



## Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbantuan *Levideo* Pada Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Denis Santoso<sup>1)</sup>, Diana Pramesti<sup>2)</sup>, Romadon<sup>3)</sup>

<sup>1-3)</sup> Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Bangka Tengah, Indonesia

Corresponding E-mail: [diana.pramesti@unmuhbabel.ac.id](mailto:diana.pramesti@unmuhbabel.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 01-07-2022

Revised: 16-10-2022

Accepted: 20-10-2022

### ABSTRACT

*This study aims to produce a product in the form of Levideo Assisted Interactive Animation Media to overcome problems in social studies learning in elementary schools. This research used the R&D (Research and Development) development method. The results were obtained from the material validator with a percentage value of 90% (very feasible), 88% media validator (very feasible), and language validator with 80% (adequate). The practicality of the media was obtained from the students' responses to the small-scale test, and the large-scale test obtained 95% and 94% (very practical), the practicality of the media from the teacher was obtained 94% (very practical). The study results showed that the media developed is very feasible and practical to use as a learning medium, especially in social studies learning material about the beauty of my country's cultural diversity.*

### Keywords:

*Animated Video*

*Interactive*

*Social Sciences*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk dalam bentuk Media Animasi Interaktif Berbantuan *Levideo* untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (Research and Development). Hasil penelitian yang diperoleh dari validator materi dengan nilai persentase sebesar 90% (sangat layak), validator media 88% (sangat layak) dan validator bahasa 80% (layak). Kepraktisan media diperoleh dari respon siswa uji skala kecil dan uji skala besar diperoleh 95% dan 94% (sangat praktis), kepraktisan media dari guru diperoleh 94% (sangat praktis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS materi indahnnya keberagaman budaya negeriku.

### How to cite:

Santoso, D., Pramesti, D., Romadon. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbantuan *Levideo* Pada Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 153-163. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.118006>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pondasi untuk mengubah peradaban suatu bangsa dan mengubah pola pikir manusia untuk lebih maju. Seiring dengan perkembangan zaman pendidikan pun harus mengikuti kemajuan teknologi. Salah satunya dengan pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan seperti penggunaan media yang berbasis teknologi agar dunia pendidikan bisa lebih maju. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien (Lestari, 2018) dan tidak monoton agar siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar dikarenakan penjelasan materi yang menarik (Agustian & Salsabila, 2021).

Masa pandemi *covid-19* memberikan dampak di beberapa sektor kehidupan, berbagai sektor tersebut salah satunya adalah pendidikan. Pembelajaran yang semula dilakukan dengan tatap muka beralih secara dalam jaringan (*daring*), oleh karena itu pendidik harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara tatap muka maupun dalam jaringan supaya pembelajaran berjalan dengan baik. Proses pembelajaran di kelas secara *daring* (dalam jaringan) dan tatap muka dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dimana selama ini media yang digunakan masih bersifat monoton dan kurang bervariasi. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Dewi, 2020) dan adaptif terhadap kondisi yang terjadi sehingga guru harus mampu mengembangkan teknologi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif (Jediut et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara saat observasi awal pada tanggal 1 Juli 2021 di SD Negeri 43 Pangkalpinang permasalahan yang sering terjadi selama kegiatan pembelajaran yaitu masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru saat pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, dan guru hanya menggunakan papan tulis saja sebagai media perantara, selain itu pada saat pembelajaran *daring* guru hanya menggunakan *whatsapp* sebagai media perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi pasif dan jenuh dalam belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut penelitian ini dikembangkan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* dengan materi indah nya keberagaman budaya negeriku pada kelas IV SDN 43 Pangkalpinang. Penggunaan media pembelajaran tersebut digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Harvianto, 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa (Sadiman et.al., 2014). Selain itu belum banyak media interaktif yang menggunakan materi tersebut yang interaktif berupa *video* animasi. *Levidio* dapat membantu seseorang untuk membuat media animasi, *video explainer* atau *motion graphic* dengan lebih mudah tanpa membutuhkan keahlian khusus

sehingga diharapkan para guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran agar dapat bersaing pada era modern seperti saat ini (Handoyo, 2021).

