan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan memberikan pengalaman belajar yang tepat kepada peserta didik, sehingga mereka dapat membangun sendiri pengetahuannya tentang suatu konsep. Semakin konkret media yang digunakan, maka pengalaman yang diperoleh peserta didik akan semakin tinggi.

Salah satu permasalahan yang umumnya terjadi pada proses pembelajaran yaitu berkaitan dengan pemahaman siswa yang masih tergolong rendah atau masih di bawah rata-rata. Berdasarkan hasil observasi peneliti di UPT SDN 104205 Tembung diperoleh informasi bahwa guru kelas III belum menggunakan media dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik materi hak dan kewajiban. Selain itu guru mengalami kesulitan dalam menemukan cara dalam mengajarkan pembelajaran tematik sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk membangun pengetahuan melalui berpikir secara nyata. Keterbatasan dalam penggunaan media memberikan dampak yang kurang baik bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa jenuh, dan menjadikan siswa pasif (Heriyanto: 2014).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik dan ingin membuat inovasi untuk media pembelajaran, dengan mengembangkan media video animasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning pada tema kewajiban dan hakku kelas III SD. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi Ponza dkk, (2018). Animasi yang disajikan dapat memberikan visualisasi terhadap konsep yang akan disampaikan dalam media. Ketika siswa mampu memvisualisasikan materi yang dihadapi maka siswa memahami materi dengan baik. Animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran kooperatif (*kooperatif learning*) adalah suatu strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara bekerjasama antara siswa satu dengan siswa yang lain agar dapat terjadi perubahan dalam hal pengetahuan, perilaku, dan keterampilan (Arisanti:2015). Adanya pembelajaran kooperatif *learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Selain itu pembelajaran kooperatif learning dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar

berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dua alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Rusdiyah (2020) memberikan pengertian bahwasanya media pembelajaran menjadikan segala jenis sarana yang dapat digunakan sebagai tata cara di dalam proses pembelajaran sebagai manfaat untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menggapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media grafis, alat peraga, peta, model, globe dan lain-lain. Hamid, dkk (2020) menggambarkan tentang media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai penghubung serta dapat mendorong terlaksananya proses pembelajaran yang bermanfaat, menambah pengetahuan baru pada peserta didik dan tujuan dari Pendidikan dapat tercapai lebih maksimal.

Fikri, dkk (2018) Pada proses penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan yang secara spesifik dapat menggambarkan kebermanfaatannya dalam membantu proses belajar dan mengajar di sekolah. Arsyad (2011:44) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dibedakan menjadi empat kelompok yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Laily Rahmayanti (2016:431) video animasi adalah audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Husni (2021:17) mengemukakan bahwa video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu. Dr. Muhammad Hasan, Dkk (2021) Perkembangan ilmu pengetahuan telah menghasilkan teknologi yang semakin canggih dan inovasi yang membantu kehidupan manusia.

Cooperative Learning mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok Rusman (2011: 202). Lebih lanjut Ethin Solihatin dan Raharjo

(2007: 4-5) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat yaitu “getting better together” atau “raihlah yang lebih baik secara bersama-sama. Kemudian Sharon (1990) mengemukakan, siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya.

Peneliti memilih media video dikarenakan, video pada pembelajaran lebih inovatif dan kreatif, dapat menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung, dapat memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, media video penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. (Sugiyono, 2017: 3-5).

Pada pengembangan media Video animasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning ini peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (Sugiyono, 2017: 37-38).

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan Guru kelas III di UPT SDN 104205 Tembung. Objek dari penelitian ini media video animasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning pada tema Kewajiban dan Hakku. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) Define (pendefinisian), (2) Design (Perancangan), (3) Development (pengembangan), dan (4) Dissemination (penyebaran).

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan wawancara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau sering disebut angket. Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden (Hardari dan Martini, 2006: 120). Melalui penggunaan angket, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan.

Data proses pengembangan produk video Animasi berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media

sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan tema tema kewajiban dan hakku untuk siswa kelas III SD. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini :

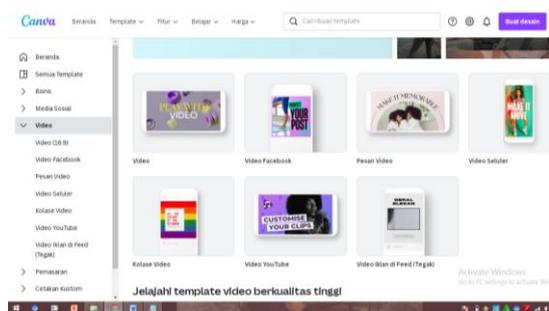
1. Tahap Pendefinisian (Define)

