

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI ANIMAKER BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD**

SKRIPSI

Oleh :

Sri Rezeki Hasanah

NIM : 06131382025079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI ANIMAKER BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD**

SKRIPSI

Oleh

Sri Rezeki Hasanah

NIM: 06131382025079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Dr. Maknum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI ANIMAKER BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD**

SKRIPSI

Oleh

Sri Rezeki Hasanah

NIM: 06131382025079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



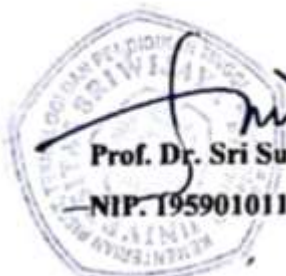
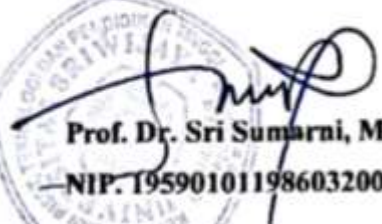
Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui:

Ketua Jurusan

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI ANIMAKER BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD**

SKRIPSI

Oleh

Sri Rezeki Hasanah

NIM : 06131382025079

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Telah diujikan dan lulus pada:


Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.





2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.

**Palembang, Desember 2023
Koordinator Prodi PGSD**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032602**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Rezeki Hasanah

NIM : 06131382025079

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Sri Rezeki Hasanah

NIM. 06131382025079

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan rasa syukur, hormat dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Sutopo dan Ibu Sumiati Sanmurdji yang selalu membimbing dan memberi dukungan serta semangat untuk saya. Terima kasih untuk kasih sayang dan cinta yang kalian beri untuk saya, selalu memberikan yang terbaik, membimbing saya untuk menjadi perempuan yang kuat, dan tidak putus asa serta tiada henti memberikan doa dan dukungan.
2. Kakak perempuan saya, Siti Aisyah, terima kasih juga untuk dukungan dan segala bantuannya baik secara moril maupun materi.
3. Seluruh keluarga besar dari Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya untuk menjadi lebih kuat.
4. Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh keluarga besar SD Negeri 161 Palembang terkhusus untuk kepala sekolah Ibu Kartati, S.Pd. SD., guru kelas III.A Ibu Fitriyanti S.Pd., dan seluruh peserta didik kelas III.A yang telah bersedia membantu dan membimbing selama proses pengumpulan data sekaligus menyempatkan waktu memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang saya kembangkan.
6. Daniel Bagus Saputra terima kasih banyak telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga maupun waktu kepada saya. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
7. Semua teman-teman PGSD angkatan 2020, yang sama-sama memberikan banyak dukungan dan berbagi suka duka selama menempuh pendidikan S1 ini.
8. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya

MOTTO

“Jangan jadikan omongan negatif orang sebagai beban, tapi jadikan itu sebagai penyemangat”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari beberapa pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Suratmi, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Desember 2023

