

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI EKOSISTEM
ALAM DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Lucyulita Hendly

06131282025023

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI EKOSISTEM
ALAM DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Lucyulita Hendly

06131282025023

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI EKOSISTEM
ALAM DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Lucyulita Hendly

06131282025023

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,

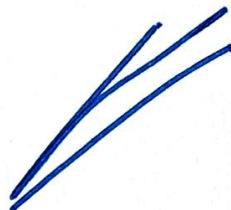


Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 19700123200604001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI EKOSISTEM
ALAM DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Lucyulita Hendly

06131282025023

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

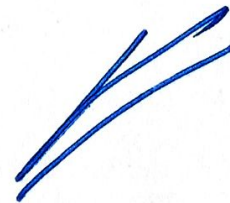
Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

Ketua Jurusan,



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



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

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI EKOSISTEM
ALAM DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Lucyulita Hendly

06131282025023

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

TIM PENGUJI

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

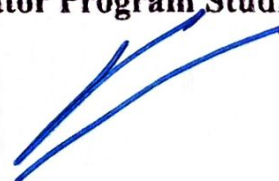


2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.



Palembang. Desember 2023

Koordinator Program Studi,



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

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Lucyulita Hendly

NIM : 06131282025023

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ekosistem Alam Di Kelas V SD” ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keliruan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 20 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dari/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan pihak manapun.

Palembang, 19 Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan



Dwi Lucyulita Hendly

NIM. 06131282025023

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji dan syukur atas berkat, rahmat serta kasih sayang Allah SWT yang telah meridhoi perjalanan kuliahku, atas izin Allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan dengan waktu yang tepat. Shalawat serta salam tak lupa saya curahkan kepada nabi Muhammad SAW. Dengan rasa syukur, hormat dan sayang, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Teruntuk Bapak Iwan Hendri dan Ibu Haryuna Nelly. Saya ucapkan terima kasih karna selalu membimbing, mendidik serta memberikan dukungan kepada saya. Perjalanan saya tidak akan berjalan mulus tanpa adanya do'a dari kalian. Perjalanan saya tidak akan berjalan mulus tanpa adanya do'a dari kalian.
2. Kepada saudara kandung saya Wanda Merian Putri Andalans Yuan dan Akbar Septri Andalans Oganda. Saya ucapkan terima kasih telah menjadi tempat untuk saya mencurahkan keluh kesah, menjadi semangat serta motivasi untuk tetap terus melanjutkan perjalanan saya.
3. Keluarga besar saya, terkhusus kepada nenek saya Ibu Aslamyu. Terima kasih banyak atas do'a serta dukungan yang telah kalian berikan.
4. Sahabat Seperjuangan, yang menemani saya dalam menjalani hari-hari sebagai mahasiswa. Rena Rustiana, saya ucapkan terima kasih banyak dan semoga kita dapat dipertemukan lagi dengan versi terbaik seperti yang selalu kita impikan.
5. Sahabat yang menemani saya dari sejak SMA, Dhea Azahra, Danta Septianto dan Tasya Hidayah Tri Devi. Terima kasih banyak telah membantu saya mengukir cerita indah dalam perjalanan panjang ini.
6. Sahabat satu daerah, Ica Monika dan Fadilah Prastikawati. Saya ucapkan banyak terima kasih telah menemani saya menjalani hari-hari sebagai anak perantauan.
7. Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan dengan sabar selama perkuliahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Ibu Dr. Suratmi, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran yang sangat bermanfaat bagi saya dalam upaya untuk menyempurnakan tulisan ini.
9. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penelitian skripsi ini

10. Seluruh Ibu/Bapak dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
11. Keluarga Besar SD Negeri 05 Indralaya khususnya Ibu Tri Kurniati, S.Pd.
12. Teman-teman PGSD angkatan 2020 Universitas Sriwijaya yang telah memberikan pengalaman hidup dimasa perkuliahan saya.
13. Almamater Universitas Sriwijaya.
14. Dwi Lucyulita Hendly, terimakasih karna terus berjuang demi mencapai semua tujuanmu.

