



Pengembangan Video Animasi Berbasis *Problem Solving* dan Karakter Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD Negeri Kliwonan

Laviola Safriyaningsih¹, Ashari², Nur Ngazizah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: laviola1933@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V SD Negeri Kliwonan dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Penelitian ini menghasilkan produk dengan hasil kelayakan dari penilaian validasi ahli media rerata 3,60, ahli materi 3,88 dan praktisi 3,59 dengan kriteria "sangat valid". Kepraktisan dari angket respon peserta didik uji terbatas memperoleh 3,03; uji luas 3,02; keterlaksanaan pembelajaran 3,50. Keefektifan pada uji terbatas memperoleh ketuntasan 80% dan uji luas 100% dengan kriteria "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa Video Animasi Berbasis *Problem Solving* dan Karakter Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SD Negeri Kliwonan dikategorikan sangat valid, praktis dan sangat efektif sehingga layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Karakter, Problem Solving, Video Animasi*

Abstract

This study aims to develop animated video product based problem solving and character themes of 7 events in the life of class V SD Negeri Kliwonan and determine feasibility. This study uses the RnD method with the ADDIE model. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and tests. This study produced product with feasibility results of the media expert validation assessment average of 3.60, material expert 3.88 and practitioner 3.59 "very valid". The practicality of the limited test student response questionnaire obtained 3.03; wide test 3.02; implementation of learning 3.50. The effectiveness in the limited test obtained 80% completeness and 100% in the broad test "very effective". It can be concluded that the Animation Video Based Problem Solving and Character Themes of 7 Events in the Life of Class V SD Negeri Kliwonan is categorized as very valid, practical and very effective so that it is feasible to use.

Keywords: *Character, Problem Solving, Video Animation*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi pembelajaran, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah alat atau sumber belajar yang digunakan untuk membantu seorang pendidik dalam menyampaikan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga terjalin interaksi mengajar tertentu (Yuanta, 2019).

Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih mudah diterima dan membuat peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam belajar (Suratun, *et all*, 2018). Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan kondisi pada masa sekarang. Media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada masa pandemi *Covid-19* saat ini yaitu media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital terdapat beberapa macam, yaitu video animasi, komik digital, multimedia interaktif dan lainnya. Media pembelajaran yang mampu menjangkau dan mampu menarik perhatian peserta didik yaitu media video animasi.

Video merupakan media yang mampu menampilkan pesan secara audio dan visual (Wisada, *et all*, 2019). Video animasi menurut Apriansyah, dkk, (2020) adalah suatu media yang menggabungkan media audio dan media visual yang berguna untuk menarik perhatian peserta didik, menampilkan objek secara detail dan dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang bersifat sulit. Video animasi adalah suatu media yang berupa audio visual yang didalamnya terdapat rangkaian gambar yang dapat bergerak. Adanya video animasi dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Video animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena mampu menggambarkan konsep pembelajaran menjadi lebih konkret dan membuat peserta didik tertarik untuk memahaminya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri Kliwonan terdapat beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut: (1) pendidik belum memanfaatkan LCD proyektor dalam pembelajaran; (2) media pembelajaran yang digunakan di kelas masih berupa gambar sehingga perlu dikembangkan media digital video animasi; (3) kemampuan *problem solving* sudah diterapkan tetapi belum terlaksana dengan baik; (4) nilai karakter peserta didik seperti religius, nasionalisme, integritas, mandiri, dan gotong royong dalam kegiatan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal sehingga perlu dibenahi; (5) materi pembelajaran yang mengalami kesulitan yaitu pada tema 7 "Peristiwa Dalam Kehidupan" subtema 2 "Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan".

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana mengembangkan video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SD dan Bagaimana kelayakan video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SD. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui pengembangan video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SD dan Untuk mengetahui kelayakan mengenai video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SD.

Manfaat dari penelitian ini yaitu terdapat manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang kelayakan pengembangan

video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Kelas V di SD. Manfaat praktis terdiri dari manfaat bagi pendidik, peserta didik, sekolah dan peneliti. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan yaitu pengembangan video animasi berbasis *problem solving* menggunakan gabungan aplikasi *zepeto* dan *capcut*. Video animasi berbasis karakter mempunyai nilai-nilai religius, mandiri, gotong royong, nasionalis, dan integritas. Tema yang dikembangkan tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” kelas V SD subtema 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” pembelajaran 1 sampai 6.