- a. Analisis karakteristik siswa
- b. Analisis materi

2. Tahap Perancangan (Design)

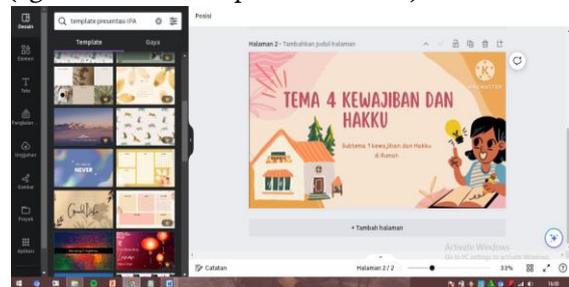
- 1. Tahapan membuat video melalui Canva

Masuk (*login*) ke akun canva, lalu memilih contoh video tutorial gratis yang paling sesuai dengan yang akan peneliti buat mengenai kewajiban dan hakku . Dengan media canva peneliti dapat menambah dan memperbarui desain, membuat video dengan durasi yang dibutuhkan.



- 2. Sesuaikan video

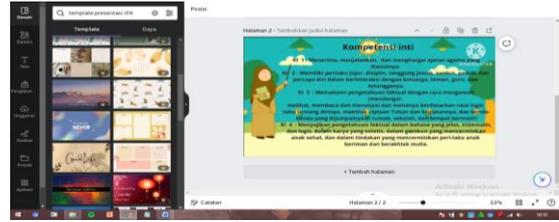
Peneliti menggunakan gambar, grafis, dan video gratis Canva. Peneliti menyesuaikan berbagai hal seperti warna atau potongan gambar (agar lebih menarik perhatian siswa).



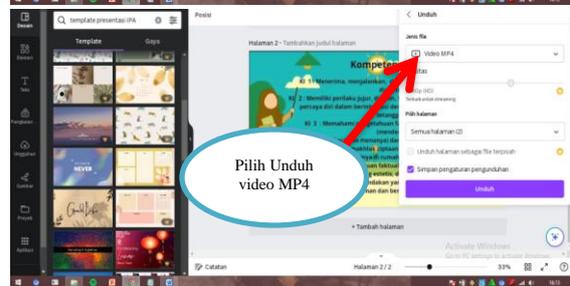
- 3. Menambahkan teks teks dan keterangan

Selanjutnya media ditambahkan teks dan keterangan mengenai materi yang may disampaikan.

- 4. Unduh video dari Canva



Peneliti mengunduhnya hanya dengan sekali klik. Selanjutnya memberikan tambahan suara dan musik dengan aplikasi kinemaster.



- 5. Tambahkan musik, suara latar, atau animasi

Untuk penambahan musik dan penggabungan video menjadi durasi yang lama, peneliti membuatnya dengan media kinemaster. Peneliti dalam menambahkan musik/trek, atau menambah rekaman suara latar saya sendiri.

- 6. Unduh atau Eksport video dari kinemaster

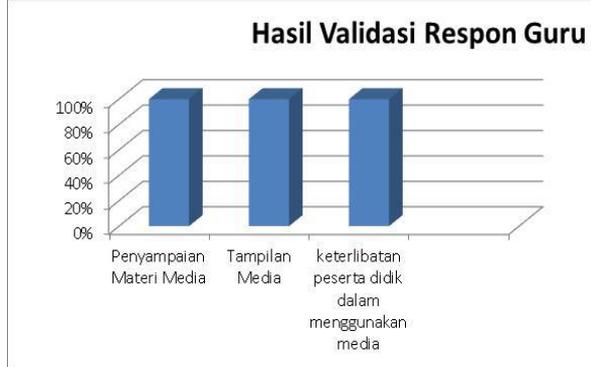
Video yang telah selesai ditambahkan musik dan suara maka tahap akhirnya adalah di unduh, untuk kemudian dipublikasikan.

Validasi Respon Guru

Validator respon guru adalah bapak Rina Anita Hasibuan, S.Pd Beliau adalah guru kelas III SD Negeri 104205 Tembung. Validasi pembelajaran oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh guru dilihat dari tiga aspek yaitu penyajian materi media, tampilan media, dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar validasi terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek. Hasil validasi disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil penelitian Respon Guru

Aspek	Persentase	Keterangan
Penyajian Materi Media	100 %	Sangat Layak
Tampilan Media	96 %	Sangat Layak
Keterlibatan Peserta Didik Dalam Menggunakan Media	100 %	Sangat Layak



Gambar 1 Hasil Validasi Respon Guru

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 3 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 93,3%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

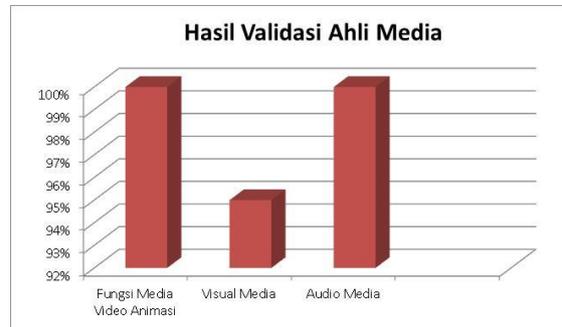
Validasi Ahli Media

Validator ahli media adalah ibu Saiful Bahri, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Dosen Universitas Muslim Nusantra Al-Washliyah. Validasi media oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilihat dari 3 aspek yaitu fungsi media video animasi, visual media dan audio media video animasi tema hak dan kewajibanku. Validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan media video animasi tema kewajiban dan hakku dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada dosen ahli media. Lembar validasi terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek. Hasil validasi disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Data Telaah Ahli Media

