

Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik

Siska Ismawati¹, Dea Mustika²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
e-mail: siskaismawati@student.uir.ac.id; deamustika@edu.uir.ac.id

Abstrak

Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia yang berupa proyektor, laptop, listrik yang bagus. media video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui gambar bergerak, sehingga cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013. Media video yang menarik dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbasis animasi serta mengetahui penilaian dari enam ahli yang terdiri dari dua ahli materi, dua ahli bahasa dan dua ahli media. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu (Define, Design, dan Development). Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk menguji kevalidan. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif yang dianalisis menggunakan data kuantitatif berupa data angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk media video animasi yang telah memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata dari ahli materi 90%, ahli bahasa 88% dan ahli media 92,5% dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa kriteria yang diperoleh media video animasi yakni sangat valid, sehingga dapat digunakan pada jenjang Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran peserta didik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Tematik.*

Abstract

Lack of teacher ability in utilizing the available learning support facilities in the form of projectors, laptops, good electricity. Video media is a tool used to convey learning material through moving images, so it is quite interesting and effective if used as additional media in the 2013 curriculum. Attractive video media can create a pleasant atmosphere for students in the learning process. Therefore, this study aims to develop animation-based video media and determine the assessments of six experts consisting of two material experts, two linguists and two media experts. This research is research and development using a simplified 4D model into three stages, namely (Define, Design, and Development). The data collection instrument was in the form of a questionnaire given to material experts, linguists and media experts to test the validity. The type of data obtained from the results of the study is qualitative data which is analyzed using quantitative data in the form of numerical data and is interpreted with assessment criteria guidelines to determine product quality. The results of this study, produced animated video media products that have met the very valid criteria with an average score of 90% material experts, 88% linguists and 92.5% media experts with very valid criteria. It can be concluded that the criteria obtained by the animated video media are very valid, so they can be used at the elementary school level as a learning medium for students.

Keywords: *Learning Media, Animated Videos, Thematic Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Hasbullah, 2011:4) pendidikan yaitu tuntunan dalam hidup tumbuhnya peserta didik. Maksudnya, pendidik yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan bisa dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan tercapai. Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dengan adanya teknologi komputer kita bisa membuat media pembelajaran menarik yang berupa media audio visual berbasis animasi. Menurut Sidi (2016:61) media audio visual merupakan salah satu bentuk

improvisasi multimedia yang digunakan secara luas dalam dunia pendidikan pada berbagai tingkatan. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli lainnya menurut Guslinda dan Rita (2018:15) media audio visual adalah gabungan antara media audio dan media visual atau bisa disebut media pandang dengar.

Dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang dituangkan dalam video pembelajaran. Sehingga motivasi dan minat peserta didik dalam belajar akan timbul lebih besar. Dan juga media ini akan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Anitah (dalam Apri damai sagita, 2018:69) media video adalah media yang menunjukkan unsur *auditif* (pendengaran) maupun *visual* (penglihatan) jadi dapat dipandang dan didengar suaranya. Hal ini sejalan dengan pendapat Safira (2020:35) video menjadi salah satu media yang diminati oleh peserta didik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, dan juga gambar bergerak dan aneka warna.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada salah seorang guru kelas SDN 160 Pekanbaru, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya guru telah menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media gambar yang digunakan oleh guru biasanya berupa gambar yang diambil guru dari internet kemudian di print dan dijadikan media pembelajaran. Sehingga membuat pembelajaran kurang maksimal, hal tersebut membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia yang berupa proyektor, laptop, listrik yang bagus. Dan berdasarkan pernyataan guru kelas III B menyatakan bahwa pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 bahwa materi yang disampaikan cukup sulit bagi peserta didik. Hal ini di buktikan bahwa terdapat 9 orang peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yaitu 70. Menurut Asnawir (dalam Switri, 2019:60) kelemahan media gambar yang digunakan guru adalah sebagai berikut: 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata. 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. 3) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar. Hal ini menyebabkan peserta didik jenuh dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Susanti (2018:390) jika guru tidak menggunakan variasi dalam proses pembelajaran, peserta didik akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pembelajaran. Maka dari itu guru harus benar-benar menguasai semua keterampilan yang dibutuhkan dalam pelajaran antara lain menguasai materi, memiliki media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru salah satunya adalah media pembelajaran berupa video berbasis animasi. Dengan variasi media animasi, peserta didik suka dan tertarik pada media yang penuh warna. Menurut Martianingsih (dalam Purba, 2020:65) animasi (kartun) adalah salah satu bentuk komunikasi grafis, yang menggunakan simbol-simbol atau sikap seseorang terhadap sesuatu kejadian untuk menyampaikan pesan secara cepat.