Menurut (Purwanti, 2015), mengungkapkan *video* adalah media penyampaian pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional. Selain itu, didalam *video* memadukan antara suara, gambar, ataupun animasi yang dapat digambarkan secara nyata sehingga peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk belajar (Khairani, Sutisna, & Suyanto, 2019). Selanjutnya, menurut (Warsita, 2013), interaktif adalah hal-hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif atau saling berhubungan serta mempunyai hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya.

Menurut (Ikhwansyah & Sulistiyo, 2020), *video* animasi interaktif merupakan media yang mengintegrasikan konten animasi ke dalam kegiatan pengajaran di kelas yang saling timbal balik baik media maupun penggunaannya dengan berbagai ekstensi seperti teks, gambar grafik, *sound*, baik berupa *motion* atau komputerisasi yang divisualkan atau *audio* yang bersifat publik dimana dapat difungsikan untuk membuat pengajaran lebih menarik siswa sehingga media diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pengajaran lebih bervariasi dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih banyak. Selain itu, media interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik sehingga bisa mengurangi rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan (Novitasari, 2016) serta merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa (Ayunigtias & Purnamasari, 2019).

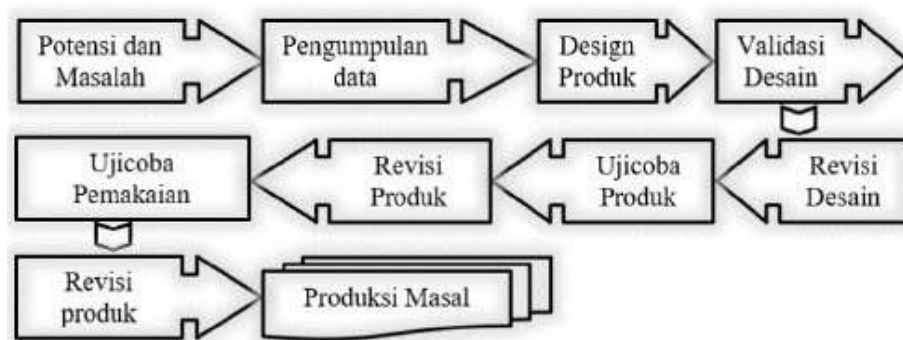
Jadi dapat disimpulkan bahwa *video* animasi interaktif adalah media yang menggabungkan antara media *audio* dan media *visual* untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail sehingga mampu membantu peserta didik memahami pembelajaran yang sifatnya sulit dipahami, dimana interaksi dalam kegiatan proses pembelajaran tersebut terjadi karena adanya komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif atau saling berhubungan serta mempunyai hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya.

Menurut (Kastiyawan, Hudiyono, & Ahmad, n.d.) *Levideo* adalah sebuah konten grafis dari *Powerpoint add-in* yang di dalamnya terdapat 7000 elemen grafis dan animasi yang sudah di atur dengan rapi dan siap digunakan untuk membuat berbagai macam grafis dan *video* animasi, seperti *Video explainer*, *mascot*, *logo*, *infografis*, *mockup*, dan berbagai macam grafis lainnya.

Potensi *video* pada media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa baik secara tatap muka (*offline*) maupun digunakan saat pembelajaran daring (*online*), agar tercapainya tujuan pembelajaran yang baik terutama pada mata pelajaran IPS.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, melalui penelitian pengembangan ini. Mengembangkan produk yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono (2017), terdapat 10 langkah pengembangan yaitu: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk masal. Berikut gambar langkah-langkah metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2017: 298).



**Gambar 1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 43 Pangkalpinang. Perancangan produk awal ini adalah dengan mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*), dan buku sebagai referensi untuk materi yang akan digunakan didalam *video*. Bahan yang digunakan pada pembuatan media *video* interaktif animasi ini ialah desain media, laptop dan aplikasi *levideo* untuk menambahkan efek animasi dan transisi pada *video* interaktif animasi.

