

---

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
PADA MATERI “KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP  
DI LINGKUNGANKU” KELAS IV**

**Anisah Gultom<sup>1</sup>, Febrianti Yuli Satriyani<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Universitas Trilogi Jakarta; Indonesia

Correspondence email; 12345anisah@gmail .com

Submitted: 11/03/2023

Revised: 18/04/2023

Accepted: 15/05/2023

Published: 30/06/2023

---

**Abstract**

Learning Natural Sciences (IPA) on the diversity of living things in an elementary school environment is learning that can develop logical, rational, systematic and critical thinking skills through the development of the concept of the diversity of living things in the environment. Students can build meaning from the messages generated in communication on learning activities, such as oral, written, graphic. However, learning Natural Sciences (IPA) is still very difficult for elementary school students to understand, this is a concept because Natural Sciences (IPA) is still abstract. it is still difficult to understand the explanation of the material from "Diversity of Living Things in the Environment". This study aims to provide learning media for Natural Sciences (IPA) that can assist students in understanding the material on the Diversity of Living Creatures in the Environment. This study uses the ADDIE Research method (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The media developed can be declared feasible and valid based on the average score of the language validator who gets a score of 96%, media validator 83% and material validator 96%, results students' understanding of the Diversity of Living Things in the Environment experienced an increase with an average score of 52.35 to 82.35%.

---

**Keywords**

*Natural Science Learning (IPA) Diversity of Living Things in the Environment*



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan teknologipun semakin berkembang dengan pesat, perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh di berbagai bidang. Bidang pendidikan menjadi salah satunya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Yuanta 2019) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh pesat terutama bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut pendapat (Momma, 2017), dan (Nada, Utaminingsih, & Ardianti, 2018) Pendidikan adalah memiliki makna yaitu usaha sadar dan terencana yang berupa bantuan yang diberikan secara sengaja yang berguna untuk mengembangkan segala potensi siswa sebagai tujuan mencapai kedewasaan Pendidikan mengupayakan sebuah kehidupan kearah yang lebih baik yang akan diperlukan di masa yang akan datang.

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan menengah dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor ideal yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu aktivitas dan karakteristik yang berpusat pada siswa, interaktif dan motivasi siswa untuk belajar, menyenangkan, memberikan ruang untuk siswa agar siswa dapat berinovasi secara kreatif dan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan siswa.

Pada tanggal 16 agustus 2022 peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV mengenai media pembelajaran di kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan hasil dari wawancara yaitu: (1) Dimana pembelajaran di kelas sudah dilakukan tatap muka 100%; (2) Dalam pembelajaran IPA memerlukan media pembelajaran yang memuat materi pembahasan soal-soal IPA agar mampu memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal IPA; (3) Saat pembelajaran di kelas pembelajaran masih berfokus kepada metode ceramah; (4) Dalam pembelajaran IPA memerlukan adanya media pembelajaran yang memuat materi lengkap agar siswa lebih lengkap dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru; (5) Media pembelajaran dibutuhkan sebagai penunjang pembelajaran di kelas; (6) Pembelajaran di kelas menggunakan Kurikulum 2013; (7) Guru sudah membuat RPP sebelum mengajar di dalam ruangan kelas; (8) Guru belum pernah membuat media video animasi sebelumnya karena guru mengakui keterbatasan penggunaan teknologi dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran didalam ruangan kelas.

Kemudian dapat disimpulkan dari hasil wawancara dan hasil Observasi yang dilakukan baik kepada wali kelas dan siswa secara heterogen dengan siswa kelas empat di Sekolah Dasar Negeri Tebet 11 Pagi Jakarta Selatan sangat memerlukan media video animasi untuk menunjang pembelajaran agar lebih menarik dan guru juga menyampaikan kurangnya pemahaman dan belum pernah membuat video animasi masih mengambil photo dari google mengenai bahan materi untuk dijadikan media dalam pembelajaran dan juga masih menggunakan video sederhana yang masih yang diambil dari Youtube dan menurut dari wawancara dengan guru bahwa anak - anak sangat menyukai video dari animasi dikarenakan sesuatu hal yang berbeda dari pembelajaran sehari-hari yang kebanyakan menggunakan metode pembelajaran ceramah.

