



Nabila Fitralova¹
 Ramanata Disurya²
 Tanzimah³

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SAINTIFIK PADA MATERI MENGENAL KERAGAMAN BUDAYA SEKITAR KELAS V SEKOLAH DASAR

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik pada materi mengenal keberagaman budaya sekitar kelas V Sekolah Dasar merupakan penelitian yang bertujuan untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran video animasi yang valid, praktis, dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi PKN untuk mengenal keberagaman budaya sekitar. Peneliti menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pembelajaran ADDIE, lima tahapan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah hasil validasi validator ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Dari keseluruhan hasil validator mendapat rata-rata 89% dengan kriteria sangat valid, Selanjutnya hasil uji coba menggunakan Small grub dengan menggunakan 10 orang siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,8% dan kelompok besar dengan menggunakan 28 orang peserta didik memperoleh rata-rata nilai sebesar 93,5% dengan hasil penjumlahan dari kedua uji coba menghasilkan nilai sebesar 92,65% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil efektivitas yang menggunakan uji kelompok besar menghasilkan rata-rata 92,857% dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Saintifik, Pembelajaran PKN

Abstract

The development of scientifically-based animated video learning media on material to recognize cultural diversity around grade v elementary school is a research that aims to be able to produce animated video learning media products that is valid, practical, and effective. The purpose of this study is to help students more easily understand PKN material to recognize the diversity of surrounding cultures. Researchers use the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE learning model, the five stages of the ADDIE model are analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the research obtained are the results of the validity of validators linguists, media experts, and material experts, From the overall validator results got an average of 89% with very valid criteria, Furthermore, the results of the practice which used the Small Grub trial using 10 students got an average score of 91.8% and a large group using 28 learners got an average grade of 93.5% with results The sum of the two trials of the technical value is 92.65% with very practical criteria, and the results of effectiveness those using large group trials yielded an average of 92.857% with highly effective criteria.

Keywords: Learning Media, Scientifically-Based Animated Video Learning Media, Pkn Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan dilakukan secara sadar mencakup proses pembelajaran yang terencana agar tercapai suasana dan proses pembelajaran yang aktif sehingga peserta didik dapat

^{1,2,3}) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
 email: nabelfitralova@gmail.com¹, ramanatadisurya24@yahoo.com², tanzimah.imah@yahoo.com³

mengembangkan potensi dirinya, tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Fadilah, 2021, p. 1). Berbicara mengenai pendidikan, tidak lepas dari sebuah sistem kurikulum. Kurikulum adalah suatu seperangkat program terkait pembelajaran dalam pendidikan yang dirancang, dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Lise, 2019, p. 2). Pendidikan di Indonesia sekarang menggunakan kurikulum merdeka sebagai pengganti kurikulum 2013 (k13).

Kurikulum merdeka disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), tuntutan kebutuhan lokal, nasional, dan global, serta disesuaikan dengan karakteristik pada peserta didik sehingga kurikulum ini berbasis karakter dan kreativitas (Mulyasa, 2023, p. 6). Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat berpengaruh terhadap kehidupan. Oleh karena itu, tenaga pendidikan diharapkan mampu memahami perkembangan ilmu dan teknologi, guru hendaknya memiliki pengetahuan yang luas dan wawasan dalam memahami tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran agar membuat peserta didik aktif dan senang (Mufarrochah, 2023, p. 50).

Media digunakan sebagai wadah untuk memberikan informasi kepada penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar (Cecep, 2020, pp. 4-5). Maka dari itu guru diharapkan bisa menyesuaikan media pembelajaran dengan perkembangan zaman. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), media pembelajaran video animasi sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan video animasi memiliki kombinasi dari teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Oktavia, 2021, p. 91). Menggunakan media pembelajaran video animasi dapat menampilkan gambar animasi yang dapat bergerak, gambar yang jelas, terdapat teks serta audio penjelasan materi. Maka dari itu proses pembelajaran menggunakan video animasi menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Menggunakan media video animasi bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksperikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan (Jakub, 2023, p. 84). Media video animasi sangat cocok digunakan untuk pembelajaran PKN dimana menurut (Muhammad, 2019, p. 3), Pembelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang sering kali memiliki kendala dalam mengembangkan media dan teknologi. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media video animasi berbasis saintifik pada materi mengenal keragaman budaya sekitar Kelas V Sekolah Dasar. Dapat diketahui budaya di Indonesia sangat beragam seperti keragaman budaya, suku, bahasa dan agama. Hal ini seperti Semboyan Negara kita “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya walaupun berbeda-beda tetap satu jua.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 81 Palembang, dapat diketahui pembelajaran PKN memiliki Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Akan tetapi dalam materi mengenal keragaman budaya sekitar masih banyak yang kurang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dikarenakan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi. Dari hasil observasi di SD Negeri 81 Palembang permasalahan yang ditemukan berdasarkan wawancara, terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran hanya berpaku pada buku pembelajaran, dapat diketahui di SD 81 Palembang tepatnya di Kelas V terdapat pembelajaran PKN dengan materi mengenal keragaman budaya sekitar, materi tersebut sangat penting dimana menjelaskan tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia namun peserta didik sulit untuk memahami dan membedakan keragaman setiap daerah jika tidak diberikan gambar mengenai keragaman budaya setiap daerah.