Didalam *video* dilengkapi dengan berbagai efek suara, rekaman suara, serta *video* tentang kebudayaan. Desain awal yaitu diawali dengan menampilkan *cover* depan pembuka interaktif animasi dari bagian pembuka (Terdapat tombol pilihan yang digunakan sebagai tombol pintas), bagian inti (*video* interaktif animasi) yaitu menampilkan materi tentang kebudayaan sekitar mulai dari, macam-macam bahasa, adat, agama serta kesenian daerah dan bagian penutup *video* terdapat biografi.



(sumber gambar: buku tematik siswa kelas IV SD kurikulum 2013)

### Gambar 2. Desain Produk

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data penilaian yang diperoleh akan dianalisis dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang valid dan praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Potensi dan Masalah

Penelitian ini berawal dari adanya potensi dan masalah, untuk mengetahui potensi dan masalah tersebut peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada tahap ini analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri 43 Pangkalpinang. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi potensi atau masalah yang terjadi di lapangan. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum dimana pada saat observasi kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013.

Potensi yang ada di SD Negeri 43 tersebut bahwa sarana dan prasarannya sudah baik serta para guru sudah memiliki sumber daya yang baik pula sehingga dapat menunjang proses penelitian. Sedangkan permasalahannya ditemukan saat melakukan wawancara, dimana hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal dan hanya menggunakan media papan tulis dan buku guru sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi pelajaran khususnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### Pengumpulan Data

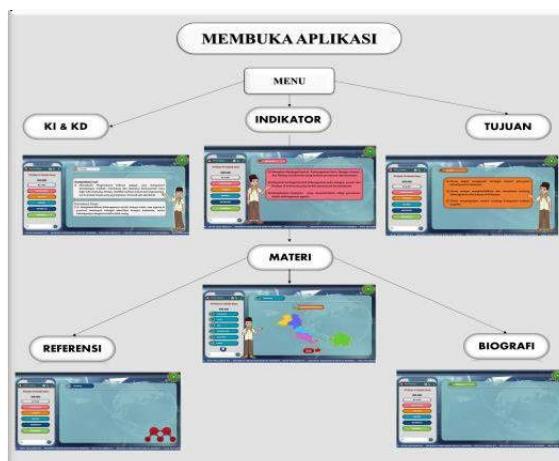
Pengumpulan data di peroleh dari studi lapangan berupa observasi dan wawancara, setelah melakukan observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan yang terjadi yaitu, 1) Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, 2) Media yang digunakan guru kurang bervariasi. Media

*Video* Animasi Interaktif Berbantuan *Levideo* Pada Pelajaran IPS Kelas IV Materi Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku SD Negeri 43 Pangkalpinang. Media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar.

### Desain Produk

Perencanaan produk berawal dengan dilakukannya pengumpulan sumber bahan yang dibutuhkan baik melalui internet (*browsing*), dan mencari buku ide-ide lain yang ada pada sumberbuku acuan. Bersamaan dengan itu juga dilakukan penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku ajar, lembar kerja peserta didik, jurnal dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan pengembangan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* pada pelajaran IPS kelas IV materi indahya keberagaman budaya negeriku SD Negeri 43 Pangkalpinang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu melalui aplikasi *powerpoint*, *levideo*, selanjutnya *exporting file* ke dalam ekstensi *html5* dan tahap terakhir adalah mengkonversi *filehtml5* ke dalam bentuk file dengan format *\*.apk* melalui *apk builder*.

*Step by step* produk media *video* animasi interaktif ini dikembangkan disajikan pada gambar 4.



Gambar 3. Tampilan langkah awal pembuatan media

### Validasi Desain

Setelah melakukan desain produk maka dilakukanlah validasi desain. Tahap ini bertujuan untuk melihat kevalidan dan untuk memperoleh saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan. Validasi desain dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Berikut ini pemaparan yang didapatkan dari hasil validasi ahli.