## **METODE**

Media pembelajaran berbantuan Adobe premiere pro muatan IPA Materi materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV sdn tebet 11 pagi jakarta selatan menggunakan model penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis Design Development Implementation Evaluation ADDIE ini muncul pada tahun 1999-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda Alasan peneliti menggunakan model ini dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerangka yang mengacu pada tahapan Research and Development (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

Prosedur dalam penelitian (Rusdi 2018) dalam mendesain dan mengembangkan produk dalam penelitian mempunyai langkah dan susunan masing-masing dan dapat diidentifikasi dalam tahapan ADDIE Adapun tahap-tahap pengembangan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Analisis (*Analysis*) Desain (Perencanaan) Pengembangan (*Development*) Uji coba atau Penerapan (*Implementation*) *evaluate*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa pedoman Wawancara Observasi (Pengamatan secara langsung) Kuesioner jenis data berupa data deskriptif kuantitatif dan Data Kualitatif Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket ahli media materi bahasa guru dan peserta didik hasil data penelitian dinyatakan dalam bentuk deskripsi sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan baik dari ahli pengguna atau peserta didik Teknik analisis data yang digunakan untuk validator menggunakan Skala Likert.

**Tabel 1.** Skala Likert

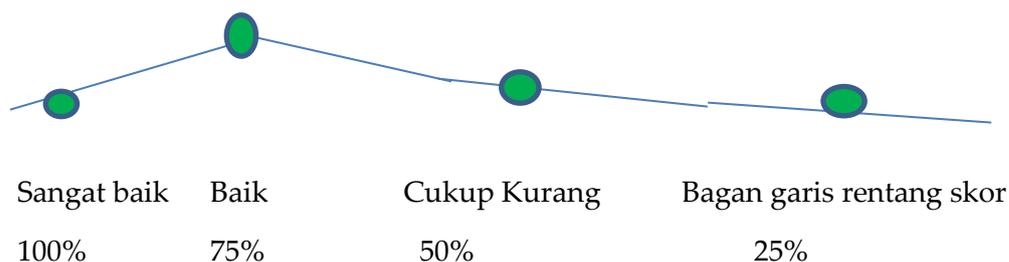
No	Kriteria keefektifan	Tingkat validitas
1.	81,00% - 100,0%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
2.	61,00% - 80,00%	Valid dan dapat digunakan namun perlu revisi sedikit
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dapat digunakan dan perlu revisi besar
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak dapat digunakan dan perlu revisi besar-besaran
5.	00,00% - 20,00%	Sanagat tidak valid dan tidak boleh dipergunakan

Sumber (Akbar, 2013)

Setelah menggunakan data melalui uji validasi para ahli dan siswa, maka langkah selanjutnya adalah perhitungan untuk mengetahui validitas dan keefektifan produk. Perhitungan nilai keseluruhan pada Media Animasi Pembelajaran Tematik untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen ini menggunakan statistic sederhana. Untuk menghitung nilai rata-rata hasil uji coba produk ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasilnya, selanjutnya peneliti menggunakan acuan untuk mengubahnya dari data kuantitatif menjadi kualitatif dengan acuan rumus sebagai berikut:



Rentan skor yang diperoleh dengan cara membagi persentase tinggi dan jumlah kriteria pilihan sehingga menghasilkan deskripsi pengumpulan data kuantitatif menjadi data kualitatif sebagai berikut;

**Tabel 2.** Deskripsi Hasil Pengumpulan Data Kualitatif

Rentang Skor	Deskripsi
0% -25%	Kurang
26 % - 50 %	Cukup
51 % -75%	Baik
76 % - 100%	Sangat baik

Dalam buku (Sugiyono, 2016) mengatakan bahwa “hasil jawaban yang didapatkan dengan hitungan diatas dapat digunakan untuk mengembangkan membuat sebuah kesimpulan yaitu sebagai berikut ;

1. 0% - 25% = tidak ada aspek kelayakan
2. 26% - 59% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan
3. 51% - 75 % = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
4. 76% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Jadi produk media video animasi pembelajaran keberagaman hewan di lingkungan pembelajaran IPA di kelas IV yang akan dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan apabila mendapat persentase <76% - 100%, sebaliknya jika media tersebut dinyatakan tidak layak apabila mendapat persentase < 76% -100%. Dapat dilihat dengan jenis melalui tabel sebagai beriku