MOTTO

“Tuhan tidak menuntut kita untuk sukses,
Tuhan hanya meminta kita untuk berusaha tanpa henti”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ekosistem Alam Di Kelas V 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 berbagai 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. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumari, M.Pd. selaku Ketua Jurusan 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, orang tua penulis dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungannya selama penulis mengikuti perkuliahan.

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

Indralaya, 19 Desember 2023

Penulis

Dwi Lucyulita Hendly

06131282025023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACK	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Belajar dan Pembelajaran	9
2.2 Kurikulum Pendidikan	12
2.3 Media Pembelajaran	16
2.4 Aplikasi atau Website Pembuat Media Video Animasi	20
2.5 Penggunaan Website Powtoon	22
2.6 Model-Model Pembelajaran	24
2.7 Model-Model Penelitian Pengembangan	29
2.8 Penelitian yang Relevan	34
2.9 Kerangka Berpikir	35

BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian	37
3.2 Subjek Penelitian	37
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	38
3.4 Prosedur Penelitian.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1 Dokumentasi.....	42
3.5.2 Wawancara	42
3.5.3 Walkthrough.....	43
3.5.4 Angket	44
3.5.5 Uji Hasil Belajar Peserta Didik	46
3.6 Teknik Analisis Data	46
3.7 Analisis Data Hasil Belajar	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Gambaran Objek Penelitian	53
4.2 Hasil Penelitian	53
4.2.1 Analysis (Analisis)	53
4.2.2 Design (Perancangan).....	57
4.2.3 Development (Pengembangan)	75
4.2.4 Implementation (Implementasi)	99
4.2.5 Evaluation (Evaluasi)	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1 Kesimpulan.....	120
5.2 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	38
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	44
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	45
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 3. 7 Lembar Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3. 8 Lembar Validai Ahli Media	48
Tabel 3. 9 Angket Respon Guru	49
Tabel 3. 10 Angket Respon Peserta Didik.....	50
Tabel 3. 11 Kategori Penilaian	51
Tabel 3. 12 Presentase Kategori Kevalidan Produk.....	51
Tabel 3. 13 Presentase Kategori Kepraktisan Produk	51
Tabel 3. 14 Presentase Kategori Hasil Belajar Peserta Didik.....	52
Tabel 3. 15 Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik	52
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara.....	54
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator Muatan IPA.....	55
Tabel 4. 3 Storyboard Layout.....	61
Tabel 4. 4 Storyboard Prototype	81
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	92
Tabel 4. 6 Revisi Ahli Materi	93
Tabel 4. 7 Hasil Revisi dari Ahli Materi.....	94
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	96
Tabel 4. 9 Revisi Ahli Media.....	97
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Ahli Media	98
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	98
Tabel 4. 12 Produk Akhir	99
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 1	106
Tabel 4. 14 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 2.....	108
Tabel 4. 15 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 3.....	110
Tabel 4. 16 Hasil Angket Respon Guru Wali Kelas V.....	111