Pengertian dari *problem solving* adalah pembelajaran yang memberikan tahapan masalah kepada peserta didik, kemudian mereka memecahkan masalah tersebut secara tepat serta dapat mengungkapkan analisis masalah dan pemecahannya (Suratun, *et all*, 2018). Menurut Sudarmo & Mariyati (2017) *problem solving* merupakan suatu proses kemampuan seseorang dalam berpikir untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya dengan melaksanakan cara tersebut. Pembelajaran dengan *problem solving* dapat membantu menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam memecahkan dan menganalisis suatu masalah (Ariskasari & Pratiwi, 2019). Menurut Argusni & Sylvia (2019) indikator *problem solving* yaitu 1) mengidentifikasi masalah; 2) merumuskan masalah; 3) mengevaluasi kinerja; 4) memilih solusi terbaik; 5) mempraktekkan solusi. Jadi, *problem solving* merupakan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan mencari solusi dari pemecahan masalah tersebut.

Karakter adalah suatu ciri atau karakteristik, gaya, sifat khas yang melekat pada pribadi seseorang (Fiidami, Ashari, & Ngazizah, 2021). Karakter merupakan suatu ciri, identitas, watak, sifat atau kepribadian yang ada dalam diri seseorang sehingga menjadikan orang tersebut berbeda dengan orang lain (Rahayuningtyas & Mustadi, 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan suatu nilai yang khas yang ada pada diri seseorang dan setiap orang memiliki karakter yang berbeda. Karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *RnD*. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Menurut Dick & Carey (Wibawa, dkk. 2017) model ADDIE terdiri dari 5 tahap prosedur pengembangan yang meliputi *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *analyze* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis konsep materi. Analisis kebutuhan merupakan tahap menganalisis masalah yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan melalui wawancara dan observasi di SD Negeri Kliwonan. Analisis kurikulum merupakan kegiatan observasi kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran. analisis konsep materi merupakan kegiatan untuk menganalisis materi dari kompetensi dasar. Tahap *Design* terdapat kegiatan mengumpulkan referensi, mengumpulkan *draft*, dan menyusun *layout*. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan produk dan

memvalidasi kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi. Produk yang telah divalidasi dan dikatakan layak selanjutnya dapat diterapkan. Tahap *Implementation* merupakan tahap penerapan produk kepada peserta didik dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Subjek uji coba terbatas mengambil 5 peserta didik dan uji coba luas sebanyak 15 peserta didik kelas V SD Negeri Kliwonan. Tahap *Evaluation* merupakan tahap akhir yang dilakukan dengan memberikan umpan balik kepada peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, angket, instrumen kevalidan, dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan bersumber pada Nusaibah & Murdiyani (2017). Uji kevalidan dilakukan dengan cara menghitung total skor nilai rata-rata hasil angket validasi oleh ahli materi, media, dan praktisi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah item}}$$

Kemudian mengkonversikan nilai yang diperoleh menjadi skala empat yang bersifat kualitatif dengan kriteria pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Produk Pengembangan

Rata-Rata Skor	Kriteria
$x > 3,25$	Sangat valid
$2,5 < x \leq 3,25$	Valid
$1,75 < x \leq 2,5$	Kurang valid
$x \leq 1,75$	Tidak valid

(Sumber: Nusaibah & Murdiyani, 2017)

Uji kepraktisan dihitung dengan menggunakan rumus yang sama seperti menghitung uji kevalidan. Kriteria kepraktisan dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Rata-Rata Skor	Kriteria
$x > 3,25$	Sangat praktis
$2,5 < x \leq 3,25$	Praktis
$1,75 < x \leq 2,5$	Kurang praktis
$x \leq 1,75$	Tidak praktis

(Sumber: Nusaibah & Murdiyani, 2017)

Teknik analisis data keefektifan dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

- a. Menghitung total skor hasil belajar dan memberikan nilai dengan KKM 75.
- b. Menghitung *persentase* ketuntasan belajar klasikal dengan cara sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Keterangan: p : *persentase* ketuntasan belajar klasikal

- c. Mengkonversikan *persentase* ke dalam data kualitatif berdasarkan kriteria ketuntasan belajar klasikal mengacu pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

Persentase Ketuntasan	Kriteria
$p \geq 85\%$	Sangat efektif
$65\% \leq p < 85\%$	Efektif
$45\% \leq p < 65\%$	Kurang efektif
$p < 45\%$	Tidak efektif

(Sumber: Nusaibah & Murdiyani, 2017)