#### 1. Validasi Ahli Media

Penilaian hasil validasi oleh ahli media diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Ahli media bertugas untuk menilai efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan, dan keamanan media bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil validasi ahli media memperoleh hasil 88% menunjukkan bahwa media *video* animasi

---

interaktif berbantuan *levideo* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya negeriku Tema 7, Subtema 1, kelas IV Sekolah Dasar, berdasarkan aspek efisiensi media, keakuratan media, estetika, dan keamanan media bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti, termasuk dalam kategori sangat valid untuk diuji cobakan. Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan saran. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah lanjutkan di tahap berikutnya.

## 2. Validasi Ahli Bahasa

Penilaian hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Ahli bahasa bertugas untuk menilai aspek ejaan dan aspek bahasa bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang mendapatkan nilai keseluruhan dengan presentase yaitu 80%. Menunjukkan bahwa media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya negeriku Tema 7, Subtema 1, kelas IV Sekolah Dasar, termasuk dalam kategori valid untuk diuji cobakan. Dalam penilaian media berdasarkan aspek bahasa dan ejaan, ahli bahasa memberikan saran bisa dilanjutkan dengan revisi huruf besar kecil pada media.

## 3. Validasi Ahli Materi

Penilaian hasil validasi oleh ahli materi diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Ahli materi bertugas untuk menilai aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, penilaian kontekstual, yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian hasil validasi oleh ahli materi diperoleh 90% menggunakan lembar kuesioner validasi. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya negeriku Tema 7, Subtema 1, kelas IV Sekolah Dasar sangat valid untuk diuji cobakan. Pada penilaian ahli materi memberikan saran bisa dilanjutkan dengan revisi materi di perpendek, durasi diperpendek dan suara lebih dijelaskan.

## Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya negeriku Tema 7, Subtema 1, kelas IV Sekolah Dasar 43 Pangkalpinang menunjukan bahwa media ini dinyatakan sangat valid untuk digunakan namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki. Berdasarkan jenis kesalahan serta saran perbaikan dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, maka peneliti melakukan revisi terhadap produk sebelum di uji cobakan berdasarkan saran perbaikan yang di minta oleh ahli. Revisi dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sekolah kedepannya.

## Uji Coba Produk

Media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* yang telah dikembangkan dan mendapat

---

persetujuan dari validator ahli dapat digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembangan. Tahap ini dilakukan dengan menguji cobakan skala kecil media pembelajaran yang dilakukan terhadap siswa kelas IV B Sekolah Dasar 43 Pangkalpinang sebanyak 5 orang.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang dilaksanakan di dapatkan hasil bahwa siswa lebih bersemangat saat menggunakan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* dengan persentase 95% dapat dinyatakan tingkat kepraktisannya adalah “sangat praktis” dan tidak revisi.

### Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan uji coba skala kecil media yang sudah di uji coba oleh peneliti hasilnya sangat praktis, tidak menemukan adanya revisi pada media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo*, dibuktikan dari hasil angket yang peneliti sebarakan setelah media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* tersebut digunakan.

### Uji Coba Pemakaian

Suharsimi Arikunto (2013: 254) mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba skala besar antara 15 - 50 responden dilakukan setelah adanya revisi produk. Uji coba produk selanjutnya dilakukan dengan uji coba pemakain, pada uji coba ini siswa yang dilibatkan yaitu 15 siswa kelas IV A Sekolah Dasar 43 Pangkalpinang, tahap uji coba ini peneliti terlebih dahulu memperkenalkan produk dan kemudian menjelaskan tata cara menggunakan dan memainkannya. Selanjutnya siswa mulai menggunakan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo*, mereka terlihat antusias dan senang dalam menikmati permainan tersebut. Setelah selesai menggunakan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo*, peneliti memberikan angket kepada para siswa.

Berdasarkan hasil uji coba skala besar yang dilaksanakan di dapatkan hasil bahwa siswa lebih bersemangat saat menggunakan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* dengan persentase 94% dapat dinyatakan tingkat kepraktisannya adalah “sangat praktis” dan tidak revisi.

### Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba skala besar media yang sudah di uji coba hasilnya sangat praktis, tidak menemukan adanya revisi pada media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo*, dibuktikan dari respon pengguna setelah media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* tersebut digunakan. Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa materi ajar berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid dan praktis dapat digunakan secara efektif pada pembelajaran di sekolah dasar (Syupriyanti and Desyandri, 2021). Pandangan lainnya mengemukakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dan media animasi lainnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar yang dinyatakan sangat valid dan praktis dapat digunakan pada



---

pembelajaran di sekolah dasar (Oktavia and Desyandri, 2020).

### **Produksi Massal**

Produksi dibuat massal karena dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan mengajar pada proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya negeriku Tema 7, Subtema 1, kelas IV Sekolah Dasar 43 Pangkalpinang, produksi massal dibagikan untuk guru dan siswa dalam bentuk CD yang didalamnya terdapat file \*.apk.android.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya negeriku Tema 7, Subtema 1, kelas IV Sekolah Dasar 43 Pangkalpinang dinyatakan valid dan praktis. Kevalidan dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada validasi media dilakukan oleh 1 validator, validasi materi dilakukan oleh 1 validator dan untuk ahli media 1 validator. Sedangkan kepraktisan dilihat dari penilaian guru, uji skala kecil dan uji skala besar.

Berdasarkan saran dan komentar ahli media maka media *video* animasi interaktif berbantuan memperoleh hasil akhir 88% “sangat valid”, hasil akhir dari ahli materi 90% “sangat valid” dan hasil akhir dari ahli bahasa hasilnya 80% “valid”. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji produk awal/skala kecil yang mana berdasarkan penilaian 5 siswa untuk persentasenya adalah 95% yang tingkat kepraktisannya “sangat praktis”. Setelah itu melakukan uji coba skala besar yang melibatkan siswa sebanyak 15 siswa dengan persentasenya adalah 94% “sangat praktis”. Penilaian oleh guru memperoleh hasil 94% “sangat praktis” sehingga media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya negeriku Tema 7, Subtema 1, kelas IV Sekolah Dasar 43 Pangkalpinang dinyatakan “sangat valid” dan “sangat praktis”.

Kelebihan media *video* animasi interaktif berbantuan *levideo* yaitu mampu menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, cocok untuk mengerjakan materi dalam rana perilaku atau psikomotorik, dan kombinasi audio *video* lebih jelas dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks gambar. Sedangkan kekurangannya yaitu peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scene per scene serta memerlukan waktu yang panjang dalam pembuatan *video*.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak sekolah yaitu SDN 43 Pangkalpinang khususnya Kepala Sekolah, guru, tata usaha dan semua siswa yang telah bersedia menjadi subjek penelitian. Tidak lupa kepada prodi PGSD dan FKIP UNMUH BABEL yang mendukung terlaksananya kegiatan ini dengan baik.

---

**DAFTAR RUJUKAN**

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
- Ayunigtias, S. F., & Purnamasari, N. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di SMK Perwari Tulungagung. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 30–36.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Handoyo, E. S. (2021). Peningkatan Modul Matematika Berbasis Levidio Animatoon Pada Materi Trigonometri. *JIMAWA: Jurnal Ilmiah*, 1, 1–15. Retrieved from <http://publikasiilmiah.umsu.ac.id/index.php/jim/article/view/1125>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7.
- Ikhwansyah, M. R., & Sulistiyo, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio Dan Televisi Materi Sistem Penerima Dan Pemancar Radio Kelas Xi Tav Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 279–285. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/32043>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgds, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., et al. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Kastiyawan, M. A., Hudiyono, Y., & Ahmad, M. R. (n.d.). Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama Pada Siswa Kelas Xi Smk, 3(May 2017), 15–30.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 8.
- Oktavia, N. and Desyandri, D. (2020) ‘Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Padang’, *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), pp. 58–67. Available at: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/112704>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Syupriyanti, L. and Desyandri (2021) ‘Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash di Kelas IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), pp. 149–159. doi: 10.24036/jippsd.v5i2.114568.
-

Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung

Warsita, B. (2013). Kreativitas Dalam Pengembangan Media Video/Televisi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 85–99