Tabel 4. 17 Rekapitulasi Angket Respon	112
Tabel 4. 18 Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)	115
Tabel 4. 19 Hasil Pretest dan Posstest Peserta Didik.....	116
Tabel 4. 20 Perhitungan Skor N-Gain.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Penelitian Pengembangan Rowntree.....	31
Gambar 2. 2 Model Pengembangan 4D	32
Gambar 2. 3 Model Penelitian Pengembangan ADDIE	33
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3. 1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE	39
Gambar 4. 1 Kerangka Media (Flow Card).....	59
Gambar 4. 2 Melakukan Pencarian Pinterest Pada Google.....	76
Gambar 4. 3 Mencari Keyword Pada Pinterest	77
Gambar 4. 4 Mendownload Gambar di Pinterest	77
Gambar 4. 5 Melakukan Pencarian Powtoon Pada Google	78
Gambar 4. 6 Login Akun Powtoon.....	78
Gambar 4. 7 Menu Utama Powtoon.....	79
Gambar 4. 8 Menambahkan File di Powtoon.....	79
Gambar 4. 9 Menyimpan File Video Animasi dari Powtoon	80
Gambar 4. 10 Uji Coba Tahap 1 (Perorangan).....	106
Gambar 4. 11 Uji Coba Tahap 2 (Berkelompok)	107
Gambar 4. 12 Pengisian Angket Respon Uji Coba Berkelompok.....	107
Gambar 4. 13 Uji Coba Tahap 3 (Kelompok Lapangan)	109
Gambar 4. 14 Uji Coba Tahap 3 (Kelpompok Lapangan)	109
Gambar 4. 15 Pengisian Angket Respon Kelompok Lapangan	109
Gambar 4. 16 Pengisian Angket Respon Guru.....	111
Gambar 4. 17 Kegiatan Pretest.....	114
Gambar 4. 18 Kegiatan Posstest.....	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	129
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	130
Lampiran 3 Pengesahan Proposal	132
Lampiran 4 SK Izin Penelitian FKIP	133
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Ogan Ilir	134
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	135
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	136
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	137
Lampiran 9 Validasi Ahli Media.....	138
Lampiran 10 Validasi Ahli Materi	141
Lampiran 11 Surat Keterangan Sudah Melakukan Validasi dari Ahli Media.....	144
Lampiran 12 Surat Keterangan Sudah Melakukan Validasi dari Ahli Materi	145
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	146
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Guru	151
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	153
Lampiran 16 Lembar Pretest Peserta Didik	159
Lampiran 17 Lembar Posttest Peserta Didik.....	165
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran 19 Kartu Bimbingan	173
Lampiran 20 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	176
Lampiran 21 Surat Bebas Plagiat.....	177
Lampiran 22 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	178
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	180
Lampiran 24 Izin Penjilidan.....	181

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI
EKOSISTEM ALAM DI KELAS V SD**

Dwi Lucyulita Hendly (06131282025023)

06131282025023@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 menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *Problem Based Learning* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi ekosistem alam di kelas V SD Negeri 05 Indralaya tentang prosedur pengembangan, kevalidan, respon guru dan peserta didik, serta keefektifan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, angket. Validasi dari ahli media dengan hasil persentase 96% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi dari ahli materi dengan hasil persentase skor 98% yang dikategorikan sangat valid. Angket respon guru menghasilkan persentase sebesar 92% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Angket respon pesertadidik pada tahap perseorangan sebesar 99% termasuk kedalam kategori sangat praktis, pada tahap uji coba berkelompok sebesar 90% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis, sedangkan uji coba kelompok lapangan sebesar 94% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Skor N-gain yang diperoleh sebesar 0,908 atau termasuk ke dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbasis *problem based learning* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci:

Pengembangan Media Pembelajaran, Model PBL, Video Animasi, Powtoon, Ekosistem Alam.

**DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING BASED LEARNING
OF ANIMATED VIDEO MEDIA ON NATURAL ECOSYSTEM MATERIAL
IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL**

Dwi Lucyulita Hendly (06131282025023)

06131282025023@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

makmunraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to produce animated video learning media products based on Problem Based Learning using the Powtoon application on natural ecosystem material in grade V SD Negeri 05 Indralaya about development procedures, validity, teacher and student responses, and the effectiveness of learning media. The type of research used is development research with the ADDIE model which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, validation sheets, questionnaires. Validation from media experts with 96% percentage results that fall into the very valid category. Validation from material experts with a percentage score of 98% which is categorized as very valid. The teacher response questionnaire produced a percentage of 92% which was included in the very practical category. The questionnaire of student responses at the individual stage of 99% was included in the very practical category, at the group trial stage of 90% which was included in the very practical category, while the field group trial of 94% was included in the very practical category. The N-gain score obtained is 0.908 or included in the high category. Thus, it can be concluded that problem-based learning video learning media products are feasible to be used in the learning process.