Penulis,



Sri Rezeki Hasanah

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN | v |
| PERSEMBAHAN DAN MOTTO..... | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 5 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1 Belajar dan Pembelajaran | 8 |
| 2.1.1 Pengertian Belajar | 8 |
| 2.1.2 Pengertian Pembelajaran | 9 |
| 2.1.3 Tujuan Belajar dan Pembelajaran | 9 |
| 2.1.4 Komponen Belajar dan Pembelajaran | 10 |
| 2.2 Media Pembelajaran | 11 |
| 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran..... | 11 |
| 2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran | 12 |
| 2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran | 12 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.3 | Video Animasi..... | 14 |
| 2.4 | Aplikasi-aplikasi Pembuatan Video Animasi | 16 |
| 2.4.1 | Powtoon..... | 16 |
| 2.4.2 | Canva..... | 17 |
| 2.4.3 | Animaker | 18 |
| 2.5 | Model Pembelajaran..... | 19 |
| 2.5.1 | <i>Project Based Learning</i> | 19 |
| 2.5.2 | <i>Contextual Teaching and Learning</i> | 20 |
| 2.5.3 | <i>Problem Based Learning</i> | 21 |
| 2.6 | Pembelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup..... | 23 |
| 2.6.1 | Ilmu Pengetahuan Alam | 23 |
| 2.6.2 | Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup..... | 24 |
| 2.7 | Penelitian Pengembangan | 26 |
| 2.7.1 | Model Penelitian Pengembangan 4D | 26 |
| 2.7.2 | Model Penelitian Pengembangan Rowntree | 27 |
| 2.7.3 | Model Penelitian Pengembangan ADDIE..... | 28 |
| 2.8 | Penelitian yang Relevan | 29 |
| 2.9 | Kerangka Berpikir | 30 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 32 |
| 3.1 | Jenis Penelitian | 32 |
| 3.2 | Subjek dan Objek Penelitian | 32 |
| 3.3 | Waktu dan Tempat Penelitian | 32 |
| 3.4 | Prosedur Penelitian..... | 33 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 37 |
| 3.5.1 | Observasi..... | 37 |
| 3.5.2 | Wawancara | 38 |
| 3.5.3 | Walktrough..... | 39 |
| 3.5.4 | Angket | 40 |
| 3.5.5 | Hasil Belajar Peserta Didik | 42 |
| 3.6 | Teknik Analisis Data | 43 |
| 3.6.1 | Analisis Data Observasi | 43 |