Maka dari itu dengan dukungan sarana prasarana yang ada di SD Negeri 81 Palembang dengan tersedianya infokus dan jaringan internet dapat memudahkan guru dalam menyediakan media yang menggunakan teknologi seperti media video animasi. akan tetapi terdapat kendala lain seperti guru masih kurang terampil dalam membuat media pembelajaran menggunakan teknologi seperti media video animasi, dan dalam proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan PPT, oleh karena itu hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan ppt menjadi sebuah video animasi berbasis saintifik agar dapat membantu proses pemahaman materi lebih cepat, dimana menurut (Julia, 2021, p. 76) tujuan

menggunakan video animasi agar peserta didik bisa lebih senang dalam proses pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Mendapatkan hal tersebut, peneliti tertarik dalam mengembangkan media video animasi berbasis saintifik pada materi mengenal keragaman budaya sekitar, agar peserta didik memahami materi dengan mudah dan baik. Untuk membantu peserta didik dalam permasalahan ini, peneliti merencanakan mengambil penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Saintifik pada Materi Mengenal Keragaman Budaya Sekitar Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Reseach anad Development. Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah suatu model pengembangan yang berfokus pada suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki harus saling berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada (Yudi, 2020, p. 29). Adapun tahapan yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE menurut (Abdul R. , 2021, pp. 1- 4) sebagai berikut : *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 81 Palembang dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 28 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang diambil oleh peneliti adalah angket, tes dan dokumentasi. Dalam tahap pengembangan dilakukan juga pengujian oleh ahli materi dan ahli media dalam mengetahui kevalidan terkait media pembelajaran.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validator Ahli

No	Kisi-Kisi	Nomor Kriteria	Jumlah
1	Aspek Bahasa	1,2,3,4,5	5
2	Aspek Materi	1,2,3,4,5	5
3	Aspek Media	1,2,3,4,5	5
4	Aspek Tampilan Menyeluruh	1,2,3,4,5	5
	Jumlah		20

Selain pengujian ahli materi dan ahli media, respon peserta didik juga mempengaruhi dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Tampilan Media	Pertanyaan	Sekoar Kritearia				
			1	2	3	4	5
1.		Gambar yang ditampilkan mudah untuk dimengerti dan dipahami					
2.		Tulisan pada tampilan media video animas sudah jelas					
3.		Suara pada media video animasi sudah jelas terdengar					
4.		Tampilan video animasi sangat menarik					
5.		Media pembelajaran video animasi membuat saya mudah memahami materi tentang keragaman budaya sekitar					
6.		Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah untuk dimengerti					
7.		Dengan menggunakan media video animasi saya termotivasi untuk mengikuti Pelajaran					
8.		Saya merasa puas dengan media videoanimasi					

9.		Dengan menggunakan media video animasi membuat pembelajaran tidak bosan dan menjadi menyenangkan					
10.		Media video animasi dapat membantu mengembangkan motivasi belajar.					

Sumber : (Ariyani, 2023, pp. 75-76)

Teknik analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari suatu produk yang akan di buat.

Tabel 3. Kriteria Penskoran Validator

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

Sumber (Rani, 2023, pp. 14257-14259)

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kepraktisan

NO	Persentase Pencapaian Nilai	Kriteria kepraktisan
1.	81,00% - 100,00%	Sangat Praktis
2.	61,00% - 80,00%	Praktis
3.	41,00 - 60,00%	Cukup Praktis
4.	21,00 – 40,00%	Kurang Praktis
5.	00,00% - 20,00%	Sangat Kurang Praktis

Sumber (Haslinda, 2021, p. 51)

Tabel 5. Kriteria Penilaian Keefektifan

Persentase Ketuntasan	Kriteria
81,00% - 100,00%	Sangat Efektif
61,00% - 80,00%	Efektif
41,00% - 60,00%	Cukup Efektif
21,00% - 40,00%	Kurang Efektif
00,00% - 20,00%	Tidak Efektif

Sumber : (Haslinda, 2021, p. 53)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas dari media pembelajaran video animasi berbasis saintifik dapat dilihat dari tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Pengujian validitas media pembelajaran video animasi berbasis saintifik ini dibedakan menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Pengujian tersebut dilakukan oleh para ahli sebagai validator dan merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki kompetensi di bidangnya.