Keyword:

Development of Learning Media, PBL Models, Animated Videos, Powtoon, Natural Ecosystem.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dan pengajaran dianggap sebagai suatu bentuk pendidikan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran dinilai sebagai proses penyampaian sesuatu baik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar menurut Sumarni (2019) belajar merupakan suatu upaya atau proses individu untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap pribadi. Sejalan dengan definisi tersebut, belajar menurut Syahdan (2021) adalah Mendapatkan pengetahuan atau menguasai pengetahuan melibatkan pengalaman, proses mengingat, penguasaan pengalaman, serta perolehan atau penemuan informasi melalui interaksi dengan lingkungan.

Sejalan dengan pendapat dari dua penelitian di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu usaha dari seorang individu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Belajar dapat dilakukan diberbagai macam tempat. Sekolah merupakan salah satu tempat dilakukannya proses belajar, proses belajar yang dilakukan disekolah merupakan proses belajar formal namun selain di sekolah belajar dapat dilakukan di tempat lainnya seperti di rumah, tempat les, maupu di lingkungan masyarakat sekitar.

Pembelajaran adalah suatu proses pengelolaan dan organisasi lingkungan sekitar peserta didik dengan tujuan mendorong dan mengembangkan peserta didik dalam menjalani proses belajar. Pembelajaran juga dijelaskan sebagai upaya memberikan panduan atau bantuan kepada peserta didik saat mereka terlibat dalam aktivitas belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Selain pendapat dari Pane dan Darwis, ada juga pendapat dari Choirul Amri & Dimas Kurniawan (2023) yang mana pembelajaran adalah sebuah peningkatan pengetahuan, proses mengingat, dan proses mendapatkan fakta-fakta atau keterampilan yang dapat dikuasai serta digunakan sesuai kebutuhan. Pembelajaran juga merupakan proses memahami atau mengabstraksikan makna, penafsiran dan pemahaman akan

realitas dalam sebuah cara yang berbeda. Pendapat tersebut didukung oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 yang memuat bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik, serta sumber-sumber belajar yang terjadi di dalam konteks lingkungan belajar.

Meninjau pendapat tersebut, peneliti mampu mengambil kesimpulan jika pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar dapat memperdalam pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan pada peserta didik. Pembelajaran bisa dilakukan melalui berbagai metode, bergantung pada tujuan yang hendak dicapai. Menentukan tujuan di awal kegiatan pembelajaran ditujukan agar penyesuaian proses pembelajaran dapat dilakukan.

Dalam proses pembelajaran membutuhkan perantara yang akan digunakan sebagai penunjang pada selama kegiatan pembelajaran berjalan, perantara dalam proses pembelajaran dapat berupa media pembelajaran, pada proses pembelajaran yang dilakukan disekolah media pembelajaran yang biasanya dipakai adalah media cetak seperti contohnya buku karna media ini dinilai lebih praktis dibandingkan harus menggunakan media pembelajaran jenis lain yang membutuhkan alat-alat penunjang yang terkadang tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang kian maju ditandai dengan teknologi baru yang terus bermunculan, proses pembelajaran pun sudah seharusnya ikut dibenahi. Banyak teknologi baru yang dapat digunakan untuk mempermudah berlangsungnya kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru diminta agar bisa menyesuaikan proses pembelajaran menggunakan teknologi yang telah ada sehingga mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik.

Motivasi belajar menjadi elemen yang memengaruhi jalannya proses pembelajaran, dengan adanya motivasi belajar peserta didik memiliki dorongan serta semangat untuk fokus pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun selain motivasi belajar, strategi yang dipakai oleh tenaga pendidik pada kegiatan pembelajaran baik berupa metode maupun media juga sangat mempengaruhi kualitas dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi guru dapat mengembangkan media yang mampu mendorong agar peserta didik

mampu berkonsentrasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran media digunakan sebagai sarana komunikasi antar guru dan peserta didik sehingga media tersebut bisa dikatakan sebagai media pembelajaran. Menurut Moto (2019) Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas belajar-mengajar, merangsang motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu baik itu benda atau lingkungan di sekitar peserta didik, yang dapat dijadikan sumber pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Aghni (2018) juga memberikan pendapatnya Media berfungsi sebagai perantara, dapat berupa manusia, materi, atau kejadian, yang membantu menciptakan kondisi yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Kedua pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Choirul Amri & Dimas Kurniawan (2023) media pembelajaran adalah alat bantu pendidikan yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses belajar-mengajar sekaligus merangsang motivasi belajar peserta didik. Ini mencakup berbagai elemen, baik benda maupun lingkungan di sekitar peserta didik, yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan analisis berdasarkan pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala elemen yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran antara guru dan peserta didik selama proses belajar-mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan dan menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.