**Tabel 3.15** penilaian Total Instrumen Validasi Ahli dan Responden

Presentase	Kategori
$\times > 75\%$	Layak
$\times \leq 0,75\%$	Tidak Layak

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Untuk mengukur dan menganalisis hasil data penggunaan media animasi berbasis “persatuan Indonesia” yang diuji coba oleh siswa, maka peneliti menggunakan hasil data penelitian berupa data nilai pretest dan data protest. Kemudian hasil dari kedua data tersebut dibandingkan dengan menggunakan rumus rata- rata mean:

$$Mx = \frac{\sum x \cdot 100}{N}$$

Keterangan:

Mx= Mean (nilai rata-rata)

$\sum$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dan pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV sdn tebet timur 11 pagi jakarta selatan ini dilakukan dengan prosedur pengembangan menggunakan kerangka analysis design, development, implementation, and evaluation (addie) dengan metode penelitian dan pengembangan (research and evaluation) atau r&d. Data setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan sesuai dengan prosedur pada pengembangan adapun tahapan dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan meliputi :

#### 1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada beberapa aspek antara lain analisis kebutuhan, analisis kemampuan prayarat dan kemampuan awal, analisis lingkungan belajar, analisis kurikulum. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 16 agustus 2022 dengan menggunakan metode wawancara dan angket kepada guru dan siswa

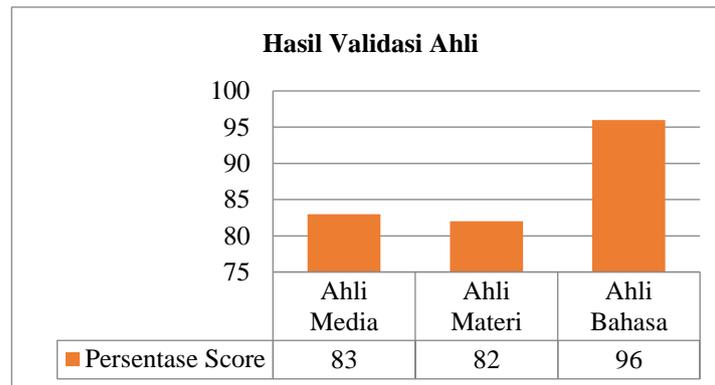
#### 2. *Design (Desain)*

Beberapa tahapan yang dilakukan saat penyusunan media video animasi pada mata pembelajaran IPA materi Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan untuk kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan Tahapan tersebut akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut: Konsep pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal.

#### 3. *Development (Pengembangan)*

Dalam tahap ini produk pengembangan video animasi yang berbasis *adobe premiere pro* pada pembelajaran IPA dengan materi “Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan” yang telah dirancang atau dikembangkan oleh peneliti akan diserahkan kepada validator ahli media materi dan bahasa dan media untuk di validasi agar mendapatkan hasil produk yang utuh Setelah diserahkan kepada validasi dan akan mendapatkan nilai “Layak” kemudian dapat dilaksanakan uji coba kepada siswa kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan.

**Berikut Grafik Validasi Ahli:**



**4. Implementation (implementasi)**

Tahap implementasi uji coba media video Animasi kearifan lokal untuk materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan siswa kelas IV-SD dilakukan di SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan selama dua kali yaitu dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah kelompok uji coba yang berjumlah 5 orang dan uji coba kelompok besar di lapangan dengan jumlah siswa sebanyak 12 Orang dengan alokasi tanggal 23 mei 2023.

**5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahapan selanjutnya adalah tahapan evaluasi. Dalam tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dengan tujuan mengumpulkan data pada tahapan yang dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan yang dilakukan oleh siswa didapatkan data bahwa media animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal mendapatkan point 770 dari 850 dengan persentase 90,58% dimana dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat diminati oleh siswa.

**Pembahasan**

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan ?