Hal ini sejalan dengan pendapat Utami (dalam Ahmadi, Rafid & Ibda, 2018:328) yang mengatakan bahwa kelebihan media animasi dalam pembelajaran antara lain: 1) Mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. 2) Mampu menarik perhatian Peserta didik dengan mudah. 3) Digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. 4) Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik agar lebih berkesan. 5) Memudahkan dalam penerapan konsep ataupun demonstrasi. Dengan kata lain media animasi dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi, sehingga membuat peserta didik tidak bosan untuk melihat satu gambar yang hanya diam. Animasi ini sering digunakan untuk menyampaikan pesan yang sulit.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik. Video animasi ini dirancang dengan menggunakan animasi guru yang memakai hijab dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta peneliti juga menambahkan gambar-gambar pendukung dalam menyampaikan materi pembelajara. Dalam merancang video animasi ini peneliti memanfaatkan aplikasi aplikasi *Animeker*, *filmora* dan perubah suara super.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D. Menurut Thiagarajan (dalam Sutarti, Tati & Irawan, 2017:63) model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Pada penelitian ini, untuk mengembangkan media video animasi dilakukan beberapa prosedur penelitian yang

langkah-langkahnya telah di modifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membatasi penelitian ini hanya pada tahap *define*, *design*, dan *develop*. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga sehingga tahapan implementasi dan evaluasi tidak bisa dilaksanakan.

Data penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder. Menurut Suharsimi Sugiyono (dalam Tanujaya, 2017:63) data primer adalah pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara langsung atau melalui telepon. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer adalah angket validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Menurut Sugiyono (dalam Tanujaya, 2017:93) data sekunder adalah pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara tidak langsung atau harus melakukan pencairan mendalam dahulu seperti melalui internet, literatur, statistik, buku dan lain-lain. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari ahli yang berkompeten dalam beberapa bidang yang berkaitan dengan media video animasi yaitu ahli materi yang berkompeten dalam menguji isi, dan ahli bahasa yang berkompeten dalam menguji kebahasaan dan ahli media yang berkompeten dalam menguji konstruk. Teknik penelitian ini dilakukan dengan studi pendahuluan yaitu wawancara. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi ahli. Teknik analisis data dilakukan secara analisis deskriptif.

Didapatkan dari analisis angket validasi ahli yang telah diberikan, berikut digunakan data untuk menghitung persentase dari pengisian lembar validasi ahli:

$$Va1 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Va2 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, selanjutnya peneliti melakukan validitas gabungan hasil analisis dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Va1+Va2}{2} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validasi (gabungan)

Va1 : Validasi Ahli pertama

Va2 : Validasi Ahli kedua

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tse : Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Sumber: (Akbar, 2013:158)

Setelah nilai uji validasi diketahui tingkat persentasenya dapat dicocokkan atau dikonfirmasi dengan kriteria validasi. Maka validasi akan dihentikan apabila nilainya ≥ 81 persen dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Jikalau nilai mencapai 81 persen dan masih ada revisi dari validator maka media harus di revisi. diperbaiki terlebih dahulu dan dilakukan kembali pengujian validitas bersama dengan validator. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Pendapat Para Validator

Kriteria	Range Persentase
81% - 100%	Sangat Valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
61% - 80%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
41% - 60%	Kurang Valid, disarankan tidak perlu digunakan karena perlu revisi besar.
21% - 40%	Tidak Valid atau tidak boleh dipergunakan.
0%-20%	Sangat Tidak Valid – tidak boleh digunakan.