Perkembangan teknologi yang ada mengharuskan seorang guru untuk mengikuti perkembangan zaman dengan terus melakukan pembaharuan pada proses pembelajarannya, pembaharuan yang dapat dilakukan guru untuk mengiringi pesatnya perkembangan zaman adalah dengan menggunakan teknologi sebagai alat penunjang pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan nama media pembelajaran. Adanya teknologi, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Memanfaatkan teknologi yang tersedia merupakan suatu usaha untuk mengembangkan media, yang dapat menjadi salah satu langkah untuk

menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan telah menjangkau semua lapisan masyarakat termasuk anak usia sekolah dasar, Oleh karena itu, semangat peserta didik dapat meningkat ketika media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan mengintegrasikan TIK yang berbentuk elektronik sehingga dapat dioperasikan melalui perangkat komputer atau smartphone.

Dalam definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video adalah perekaman gambar bergerak atau program televisi yang dapat disiarkan melalui pesawat televisi; dengan kata lain, video adalah tampilan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video dapat dibuat dengan berbagai cara, seperti menggunakan kamera video atau ponsel pintar, dan kemudian disimpan dalam format digital untuk diputar di layar monitor, televisi, atau perangkat lainnya. Video juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan, menghibur, atau menyediakan informasi. Di era digital dan internet saat ini, video telah menjadi bagian penting dari pengalaman online, dengan platform seperti YouTube, Vimeo, dan layanan streaming lainnya yang memungkinkan orang mengunggah, berbagi, dan menonton video dengan mudah. Sehingga video dapat dikatakan sebagai bentuk media yang efektif yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk mengomunikasikan gagasan, narasi, atau informasi kepada penontonnya. Pemilihan jenis video juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari penggunaan video tersebut, dengan memperhatikan sasaran dari penggunaan media ini yakni anak usia sekolah dasar sehingga video pembelajaran yang dipilih dapat berupa video animasi.

Video animasi pembelajaran berbasis Powtoon adalah video animasi kartun yang memuat materi-materi pelajaran, dan dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Video ini memiliki daya tarik khusus yang lucu dan cocok untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar. Powtoon sendiri adalah aplikasi berbasis online yang dapat diakses melalui internet dan berfungsi sebagai pembuat video untuk presentasi atau media pembelajaran. Keunggulan dari Powtoon terletak pada kemudahannya penggunaan, menghasilkan video

sebagai output akhir, serta kemudahan dalam membuat animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar. Aplikasi ini menyediakan berbagai pilihan animasi yang sudah tersedia, mengeliminasi kebutuhan untuk membuat animasi secara manual, dan menyediakan beragam elemen animasi yang mendukung pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan menghibur.

Perkembangan yang terjadi pada teknologi tidak hanya membawa pengaruh baik bagi peserta didik, dengan majunya teknologi yang terus berkembang membuat kurangnya interaksi antar para peserta didik. Peserta didik juga cenderung tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang seharusnya dapat mereka observasi secara mandiri di lingkungan sekitar, sehingga guru dapat mengambil peran agar teknologi dapat menjadi jembatan pada permasalahan ini. Pemilihan materi ekosistem alam diharapkan menjadi perantara agar peserta didik lebih tertarik dengan apa saja yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Penggunaan media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran, namun pemilihan model pembelajaran harus dilakukan secara teliti dengan mempertimbangkan beberapa aspek penting. Pemilihan model pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas media yang dihasilkan, mengkombinasikan media dengan model pembelajaran membutuhkan perhatian khusus agar model pembelajaran yang dipilih dapat terlihat pada media pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan media ini, peneliti memilih model PBL Menurut Anjelina Putri (2018) model Pembelajaran berbasis PBL merupakan suatu model pembelajaran di mana dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah. Peserta didik kemudian akan mendiskusikan masalah tersebut, menyajikannya melalui presentasi, dan pada akhir kegiatan, guru membimbing mereka dalam merenungkan materi pembelajaran. Sedangkan menurut Puspitasari & Abd.Basir (2022) Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana prosesnya melibatkan penggunaan masalah nyata yang terkait dengan situasi kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan peserta didik.