Tabel 6. Hasil Keseluruhan Validasi Para Ahli Bahasa, Media, dan Materi

No	Indikator	Deskripsi	Penilaian Validator		
			V1	V2	V3

Aspek Kebahasaan					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas	5	5	5
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	4	4	4
3.	Kesantunan penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4	5	5
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.	4	4	4
5.	Ketepatan teks dengan materi	Penulisan teks telah sesuai dengan materi	4	4	5
Aspek Materi					
1.	Keruntutan penyajian materi	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis	4	5	5
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) tujuan pembelajaran (TP)	4	5	5
3.	Gambar mengenai materi	Tampilan gambar pada materi menarik	4	5	5
4.	Kejelasan materi	Materi mudah di mengerti oleh peserta didik	4	4	4
5.	Peningkatan minat peserta didik	Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	4	4	4
Aspek Media					
1.	Tampilan media	Media memiliki desain, warna, dan gambar yang menarik	4	4	5
2.	Kualitas media	media memiliki animasi yang menarik dan memiliki kualitas gambar yang jelas.	3	5	4
3.	Desain isi media	Media menggunakan ukuran huruf dan gambar secara konsisten	3	5	5
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media meningkatkan pengetahuan peserta didik	4	5	5
5.	Kemudahan penggunaan	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran	4	4	4
Aspek tampilan menyeluruh					
1.	Kemenarikan tampilan awal media	Desain gambar pada tampilan awal mampu menarik minat peserta didik	4	5	5
2.	Keteraturan desain	Desain media telah teratur dan konsisten	4	5	5

3.	Kesesuaian video dengan materi	Ketepatan video yang digunakan dalam mendukung materi dalam media	5	5	5
4.	Kemudahan untuk membaca tulisan	Tulisan dalam media mudah dibaca	4	5	5
5.	Pemilihan warna	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik	4	5	5
Jumlah Skor			80	93	94
Sekor Maksimum				100	
Perhitungan Kevalidan			80%	93%	94 %
Rata-rata (%)				89%	
Kriteria Valid			Sangat Valid		

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu media yang sudah dikembangkan. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa media video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif terhadap pembelajaran. Menurut (Asrul, 2021, p. 227) bahwa media video animasi sangat membantu proses pembelajaran lebih efektif dan peserta didik dapat dengan mudah untuk mengulang penjelasan dari media yang sebelumnya diberikan oleh guru. Penelitian menggunakan metode pengembangan ADDIE dalam penelitian yaitu : 1 *Analysis*, 2 *Design*, 3 *Development*, 4 *Implementation*, dan 5 *Evaluation*.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah *Analysis*, dimana yaitu analisis kebutuhan untuk dapat mengetahui permasalahan apa yang terdapat pada Sekolah Dasar 81 Palembang khususnya pada kelas V dan menganalisis kurikulum untuk dapat mengetahui kurikulum yang diterapkan pada SD 81 Palembang, yang dimana sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan menerapkan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP). Tahap kedua yaitu *Design* tahap ini merupakan tahap pengumpulan objek yang akan diterapkan pada video animasi yang dikembangkan, selanjutnya ada tahap ketiga yaitu *Development* pada tahap ini merupakan bagian mengembangkan media video animasi agar menjadi produk yang utuh dan akan diuji coba oleh ketiga para ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Ketiga para ahli sudah melakukan validasi angket ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dan mendapatkan hasil yang sangat valid, selanjutnya revisian produk, setelah melakukan revision dan sudah disetujui oleh validator maka dilanjutkan dengan melakukan uji *small group* dengan menggunakan peserta didik berjumlah 10 orang dari kelas V B dengan memperoleh kriteria kepraktisan yaitu sangat praktis. Tahap ke empat yaitu *Implementation* dimana tahap ini melakukan uji coba kelompok