Berikut ini langkah langkah dalam pembuatan media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal:

**Pra Produksi Media Pembelajaran**

Konsep Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan pada tema 3 sub tema 2 dibuat berdasarkan kebutuhan agar dapat mengatasi masalah yang ditemukan pada studi pendahuluan. Di Dalam media ini berisikan materi mengenai

Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan siswa kelas IV SD. Kemudian naskah dan isi materi ddi kembangkan oleh peneliti sendiri yang berisikan pengetahuan mengenai tentang perkembangbiakan hewan pelestarian hewan dan mengenai kearifan lokal yaitu mengenai batik. Selanjutnya pembentukan elemen visual. Desain Karakter ilustrasi yang terdapat di dalam video yang dikembangkan melalui Clip studio paint untuk aset lain memakai Clip studio paint dan adobe photoshop diola menggunakan aplikasi adobe illustrator untuk menyesuaikan warna yang colorful agar sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Setelah membuat storyline dan storyboard langkah selanjutnya mencari pengisi backsound suara, efek, dan music untuk awal dan penutup video pembelajaran.

2. Bagaimana tingkat validasi, kemenarikan, kelayakan para ahli dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk pelajaran keberagaman makhluk hidup di lingkungan ?

Penyusunan media animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dibuat dengan menggunakan software editor adobe illustrator, sedangkan untuk mengedit video animasi dengan menggunakan adobe premiere after effect. Media ini dibuat kurang lebih 15 menit dengan fokus tujuan media ini dibuat untuk hanya mengukur kreativitas siswa dalam memahami materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SD. Setelah selesai memuat produk, selanjutnya akan melakukan validasi dengan beberapa ahli yaitu validasi ahli media yaitu Bapak Damar Rangga Putra. S.Sn.,M.,Ds sebagai validasi ahli media mendapatkan nilai hasil 83%, hasil penilaian ahli bahasa yang dilakukan oleh salah satu guru di sekolah dasar SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan yaitu Bapak Ali Masrokan., M.Pd. memperoleh hasil nilai sebesar 96%, dan Dari hasil penilaian validasi ahli materi yaitu guru kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan mendapatkan nilai 82%, hal ini dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan masuk kedalam kategori sangat layak dan sangat valid untuk digunakan.

3. Bagaimana tingkat validasi, kemenarikan, kelayakan para ahli dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk pelajaran keberagaman makhluk hidup di lingkungan ?

Penyusunan media animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dibuat dengan menggunakan *software* editor adobe illustrator, sedangkan untuk mengedit video animasi dengan menggunakan adobe *premiere after effect*. Media ini dibuat kurang lebih 15 menit dengan fokus tujuan

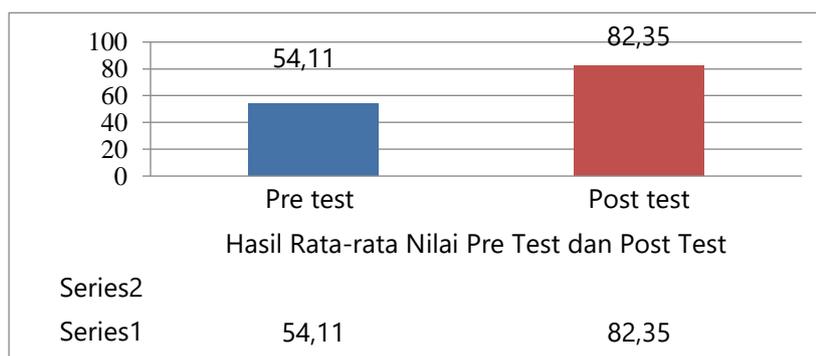
media ini dibuat untuk hanya mengukur kreativitas siswa dalam memahami materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SD. Setelah selesai memuat produk, selanjutnya akan melakukan validasi dengan beberapa ahli yaitu validasi ahli media yaitu Bapak Damar Rangga Putra, S.Sn., M., Ds sebagai validasi ahli media mendapatkan nilai hasil 83%, hasil penilaian ahli bahasa yang dilakukan oleh salah satu guru di sekolah dasar SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan yaitu Bapak Ali Masrokan, M.Pd. memperoleh hasil nilai sebesar 96%, dan dari hasil penilaian validasi ahli materi yaitu guru kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan mendapatkan nilai 82%, hal ini dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan masuk kedalam kategori sangat layak dan sangat valid untuk digunakan.

4. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal keberagaman makhluk hidup di lingkungan pada muatan IPA di Kelas IV SDN Tebet 11 Pagi Jakarta Selatan?