| | | |
|--|---|------------|
| 3.6.2 | Analisis Data Wawancara | 43 |
| 3.6.3 | Analisis Data Lembar Validasi Ahli | 44 |
| 3.6.4 | Analisis Data Angket Respon | 48 |
| 3.6.5 | Hasil Belajar Peserta Didik | 51 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 52 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 52 |
| 4.1.1 | Tahap Analysis (Analisis) | 52 |
| a) | Analisis Karakteristik Peserta Didik | 52 |
| b) | Analisis Pembelajaran | 53 |
| c) | Analisis Media | 55 |
| 4.1.2 | Tahap Design (Perancangan) | 56 |
| a) | Pemilihan <i>Platform</i> | 56 |
| b) | Pemilihan Materi Pembelajaran | 56 |
| c) | Pemilihan Model Pembelajaran | 57 |
| d) | Perancangan Kerangka Media Pembelajaran | 58 |
| e) | Perancangan Instrumen Pengumpulan Data | 63 |
| 4.1.3 | Tahap Development (Pengembangan) | 64 |
| a) | Pengembangan Media Pembelajaran | 64 |
| b) | Validasi Ahli Media dan Ahli Materi | 80 |
| 4.1.4 | Tahap Implementation (Implementasi) | 90 |
| a) | Uji Coba dan Pengisian Angket Respon Guru | 100 |
| b) | Uji Coba dan Pengisian Angket Respon Peserta Didik | 102 |
| c) | Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Peserta Didik | 107 |
| 4.1.5 | Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi) | 108 |
| 4.2 | Pembahasan | 110 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 113 |
| 5.1 | Kesimpulan | 113 |
| 5.2 | Saran | 114 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 116 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara | 38 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi..... | 39 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media | 40 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru | 41 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik | 42 |
| Tabel 3.6 Kisi-kisi Indikator Soal | 42 |
| Tabel 3.7 Daftar Pertanyaan Wawancara..... | 44 |
| Tabel 3.8 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi | 44 |
| Tabel 3.9 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media | 46 |
| Tabel 3.10 Interpretasi Skala <i>Likert</i> | 47 |
| Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan..... | 47 |
| Tabel 3.12 Instrumen Angket Respon Guru | 48 |
| Tabel 3.13 Instrumen Angket Respon Peserta Didik | 49 |
| Tabel 3.14 Interpretasi Skala <i>Guttman</i> | 50 |
| Tabel 3.15 Kriteria Kepraktisan..... | 50 |
| Tabel 3.16 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik..... | 51 |
| Tabel 3.17 Kategori Keefektifan..... | 51 |
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara | 53 |
| Tabel 4.2 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran | 55 |
| Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran..... | 59 |
| Tabel 4. 4 <i>Prototype</i> Media Pembelajaran Video Animasi Animaker..... | 71 |
| Tabel 4.5 Hasil Skor Validasi Ahli Materi..... | 80 |
| Tabel 4. 6 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi..... | 81 |
| Tabel 4.7 Revisi Materi Pembelajaran | 82 |
| Tabel 4.8 Hasil Skor Validasi Ahli Media | 84 |
| Tabel 4.9 Hasil Lembar Validasi Ahli Media | 85 |
| Tabel 4.10 Revisi Media Pembelajaran | 86 |
| Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi | 89 |
| Tabel 4.12 Tampilan Akhir Media Pembelajaran Video Animasi Animaker..... | 90 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 4.13 Hasil Lembar Angket Respon Guru..... | 101 |
| Tabel 4.14 Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Individu..... | 103 |
| Tabel 4.15 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Individu..... | 104 |
| Tabel 4.16 Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil..... | 105 |
| Tabel 4.17 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil..... | 105 |
| Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon | 107 |
| Tabel 4.19 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik..... | 108 |
| Tabel 4.20 Perhitungan Skor <i>N-gain</i> | 109 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Model Penelitian Pengembangan 4D | 26 |
| Gambar 2.2 Model Penelitian Pengembangan Rowntree | 27 |
| Gambar 2.3 Model Penelitian Pengembangan ADDIE..... | 28 |
| Gambar 2.4 Kerangka Berpikir | 31 |
| Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE..... | 33 |
| Gambar 4.1 <i>flowchart</i> Media Pembelajaran..... | 58 |
| Gambar 4.2 Aplikasi Animaker | 65 |
| Gambar 4.3 Tampilan Awal Animaker | 65 |
| Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Animaker | 66 |
| Gambar 4.5 Tampilan <i>Background</i> | 66 |
| Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Karakter | 67 |
| Gambar 4.7 Tampilan <i>Property</i> | 67 |
| Gambar 4.8 Tampilan Karakter dan Ekspresi Tokoh..... | 68 |
| Gambar 4.9 Tampilan Penambahan Teks | 68 |
| Gambar 4.10 Tampilan Penambahan Gambar | 69 |
| Gambar 4.11 Tampilan Penambahan Suara | 69 |
| Gambar 4.12 Tampilan Penambahan <i>Soundeffect</i> | 70 |
| Gambar 4.13 Tampilan Akhir Animaker | 70 |
| Gambar 4.14 Uji Coba dan Pengisian Angket Respon Guru | 101 |
| Gambar 4.15 Uji Coba Individu..... | 103 |
| Gambar 4.16 Uji Coba Kelompok Kecil..... | 105 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Lembar Usul Judul | 123 |
| Lampiran 2 SK Pembimbing..... | 124 |
| Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP Unsri..... | 126 |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol | 127 |
| Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan | 128 |
| Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah | 129 |
| Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 130 |
| Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi..... | 133 |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi | 135 |
| Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media | 136 |
| Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media..... | 138 |
| Lampiran 12 Angket Respon Guru | 139 |
| Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Individu..... | 140 |
| Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil..... | 143 |
| Lampiran 15 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik..... | 149 |
| Lampiran 16 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik | 154 |
| Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan | 159 |
| Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi | 160 |
| Lampiran 19 Hasil Pengecekan Similarity..... | 163 |
| Lampiran 20 Surat Pengecekan Similarity..... | 164 |
| Lampiran 21 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 165 |
| Lampiran 22 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 168 |
| Lampiran 23 Izin Penjilidan Skripsi | 169 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
ANIMAKER BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III SD**