besar yang bertujuan untuk mencari kepraktisan dan keefektifan, dengan menggunakan peserta didik yang berjumlah 28 orang dari kelas V E dengan memperoleh kepraktisan yaitu sangat praktis dan kriteria keefektifan yaitu sangat efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik pada materi mengenal keragaman budaya sekitar kelas V Sekolah Dasar tepatnya pada SD Negeri 81 Palembang. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE dengan menggunakan lima tahapan seperti: 1 *Analysis*, 2 *Design*, 3 *Development*, 4 *Implementation*, dan 5 *Evaluation*. Media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat di simpulkan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Maka dari itu dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis saintifik pada materi mengenal keragaman budaya sekitar kelas V Sekolah Dasar pada SD Negeri 81 Palembang dinyatakan Sangat valid, Sangat praktis, dan sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, R. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Abdul, W. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Achruldi, N. (2021). *Cacatan KKN 47 Kontribusi Mahasiswa di Era Pandemi Untuk Bangsa*. Surakarta: Unisri Press.
- Afnela, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Aplikasi Adobe After Effect Berbasis Pendekatan Saintifik Kelas IV. *Journal Of Civic Education, Vol 5, No 1* p. 2622-237X.
- Ahmad, S. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota Ikapi.
- Akbar, I. (2023). *Pran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Anang, R. (2021). Integrasi Pendekatan Saintifik dalam Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Materi Kesetimpangan Kimia untuk SMA/MA. *Student Online Journal, Vol 02, No 02* p. 1171-1180.
- Anang, S. (2021). *Riset Keperawatan*. Cirebon Jawa Barat: LovRinz Publishing.
- Ariyani. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Servis Bahwa Bola Voli Menggunakan Modifikasi Bola Plastik Melalui Sasaran Botol Gantung. *Jolma Universitas Pgri Palembang, Vol 3, No 2* p. 66-79.
- Asrul, H. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Betty, B. R. (2021). *Pendidikan Bahasa Arab Untuk Mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Uad Press.
- Cecep, K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Divisi Prenadamedia Group.
- Delora, A. J. (2019). *Media Pembelajaran SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dina, A. (2023). Video Animasi Berpendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI. *Jurnal Ilmiash Pendidikan Profesi Guru, Vol 06, No 01* p. 12-23.
- Endang, L. T. (2020). *Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Eneng, A. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 6, No1* p. 31-36.
- Fadilah. (2021). *Pendidikan Karakter*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Gusti, P. N. (2023). *Buku Ajar Media Tepat Guna*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN)
- Hebert, A. (2023). *Memuat Media Pembelajaran Online Praktis Untuk Dosen Dan Guru*. Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota IKAPI).
- Hilda. (2023). *Media Pembelajaran SD*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Haslinda, V. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Kebumihan Berbasis Kearifan Lokal Matanggawe Suku Tolaki Kolaka*. Makassar: Irawan Massie.
- Ika, M. (2018). *Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar : Teori dan Praktik*. Yogyakarta: VC. Budu Utama.
- Indra, P. (2022). *Metodologi Penelitian*. Medan: UMSU Press.
- Jakub, A. S. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Julia, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV. Caraka Khatulistiwa.
- Kamarudin, B. (2023). *Membangun Kooperasi Yang Memberikan Manfaat Ekonomi Pendidikan, Kesehatan, Sosial, Dan Spiritual*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lise, C. (2019). *Telaah Kurikulum*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Luh, C. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Muatan IPA Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pokok Bahasa Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Profesi Guru*, Vol 04, No 02 p. 270-277.
- Marwandi. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Maulana, L. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Mufarrochah. (2023). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Muhammad, J. (2019). *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: CV.Jakad Publishing Surabaya 2019.
- Muh, F. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Timur Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press.
- Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Oktavia, P. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Sumatra Utara: UMSU Press.
- Panji, W. N. (2020). Evaluasi Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Dasar Pasing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16, No 1 p. 41-54.
- Putu, P. R. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 6, No 1 p. 9-19.
- Rahma, Y. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Teamatik Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas IV SDN 35 Ambacang Kamba. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, VOL 6, No 1 p. 58-65.
- Rani, L. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantu Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Journal Of Social Science Research*, VOL. 3, 14254-14265.
- Rista, P. D. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidik*, Vol 6, No 7 p. 5286-5289.
- Syafilianto. (2020). *Micro Teacing di SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Syaiful, A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. Padang Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Tanzimah. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Wahana Didaktika*, Vol 21, No 2 p. 337-
- Tri, A. (2023). *Pengembangan Lks Matematika Realistik Di Sekolah Dasar*. Indonesia: Edupedia
- Warsito, A. (2001). *Pendidikan Pancasila*. Solo: Tiga Serangkai.
- Yayat, S. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah: Wawasan Ilmu.
- Yudi, R. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Dan R2D2*. Jawa Timur: Lembaga Akademik & Research Institute.