Menarik kesimpulan dari kedua pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa PBL merupakan suatu model pembelajaran di mana pelaksanaannya didasarkan pada penggunaan masalah sebagai elemen pokok dari pendekatan pembelajaran ini. Pada model PBL masalah yang umumnya kerap dihadapi dalam kehidupan sehari-hari menjadi fokus, namun berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengatasi tantangan tersebut, dari pemecahan masalah ini kemampuan berpikir serta kemampuan peserta didik akan berkembang menjadi lebih baik. Penentuan masalah yang akan digunakan harus relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran yang tengah dikembangkan.

Peneliti membuat video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk tingkat Sekolah Dasar. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar, yang cenderung belajar melalui peniruan, observasi, dan memiliki minat khusus pada animasi kartun. Video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik, serta menggunakan warna-warna yang diminati oleh peserta didik sekolah dasar. Media Pembelajaran berupa video animasi ini akan dikolaborasikan dengan model PBL, suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai inti dari proses pembelajaran., permasalahan yang di ambil merupakan permasalahan sehari-hari namun tetap harus berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Anak-anak hidup dalam dunia bermain dan guru berupaya agar anak dapat belajar seiring dengan bermain. Maksud dari pembuatan video animasi pembelajaran ini adalah agar peserta didik Sekolah Dasar dapat merasa lebih senang dan memahami materi yang sedang mereka pelajari. Melihat penjelasan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Problem Base Learning* pada Materi Ekosistem Alam di Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Diperlukan pengembangan media digital dalam penelitian ini.
2. Terdapat kebutuhan akan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini
3. Diperlukan media yang mampu digunakan pada proses pembelajaran
4. Proses pengembangan media video animasi ini difokuskan pada materi Ekosistem Alam untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang penelitian, perumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi pada materi Ekosistem Alam untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana tingkat validitas media video animasi pada materi Ekosistem Alam untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimana tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media video animasi pada materi Ekosistem Alam untuk siswa kelas V SD?
4. Bagaimana efektif media video animasi dalam menyampaikan materi Ekosistem Alam kepada siswa kelas V SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan langkah-langkah pengembangan media video animasi untuk materi Ekosistem Alam pada kelas V SD
2. Untuk Menilai tingkat validitas media video animasi yang digunakan dalam materi Ekosistem Alam untuk kelas V SD.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan guru dan peserta didik terhadap penerapan media video animasi dalam materi Ekosistem Alam di kelas V SD.
4. Untuk menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media video animasi dalam menyampaikan materi Ekosistem Alam kepada siswa kelas V SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari pelaksanaan penelitian ini, diharapkan akan memberikan sejumlah manfaat, yang dapat dirinci sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna dan memperluas pemahaman para guru terkait pengembangan media video animasi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih beragam dan menarik bagi peserta didik. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi dan kontribusi literatur untuk penelitian-penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Hasil dan produk dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis kepada peneliti dan pihak lainnya. Beberapa manfaat praktis yang diinginkan meliputi:

- a. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam bentuk video animasi.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat menyajikan media pembelajaran yang menyenangkan dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.
- c. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, diharapkan hasil dari penelitian pengembangan ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang beragam dan menarik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amelia, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2022). *Pengembangan media e-book cerita bergambar tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawanku kelas iv sd negeri 18 tanjung raja skripsi*.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Angraini, wilda D. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(8), 1–11. <https://repository.unsri.ac.id/27031/>
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, Ign. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 53–64. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Choirul Amri, & Dimas Kurniawan. (2023). Strategi Belajar & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Journal of Student Research*, 1(1), 202–214. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.980>
- Eni. (1967a). Pemanfaatan Video Animasi Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(Mi), 5–24.
- Eni. (1967b). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Faizah, S. N. (2017). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Silviana. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2), 176–185. [file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223 \(1\).pdf](file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223%20(1).pdf)
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Numerical solutions for non-Markovian stochastic equations of motion. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>