Sri Rezeki Hasanah (06131382025079)
06131382025079@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan, respon guru dan peserta didik, serta keefektifan dari media pembelajaran video animasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Dari hasil penilaian validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid. Pada tahap implementasi uji coba dilakukan kepada 1 orang guru dan memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat praktis. Untuk uji coba tahap individu dilakukan kepada 3 orang peserta didik memperoleh nilai rata-rata 97% dengan kategori sangat praktis. Uji coba tahap kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat praktis. Untuk hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata 78% dengan kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi Animaker, Ciri-ciri Makhluk Hidup

**DEVELOPMENT OF ANIMAKER ANIMATION VIDEO LEARNING
MEDIA BASED ON PROBLEM BASED LEARNING ON MATERIAL
CHARACTERISTICS OF LIVING CREATURES CLASS III PRIMARY
SCHOOL**

Sri Rezeki Hasanah (06131382025079)
06131382025079@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmunraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to develop animaker animated video learning media based on problem based learning on material on the characteristics of living creatures for class III elementary school and also aims to determine the validity, responses of teachers and students, as well as the effectiveness of animated video learning media. The type of research used is development research with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. From the results of the material expert validation assessment, an average score of 97.5% was obtained in the very valid category. The results of the media expert validation assessment obtained an average score of 92.5% with a very valid category. At the implementation stage, the trial was carried out on 1 teacher and obtained an average score of 100% in the very practical category. For the individual stage of the trial, it was carried out on 3 students who obtained an average score of 97% in the very practical category. The small group stage trial obtained an average score of 85% in the very practical category. For student learning outcomes, an average score of 78% was obtained in the effective category. Thus, it can be concluded that the Animaker animation video learning media based on problem based learning on the characteristics of living creatures in class III elementary school is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Animaker Animation Video, Characteristics of Living Creatures

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman anak terhadap lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan upaya yang terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar berkembang dan tumbuh menjadi manusia yang mandiri, bertanggungjawab, kreatif, berilmu, sehat, dan berakhlak mulia baik dari aspek jasmani dan rohani (Inanna, 2018). Menurut UU sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dari dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam proses pembelajaran untuk suatu tujuan yang ingin dicapai.

Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat mendorong pendidikan di Indonesia untuk lebih inovatif dan kreatif agar tidak tertinggal dengan dunia global. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam hal ini adalah mengembangkan kurikulum 2013 yang menekankan pada teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi diciptakan sesuai esensinya, untuk membantu kegiatan-kegiatan yang jika digunakan dengan baik akan berdampak bagi penggunaannya begitupun sebaliknya (Pribadi, 2017). Maka dari itu seluruh komponen pendidikan baik guru maupun peserta didik harus lebih memahami teknologi tersebut.

Salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan yaitu bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan menarik. Dalam hal ini media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memfasilitasi penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh

peserta didik. Guru harus menjadikan pembelajaran lebih menarik dan kreatif untuk memotivasi peserta didik belajar secara optimal, baik mereka belajar sendiri di rumah atau di kelas sehingga peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar (Nisa khairun, 2021). Dalam meningkatkan pembelajaran, salah satu sarana yang dapat digunakan yaitu dengan membuat media pembelajaran. Menurut (Azhar Arsyad, 2017) Media pembelajaran merupakan sebuah sarana komunikasi yang dapat berbentuk cetak, visual ataupun audio, termasuk teknologi perangkat keras ataupun lunak yang sudah dirancang sedemikian sesuai dengan materi yang dibutuhkan yang bertujuan untuk bisa menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dengan baik. Sementara itu (Rubhan dkk., 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Banyak sekolah yang masih menggunakan buku sebagai alat pengajaran di era modern ini, padahal dalam sistem pendidikan saat ini peserta didik dapat berfungsi sebagai komunikator atau penyampai pesan selain sebagai penerima pesan. Dengan begitu maka guru harus menyiapkan media pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Guru dapat menggunakan media interaktif seperti video *game*, animasi, visual bergerak, dan lainnya untuk meningkatkan pembelajaran peserta didiknya.