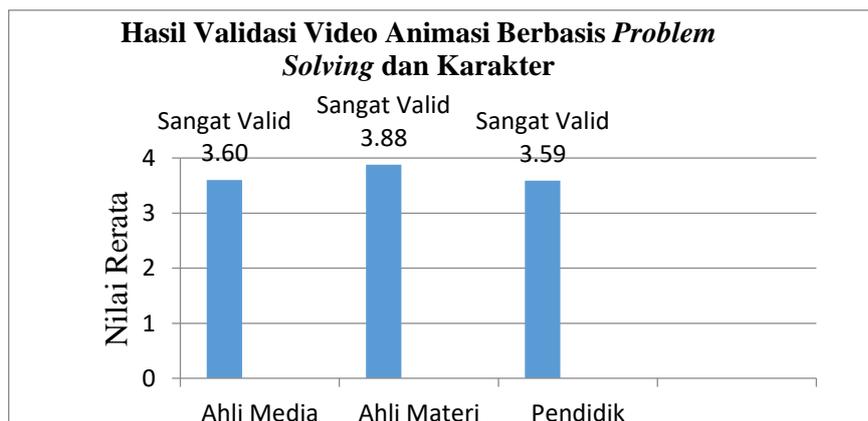
- d. Produk yang dikembangkan dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 65%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V SD Negeri Kliwonan. Produk video animasi berbasis *problem solving* dan karakter dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu tahap *analyze, design, develop, implementation, dan evaluation*.

Tahap *Analyze* memperoleh permasalahan bahwa pada pembelajaran tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan peserta didik kelas V mengalami kesulitan dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memecahkan suatu masalah secara mandiri. Peserta didik membutuhkan bantuan media berbasis *problem solving* dan karakter pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan untuk memahami pembelajaran. Tahap *Design* menghasilkan rancangan produk video animasi dan instrumen penilaian validasi untuk ahli media, ahli materi dan praktisi. Rancangan produk melalui tahapan mengumpulkan referensi, mengumpulkan draft dan menyusun layout.

Tahap *Develop* memperoleh hasil berupa produk video animasi berbasis *problem solving* dan karakter yang sudah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi dengan melalui revisi terlebih dahulu dan produk dikatakan layak. Berikut adalah diagram hasil validasi yang dapat dilihat pada gambar 1:

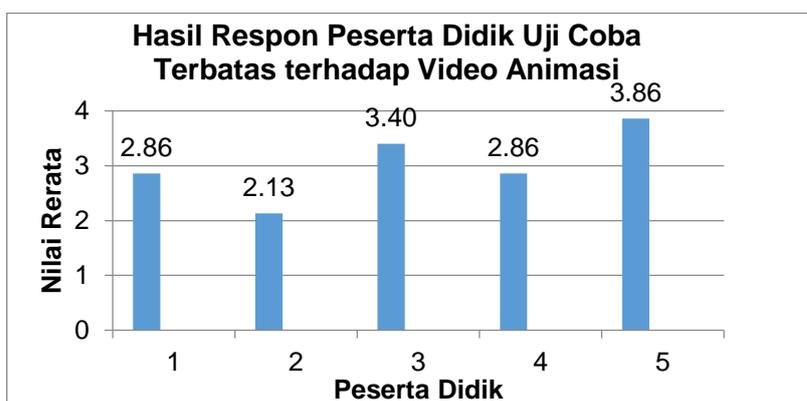


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Video Animasi Berbasis *Problem solving* dan Karakter

Berdasarkan diagram hasil validasi oleh ahli media yang penilaiannya meliputi aspek kelayakan isi media, tampilan, dan anatomi media memperoleh rerata 3,60 dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian oleh ahli materi yang penilaiannya meliputi aspek kelayakan isi dan bahasa memperoleh rerata 3,88

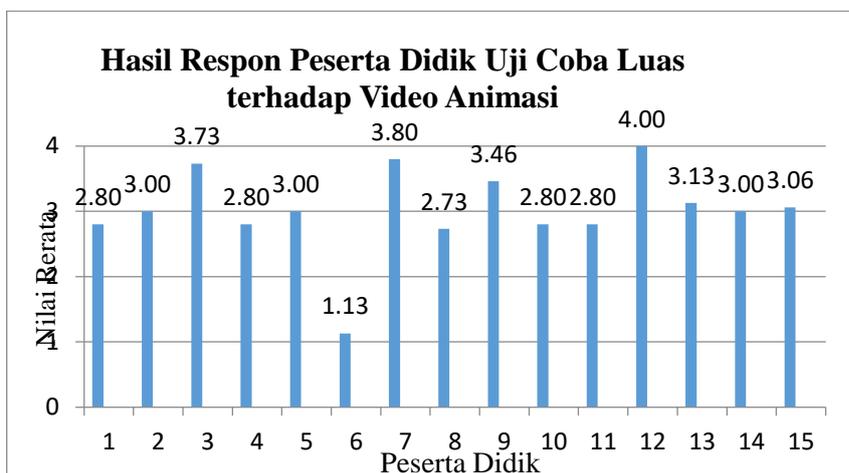
dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian dari praktisi/pendidik memperoleh rerata 3,59 dengan kriteria sangat valid. Hal ini mengatakan bahwa media video animasi sangat layak untuk digunakan.