- Firdausi, M., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10(05), hal. 1052-1062.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Herdiana. (2018). Konsep PeMediambelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. [http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB%20II.pdf)
- Hermansyah. (2020). Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2257–2262. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- 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>
- Makasar, U. N. (2018). *Strategi Dan Prosedur Pengembangan*. November 2017, 54–78.
- Ikhsan, K. N., & Hadi, S. (2018). Implementasi dan Pengembangan Kurikulum 2013. In *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)* (Vol. 6, Issue 1, p. 193). <https://doi.org/10.25157/je.v6i1.1682>
- Insani, F. D. (2019). Sejarah Perkembangan Kurikulum Di Indonesia Sejak Awal Kemerdekaan Hingga Saat Ini. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 43–64. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.132>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriyanisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tentang Kurikulum 2013 PAUD. *Kemendikbud Pendidikan Anak Usia Dini*, 2025(1679), 1–67. https://repositori.kemdikbud.go.id/12861/1/permendikbud_tahun2014_nomor146.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-PENGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mogana, A. M. (2017). Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Kerangka Konsep Penelitian*, 53(9), 1–15. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Ningsih, S. M., Irawati, S., & Idrus, I. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.34-43>
- 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>
- Oktarinah, O., Wiyono, K., & zulherman, zulherman. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Proyek Materi Alat-Alat Optik Untuk Kelas X Sma. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 80–85–85.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Perpindahannya, D., Kelas, D. I., Dasar, S., Suherman,), Rahmani, A., Alpiani,), Sultan, U., Tirtayasa, A., Stkip,), Rangkasbitung, S., Budi, J., No, U., Komplek, L., & Kab, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 2022. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Program, D., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Dharma, U. S. (n.d.). *Buku teknik penyusunan instrumen penelitian*.

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Puspitasari, I. A., & Abd.Basir, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding*, 2, 75–92. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/view/1248%0Ahttps://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/download/1248/830>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rahmawati, A., & Hartati, H. (2021). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 10(1), 46–51. <https://doi.org/10.33627/oz.v10i1.574>
- Ratih, N. P. A. (2020). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas Viii C Smpn 3 Penebel. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(1), 46–56. <https://doi.org/10.23887/jppbi.v9i1.3205>
- Restu Rahayu et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Roberts, A. (2003). Undang Undang Republik Indonesia. *Undang Undang Republik Indonesia*, 1, 1–42.
- Sagitarini, N. M. D., Ardana, I. K., & ... (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan ...*, 4(2), 315–327. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/26432%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/viewFile/26432/15853>
- Ibrahim, Mochamad Arsad, dkk. (2022). Jenis, Kalasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *4 ,γ787(8.5.2017)*, 2005–2003.
- Sinambela, P. N. josip M. (2013). Kurikulum 2013 , Guru , Siswa , Afektif , Psikomotorik , Kognitif. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7085/6067>
- Sinta, M., Sakdiah, H., Novita, N., Ginting, F. W., & Syafrizal, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Hukum Gravitasi Newton di MAS Jabal Nur. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 3(3), 24. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v3i3.14546>
- 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>

- Sumarni. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(2), 184–194. <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>
- Susilawati, & Sahara, S. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Pbl Dan Pjbl Terhadap Kompetensi Kognitif Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas XI TKR Di SMK Negeri 1 Rengasdengklok. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 6(2), 98–104. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/issue/view/2164>
- Syamsiah, N., & Kasim, S. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Go. 1*, 1–9.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Umar. (2014). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran. *Jurnal Tarbiwiyah*, 11(1), 131–144.
- Widyawati, E. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI. *UIN Raden Intan Lampung*, 11–12.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4366>