Video animasi merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut (Alek Kurniawan, 2015) Video animasi adalah sebuah pergerakan suatu *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, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Sedangkan menurut (L. Rahmawati, 2018) video animasi merupakan media audio visual dengan

menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

Maka dapat peneliti simpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama-sama yang disusun secara khusus bergerak sesuai alur yang telah ditentukan. Video animasi merupakan media yang menarik bagi peserta didik karena penggunaannya yang berupa gambar bergerak dan suara dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik. Salah satu platform yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran video animasi yaitu Animaker. Animaker dapat menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan video animasi dengan mudah dan menarik.

Ciri-ciri makhluk hidup merupakan salah satu materi yang sangat penting untuk dipelajari karena dapat membantu peserta didik dalam memahami kehidupan di sekitar mereka. Namun, pada materi ini dapat menjadi abstrak dan sulit dipahami peserta didik kelas III SD. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif dan menarik yang diterapkan untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Materi ini juga perlu menggunakan pendekatan yang lebih mendalam dan interaktif, contohnya seperti *Problem Based Learning (PBL)*. Pendekatan ini dapat membuat peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan memahami konsep yang lebih baik.

Problem Based Learning merupakan istilah lain dari Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) yang diartikan sebagai pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan peserta didik kepada suatu permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata dan menuntunnya untuk dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama pembelajaran (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Menurut Siswanto (dalam Aulia & Budiarti, 2022) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks yang diberikan oleh guru untuk peserta didik agar dapat belajar berfikir kritis dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh

pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai fokus utama dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas III SD Negeri 161 Palembang, didapat kesimpulan bahwa guru kelas III di SD tersebut masih menggunakan buku sebagai media pembelajarannya. Oleh karena itu perlu adanya pembembangan suatu media pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan memadukan konsep *PBL* dan media pembelajaran video animasi menggunakan platform Animaker, diharapkan dapat membuat proses belajar mengajar lebih interaktif, partisipatif, dan menarik bagi peserta didik. Video animasi dapat digunakan untuk memperkenalkan ciri-ciri makhluk hidup yang relevan. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup dapat menghadirkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Anak-anak pada usia SD cenderung lebih responsif terhadap visualisasi. Dengan video animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep ciri-ciri makhluk hidup secara menarik dan mudah dipahami. Video animasi juga memiliki daya Tarik visual yang kuat dan dapat menjaga perhatian peserta didik lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Permasalahan yang sedang terjadi di SD Negeri 161 Palembang relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian dari Lasma Juniati pada tahun 2021 yang berjudul "*Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 1 Sekolah Dasar*". Namun sumber data dari penelitian sebelumnya diambil dari peserta didik kelas 1. Selain itu juga produk yang dimuat merupakan tema 7 subtema 1. Penelitian lain yang relevan juga terhadap penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni pada tahun 2022 yang berjudul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD*". Namun produk yang dimuat merupakan materi puisi pada mata pelajaran bahasa

Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya merujuk pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video animasi animaker yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik.

Dengan berbagai penjelasan dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi. Video animasi ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik serta membuat peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti mengangkat judul pada penelitian ini yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ciri-ciri MakhluK Hidup Kelas III SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan dan waktu guru dalam membuat media pembelajaran yang baru masih terbatas.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan, sehingga kurangnya minat peserta didik dalam belajar.
3. Inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran diperlukan karena belum adanya pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 161 Palembang.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini yang didasarkan pada identifikasi masalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD?

3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD?
4. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi animaker berbasis *problem based learning* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menarik dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat diambil dari penelitian oleh peneliti sendiri. Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu dan keefektifan pembelajaran.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran dan memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi sehingga dapat membangkitkan semangat belajar serta meningkatkan hasil belajar.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan mengenai pengembangan media video berbasis animaker sehingga bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.
- e. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya yang bisa dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Alek Kurniawan. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Siswa. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 55–56.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students). *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*, 1–87. https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf
- Aulia, L., & Budiarti, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Journal of elementary school education*, 2, 105–109.
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.