Aspek	Persentase	Keterangan
Fungsi Media Video Animasi	100 %	Sangat Layak
Visual Media	95 %	Sangat Layak

Audio Media	100 %	Sangat Layak
-------------	-------	--------------



Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan data diatas, rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi adalah Bapak Abdullah Hasibuan, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Dosen Universitas Muslim Nusantra Al-Washliyah. Validasi materi oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan *print out* RPP yang disajikan dalam media video animasi berupa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk dilihat dan dinilai apakah media sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP. Lembar validasi untuk ahli materi terdiri dari 10 pernyataan terkait dengan materi dan penyajiannya dalam media video animasi.

Tabel 3 Data Hasil Validasi Ahli

Aspek	Persentase	Keterangan
Kesesuaian Materi	86 %	Sangat Layak
Keakuratan Materi	80 %	Sangat Layak
Kemutakhiran Materi	90 %	Sangat Layak
Kesesuaian Materi	86 %	Sangat Layak



Gambar 3 Hasil Validasi Ahli Materi

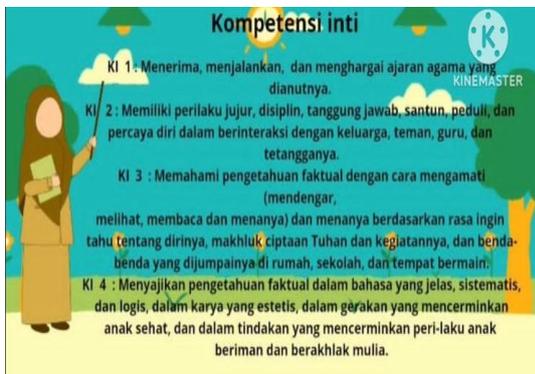
Berdasarkan data diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa media media video animasi tema hak dan kewajibanku . Media pembelajaran ini terdiri dari :



Gambar 4.4 Cover Media



Gambar 4.5 Kompetensi inti



Gambar 4.6 Materi Subtema 1



Gambar 4.7 Cover Subtema 2



Gambar 4.8 Materi Subtema 2



Gambar 4.9 Cover Subtema 3



Gambar 4.10 Materi Subtema 3

Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari respon guru, ahli media dan ahli materi maka media dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Berdasarkan hasil Berdasarkan

penjelasan yang terbagi ke dalam 3 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 93%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD tema hak dan kewajibanku.

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 3 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sanagat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 4 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran tematik tema kewajiban dan hakku. Dengan adanya media menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.

Media video sebagai media pembelajaran, digunakan secara umum atau individual, pemutaran dapat diputar sesuai keinginan, dapat diulang-ulang, suasana harus hening saat penyajian materi, penyajian objek secara detail, tidak memerlukan pencahayaan khusus, dapat diperlambat maupun dipercepat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa telah menghasilkan suatu produk berupa media video animasi pada pembelajaran tematik tema kewajiban dan hakku. Di dalam media video animasi memiliki keunggulan yaitu selain tampilan yang menarik, media video bisa digunakan secara umum atau individual, pemutaran dapat diputar sesuai keinginan, dapat diulang-ulang, suasana harus hening saat penyajian materi, penyajian objek secara detail, tidak memerlukan pencahayaan khusus, dapat diperlambat maupun dipercepat.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan respon guru kelas III. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media video animasi materi kewajiban dan hakku yang di kembangkan peneliti dinyatakan Layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, D. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif pada Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 82-93.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Fikri dkk. (2020). Strategi pembelajaran outing class guna meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 9-22.
- Hamid, dkk (2020). Media pop up book untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 1(2), 1-17.
- Heriyanto, A., & Haryani, S. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis education game sebagai media pembelajaran kimia. *Chemistry in Education*, 3(1).
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 2006. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Husni Wakhyudin1, R. R. (2017). Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran Ipa Kelas Iii Materi Sumber Energi Dan Kegunaannya. *Pancasakti Science Education Journal*, 98-103.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses*.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum dan Pedoman Umum Pembelajaran*.
- Ponza, P., dkk. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa*

- Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusydiyah, E. F. (2020). *Media pembelajaran problem based learning*.
- Sharon. 1990. *Dukungan Personil di Sekolah : Karakteristik dan Pentingnya*. Universitas California, Santa Barbara, USA Jewell Gould.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tema, P. P., dkk. (2020). *SEJ (School Education Journal)* Vol. 10 No. 2 Juni 2020. 10(2), 174–184