Sumber : (Akbar, 2013:42)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menurut Sugiyono (2014:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media video animasi agar dapat digunakan sebagai suplemen tambahan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk yang diuji kevalidannya oleh pakar ahli untuk kemudian dapat menciptakan produk yang layak diujicobakan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media video animasi pada tema 7 subtema 3 untuk siswa kelas III sekolah dasar. Untuk menghasilkan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan model 4D (*Define, Design, Development*). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi penelitian hanya sampai di tahap ke-3 yaitu tahap *development* dikarenakan pandemi covid-19. Pada pembahasan ini peneliti memfokuskan hanya mengkaji mengenai tahap pengembangan pada uji validitas saja. Sejalan dengan pendapat Widi E, (2011:27) Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Validator dalam penelitian ini melibatkan 6 validator yang terdiri dari 5 orang dosen dan 1 orang guru yang berkompeten dalam bidangnya. Tahap uji validasi, validator ahli materi menilai tentang kesesuaian materi dengan media yang telah dibuat. Terdapat dua orang validator ahli materi adalah validator 1 (Guru Sekolah SDN 160 Pekanbaru) dan validator 2 (Dosen STKIP Rokania). Beliau adalah guru dan dosen yang berkompeten dalam bidang materi tematik. Validator ahli materi memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, pendapat dan saran terhadap ketepatan dan kesesuaian materi pembelajaran dalam media yang dikembangkan Tri Mulyani Warastuti, Baedhowi, (2017:4). Hasil yang diperoleh dari validator ahli materi pada validasi pertama adalah 78,8% dengan kriteria Valid. Ahli materi memberikan komentar atau saran terhadap produk untuk memperbaiki intonasi pada video animasi sebaiknya tidak tergesa-gesa dan Suara sedikit belum stabil selanjutnya peneliti melakukan perbaikan agar materi yang disajikan dapat didengar dengan jelas sehingga diperoleh dari validator ahli materi pada validasi kedua adalah 90% dengan kriteria sangat valid.

Validasi ahli bahasa menilai tentang kebahasaan yang di dalam video animasi. Terdapat dua orang validator ahli bahasa yaitu validator 3 dan validator 4 selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Fakultas FKIP Univeristas Islam Riau dan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari STKIP Rokania. Yang ahli dalam bidang kebahasaan. Validator ahli bahasa memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli bahasa, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelengkapan bahasa dari segi bahasa yang digunakan (Hidayah et al., 2020:62).

Hasil yang diperoleh dari validator ahli bahasa pada validasi pertama adalah 82% dengan kriteria sangat valid. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran terhadap produk untuk memperbaiki kata depan ditulis terpisah misalkan 'kedalam' yang seharusnya ditulis secara terpisah, penulisan pronominal seharusnya digabungkan 'keinginanmu', bedakan antara preposisi dengan awalan, awalan ditulis serangkai misalnya dikenakan dan kata sapaan ditulis dengan huruf kapital misalnya Ibu. Setelah memperoleh komentar dan saran dari ahli media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap tampilan media boneka jari sehingga diperoleh skor dari validator ahli media pada validasi kedua adalah 88% dengan kriteria sangat valid.

Validator ahli media menilai tentang tampilan media video animasi. Terdapat dua orang validator ahli media yaitu validator 5 dan validator 6 selaku dosen Fakultas Ilmu Komunikasi dari Univeristas Islam Riau yang ahli dalam bidang desain. Validator ahli media memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan. Sejalan dengan pendapat (Sukmanasa, 2017:178) Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas baik secara aspek pemrograman maupun tampilan.

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media pada validasi pertama adalah 78,3% dengan kriteria valid. Ahli media memberikan komentar atau saran terhadap produk untuk menambahkan karakter animasi agar tidak terlalu monoton, tambahkan transisi gambar lain dan gunakan ukuran standar font, jangan terlalu kecil. Setelah

memperoleh komentar atau saran dari ahli media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap tampilan media video sehingga diperoleh skor dari validator ahli media pada validasi kedua adalah 97,7% dengan kriteria sangat valid.

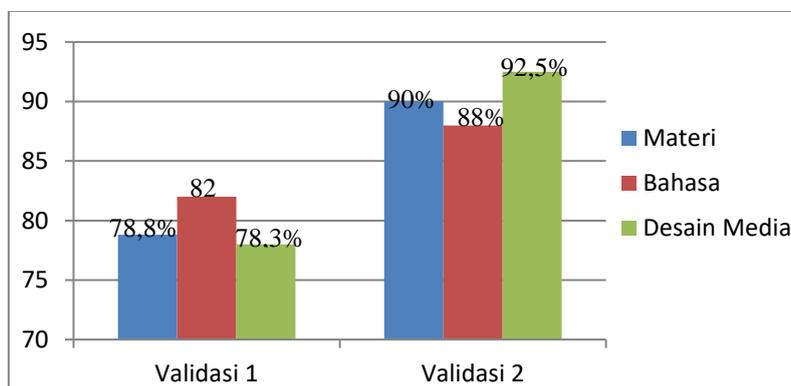
Setelah hasil keseluruhan validasi media video animasi untuk 2 validasi direkap, maka peneliti mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan untuk 6 validator pada validasi pertama yaitu 79,7% dengan kategori valid. Dan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan enam validator termasuk ke kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 90,1%. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada table 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Aspek Media Video

Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas (%)	
	I	II
Materi	78,8%	90%
Bahasa	82%	88%
Media	78,3%	92,5%
Rata-rata	79,7%	90,1%