- Efuansyah, E., & Wahyuni, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis PMRI Pada Materi Kubus Dan Balok Kelas VIII. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 28–41. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v5i2.139>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan MedFebrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188. *ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Gompis, D. (2021). Pengembangan BUPENA Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD KELAS IV SD. *Digital Repository Universitas Quality*, 4(80), 4.
- Hamdan, A. R., Kwan, C. L., Khan, A., Ghafar, M. N. A., & Sihes, A. J. (2014). Implementation of problem based learning among nursing students. *International Education Studies*, 7(7), 136–142. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n7p136>
- Hana, R., & Susetyo, A. (2022). *Pengembangan Media E-Flipbook untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 1484–1495.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasibuan, D. H. M. I., & Pd, M. (2014). *MODEL PEMBELAJARAN CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) Oleh*. II(01), 1–12.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>

- Inanna, I. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Junaedi, S. (2021). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR*. 07, 80–89.
- Juniati, L. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 1 Sekolah Dasar*.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Laili, & Maskhurotul. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Keluargaku Pada Peserta Didik Kelas I Sdn 129 Greges Surabaya. *Theory and practice of education Education Primary and secondary education*, 9–23. [file:///C:/Users/USER/Downloads/BAB II \(4\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/BAB%20II%20(4).pdf)
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Marra, R. M., Jonassen, D. H., & Palmer, B. (2014). Why Problem-Based Learning Works : Theoretical Foundations. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3/4), 221–238.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Murfiah, U. (2017). Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Pesona*

Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora), 1(1), 57–69.

- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of “Daerah Tempat Tinggalku” At Grade Iv Sdn Banjarsari 2 Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8355>
- Nisa khairun. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar. *Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aeh*, 1–120. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun Nisa%2C 160209088%2C FTK%2C PGMI%2C 082267176003.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun+Nisa%2C+160209088%2C+FTK%2C+PGMI%2C+082267176003.pdf)
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Patricia, C. O. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster pada Siswa SMP Kelas VII*. 3(2), 6.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1).
- Pramika, D., & Widalismana, M. (2018). Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Matematika Ekonomi Di Program Studi Pendidikan Akuntansi Fkip Universitas Pgrri Palembang. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 6(2), 1–12. <https://doi.org/10.24127/pro.v6i2.1685>
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Pratama, A., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Jemundo Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/24133>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf

- Rafida, A., Ahmad, A. A., & Muhdy, A. A. (2022). Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.30307>
- Rahmawati, A. (2016). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Rahmawati, L. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Suduarjo. *JPGSD* 6, 4, 429–439.
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic dan Research Institute.
- Rubhan, M., Norfrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 179.
- Sa'adatul, F. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Muatan Lokal Tauhid di MTS Miftahul 'Ulum Tambakromo Pati Tahun Pelajaran 2017/2018. *STAIN Kudus*, 5–24.
- Septy Nurfadhillah, M. P. dan 4A P. G. S. D. U. M. T. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING*. Yayasan Barcode.
- Sholihati, A., Munoto, M., Rijanto, T., & Fransisca, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Modul Instalasi Bangunan Sederhana Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas Xi Titl Di Smk Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 177–187. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p177-187>
- Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumardi, Y., Rumanta, M., Sapriati, A., Sukiniarti, Ratnaningsih, A., Iryani, K., Syulasmu, A., Safitri, H., Herawati, & Padiangan, P. (2015). *Konsep Dasar IPA di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Yume: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Dalam meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Mata Kuliah Konsep IPS Dasar. *Jurnal Pedagogia*, 5.
- Sutinah, C. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Medika.
- Syam, S., Maret, U. S., Kristianto, S., Wijaya, U., Surabaya, K., Chamidah, D., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (Nomor March).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triningsih, R., & Mawardi, M. (2020). Efektivitas Problem Based Learning Dan Project Based Learning Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(1), 51–56. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i1.3228>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Yusuf, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan* (Cet V). Jakarta:Kencana.