Tahap *implementation* yaitu menerapkan media video animasi yang sudah divalidasi kepada peserta didik melalui tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan dengan subjek sebanyak 5 peserta didik. Uji coba luas dilakukan dengan subjek sebanyak 15 peserta didik. Berikut ini diagram hasil respon peserta didik yang dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3:



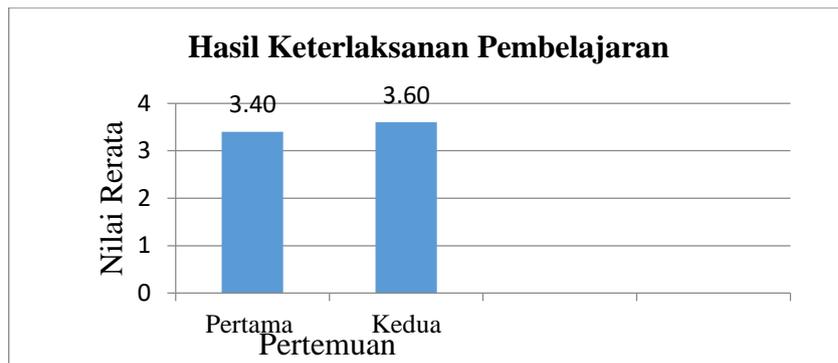
Gambar 2 Diagram Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas

Hasil respon peserta didik 1 pada saat uji coba terbatas memperoleh nilai 2,86 dengan kriteria praktis. Hasil respon peserta didik 2 memperoleh nilai 2,13 dengan kriteria kurang praktis. Hasil respon peserta didik 3 memperoleh nilai 3,40 dengan kriteria sangat praktis. Hasil respon peserta didik 4 memperoleh nilai 2,86 dengan kriteria praktis. Hasil respon peserta didik 5 memperoleh nilai 3,86 dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, hasil respon peserta didik memperoleh nilai rerata 3,03 dengan kriteria praktis.



Gambar 3. Diagram Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Luas

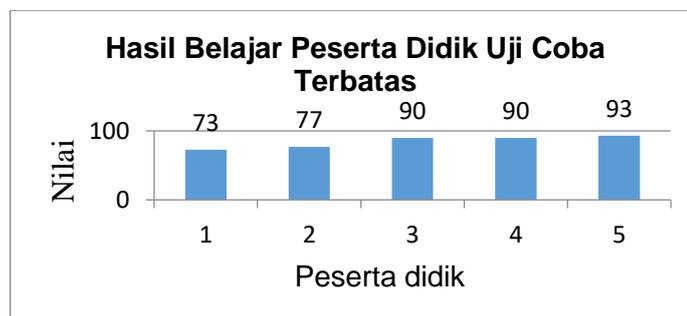
Berdasarkan diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil respon peserta didik uji coba luas terhadap video animasi memperoleh nilai rerata 3,02 dengan kriteria praktis.



Gambar 4. Diagram Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

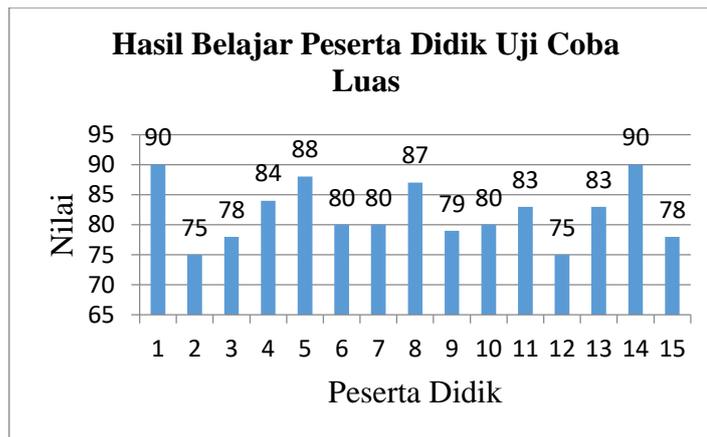
Penilaian keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh observer yaitu seorang guru. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama (uji coba terbatas) memperoleh nilai rerata 3,40 dengan kriteria sangat praktis. Pada pertemuan kedua (uji coba luas) memperoleh nilai rerata 3,60 dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh nilai rerata selama 2 pertemuan yaitu 3,50 dengan kriteria sangat praktis