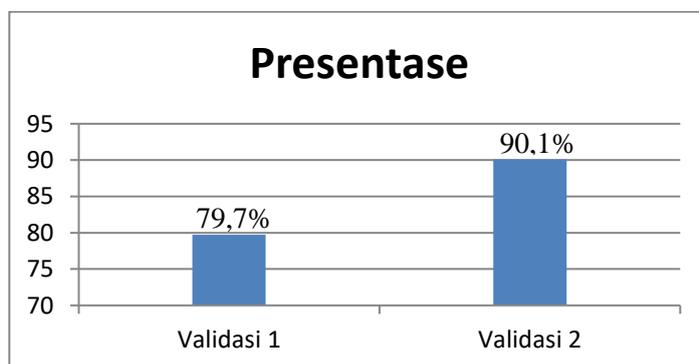
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 2 di atas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media video animasi yaitu aspek materi, bahasa dan media yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Pada media video animasi dapat dilihat pada validasi 1 mendapatkan rata-rata sebesar 79,7% dan validitas kedua terlihat mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 90,1%. Hasil penilaian seluruh aspek media video animasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk gambar diagram 1 berikut ini:



Gambar 1. Hasil penilaian seluruh aspek media video animasi

Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 10,4%. Perbandingan hasil penilaian media video animasi pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk gambar diagram 2 berikut ini:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Validitas Media Video Animasi.

Berdasarkan gambar 2 Diagram ini menjelaskan bahwa media video animasi mengalami kenaikan dari 79,7% ke 90,1%. bahwa media video animasi pada mengalami kenaikan dari 79,76% ke 88,71%. Hal ini terjadi karena peneliti telah memperbaiki media video animasi sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh seluruh validator. Secara keseluruhan media video animasi ini sudah dapat dinyatakan valid dan sesuai digunakan di lingkungan peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nieveen (Riv & A'i, 2020:117) mengatakan bahwa kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, perangkat pembelajaran harus didasarkan pada validitas isi dan validitas konstruk. Jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid.

Dalam media pembelajaran video animasi ini memiliki beberapa kelebihan yakni yang pertama dapat memberi motivasi atau meningkatkan semangat peserta didik karena dilengkapi dengan animasi guru dan gambar-gambar sebagai pendukung materi pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membuat jenuh. Kedua, belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Ketiga, media video animasi dapat digunakan berulang-ulang. Selain memiliki kelebihan, media video animasi ini memiliki kekurangan yaitu pada masa pandemi covid-19 ini tidak dapat dilakukan uji coba produk di sekolah.

SIMPULAN

Proses pengembangan media ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap pembuatan media video animasi, setelah media video animasi selesai kemudian peneliti memvalidasikan media tersebut kepada enam orang validator yaitu dua orang validator ahli materi, dua orang validator bahasa dan dua orang validator ahli media. Kualitas media video animasi ini telah mencapai standar kevalidan dari hasil validator ahli materi, bahasa, dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase skor 90% dengan kriteria sangat valid. validasi ahli bahasa memperoleh skor presentase 88% dengan kriteria sangat valid. Dan validasi ahli media memperoleh skor presentase 92,5% dengan kriteria sangat valid. Maka rata-rata yang diperoleh skor 90,1% dengan kriteria sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rafid & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah*. CV.Pilar Nusantara.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT.Remaja Rosda Karya.
- Apri damai sagita, K. (2018). Pengembangan Media Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 08*, 01.
- Guslinda dan Rita, K. (2018). *media pembelajaran anak usia dini*. CV.Jakad Publishing.
- Hasbullah. (2011). *dasar-dasar ilmu pendidikan*.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 7*(1), 59–66. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Purba, A. R. dkk. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Riv, & A'i, Z. dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 9*, 117.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Camedia Communication.
- Sidi, J. dan M. (2016). *pengembangan audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SMP. 05*, 01.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*. ALFABETA.cv.
- Sukmanasa, E. dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar(JPsd), 3*, 178.
- Susanti, B. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At- Taqwa Paning Kota Tangerang Tahun 2018. *Kajian Penelitian Dan Pendidikan Pembelajaran, 03*, 396.
- Sutarti, Tati & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. CV.Budi Utama.
- Switri, E. (2019). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. CV.Qiara Media.
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standar Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Manajemen Dan Start-up Bisnis, 02*, 95.
- Tri Mulyani Warastuti, Baedhowi, dan S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Kontekstual Untuk Pembelajaran Ekonomi. *Pascasarjana FKIP, Universitas Sebelas Maret*. uyanis5@gmail.com

Widi E, R. (2011). Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi. *Jurnal Unej*, 8, 27.