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam penerapan model ADDIE. Pada tahap evaluasi, data yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya dianalisis untuk mengukur keefektifan video animasi. Keefektifan diperoleh dari ketuntasan hasil tes pada peserta didik. Diagram hasil belajar peserta didik uji terbatas dan uji luas dapat dilihat pada gambar 5 dan 6:



Gambar 5. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas diikuti oleh 5 peserta didik. Berdasarkan diagram batang di atas pada uji coba terbatas terdapat 1 peserta didik yang nilainya dibawah KKM (75). Nilai terendah yang diperoleh adalah 73, nilai tertinggi 93, dan reratanya yaitu 84,60. Apabila dihitung berdasarkan kriteria ketuntasan belajar klasikal sebanyak 80% yang tuntas.



Gambar 6. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Luas

Uji coba luas diikuti oleh 15 peserta didik. Berdasarkan diagram batang tersebut nilai terendah yang diperoleh 75 dan nilai tertinggi 90. Tidak ada peserta didik yang nilainya dibawah KKM. Rerata yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik adalah 87,20. Apabila dihitung menggunakan kriteria belajar klasikal sebanyak 100% yang tuntas dan termasuk kriteria sangat efektif.

Keterbatasan penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *problem solving* dan karakter yang dikembangkan hanya memuat materi pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V subtema 2 peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan, implementasi video animasi hanya dilakukan pada 1 sekolah saja yaitu SD Negeri Kliwonan, dan keterbatasan waktu pelaksanaan uji coba.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa produk video animasi berbasis *problem solving* dan karakter tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V SD Negeri Kliwonan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil kelayakan diperoleh berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada aspek kevalidan mendapat nilai rerata dari ahli media 3,60 dengan kriteria sangat valid, ahli materi 3,88 dengan kriteria sangat valid dan praktisi 3,59 dengan kriteria sangat valid. Aspek kepraktisan dari hasil respon peserta didik saat uji coba terbatas mendapat rerata 3,03 dengan kriteria praktis dan uji coba luas mendapat rerata 3,02 dengan kriteria praktis. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada mendapat rerata 3,50. Berdasarkan hasil respon peserta didik dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran video animasi berbasis *problem solving* dan karakter mendapatkan kriteria praktis. Keefektifan video animasi dilihat dari ketuntasan hasil belajar pada uji coba terbatas diperoleh *persentase* sebesar 80% dengan kriteria tuntas serta uji coba luas mendapatkan *persentase* sebesar 100% dengan kriteria tuntas sehingga video animasi berbasis *problem solving* dan karakter dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Drs. H. Ashari, M.Pd. dan Ibu Nur Ngazizah, S.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan bimbingan, dorongan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian hingga publikasi jurnal. Terima kasih juga kepada Bapak Wagiman, S.Pd.SD. selaku guru kelas V yang telah membantu dalam penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/12905>
- Argusni, R., & Sylvia, I. (2019). Implementasi Pelaksanaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas XI IIS SMAN 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 52-59. <http://sikola.ppi.unp.ac.id/index.php/sikola/article/view/9>
- Fiidami, I. N., Ashari, & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Bedhug Berbasis Karakter Islami pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85-94. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/970>
- Maryanto, dkk.,. 2017. *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Buku Guru Kelas V Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryanto, dkk.,. 2017. *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Buku Siswa Kelas V Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nusaibah, N., & Murdiyani, N. M. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Lingkaran untuk Siswa Kelas VII SMP. In *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika* (pp. 475-482). <http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/full/M-70.pdf>
- Rahayuningtyas, D. I., & Mustadi, A. (2018). Analisis Muatan Nilai Karakter pada Buku Ajar Kurikulum 2013 Pegangan Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21848>
- Sudarmo, M. N. P., & Mariyati, L. I. (2018). Kemampuan *Problem Solving* dengan Kesiapan Masuk Sekolah Dasar. *Psikologia: Jurnal Psikologi*, 2(1), 38-51. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/psikologia/article/view/1267>
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi *Chanel Youtube*: Pengembangan pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271-282. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/3602>
- Wibawa, S. C. (2017). *The Design and Implementation of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74-79. <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/16633>. Diunduh pada 7 November 2021.

- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816>