Tingkat keefektifan ini dilaksanakan untuk dapat melihat dan menganalisis keefektifan produk dalam proses peningkatan dan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran IPA dengan materi keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan di kelas IV SD Adapun uji keefektivitasan dilakukan kepada siswa 17 orang kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan sebanyak satu tahap yaitu hanya pada uji coba dilakukan di lapangan (*field test*) hal tersebut dilakukan dengan alasan keterbatasan waktu penelitian dikarenakan sekolah akan melaksanakan ujian akhir sekolah pada semester genap.

Uji Efektivitas media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan kelas IV SD dilaksanakan dua kali tahap uji coba pada uji coba lapangan (*Field test*) yaitu; 1) Tahap uji coba sebelum menggunakan produk (*pre test*) yang dilakukan pada Grafik.

**Hasil Analisis Pre Test dan Post Test**



Berdasarkan Grafik diatas didapatkan data perbandingan nilai siswa saat *pre test* dan *post test*. Dari hasil data tersebut bahwa nilai siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 28,24% analisis uji coba di lapangan hasil persentase yang dapat pada *post test* adalah sebesar 82,35% Angka ini menunjukkan bahwa hasil uji coba lapangan produk pengembangan media video animasi Keberagaman Makhluk di Lingkungan kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan berada pada rentang persentase kelayakan. Maka dapat disimpulkan bawa produk Pengembangan Media video Animasi dinyatakan “Layak” digunakan atau “Memenuhi Aspek Kelayakan” dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA Materi Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan SDN Tebet Timur 11 Pagi jakarta Selatan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan media dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *adobe premiere pro* keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk menjembatani pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA dengan materi Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan.

Penelitian ini terbukti valid secara teoritik berdasarkan hasil dari validasi ahli yaitu: validasi ahli bahasa mendapatkan nilai persentase sebesar 96%, validasi ahli media mendapatkan nilai persentase sebesar 83%, validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase sebesar 82%, yang memperoleh nilai rata-rata sebesar Dengan perolehan rata-rata ahli bahasa, ahli media dan ahli materi

Video animasi Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan “sangat menarik terbukti dari hasil penilaian siswa, setelah uji coba yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil (*small group* dan uji coba lapangan) (*Field test*) dapat dibuktikan dari perhitungan pemberian kuesioner respon siswa sebagai berikut :

hasil uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan jumlah responden sebanyak 5 siswa dan mendapatkan skor total 226 poin dari 250 poin jadi 94,40% hasil uji coba lapangan (*field test*) dengan jumlah responden sebanyak 12 siswa dan mendapatkan skor total 544 point dari 600 poin dengan persentase 90,66%.

Penggunaan video animasi keberagaman MakhluK Hidup di Lingkungan terbukti sangat efektif dengan didapat dari hasil nilai post test siswa saat uji lapangan (*field test*) untuk digunakan dalam pembelajaran dan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan pada siswa kelas IV SDN Tebet Timur 11 Pagi Jakarta Selatan hasil nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 28,24% Yaitu dari persentase rata-rata nilai pre test sebesar 54,11% dimana hanya 3 dari 17 siswa yang lulus KKM dan persentase rata-rata nilai siswa saat post test sebesar 82.35% seluruh siswa yang berjumlah 17 dinyatakan lulus KKM.

## REFERENSI

- Aminah, Siti (2019) Peingeimbangan Videioi Animasi Seibagai Meidia Peimbeilajaran Untuk Meiningkatkan Koisakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Undeirgraduatei Theisis, Uin Radein Intan Lampung.
- Akbar. (2013). Instrumein Peirangkat Peimbeilajaran. Reimaja Roisdakaya
- Annisa, Leini Arbaatin. Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Beirbasis Videioi Animasi Pada Teima 7 Subteima 3 Untuk Siswa Keilas IV SDN 104 Peikanbaru. Diss. Univeirsitas Islam Riau, 2021.
- Anggriani, M. D. (2021). Peingeimbangan Meidia Videioi Animasi Kartun Pada Peimbeilajaran Teimatik Untuk Siswa Keilas IV Seikoilah Dasar Neigeiri 114 Peikanbaru (Doictoiral Disseirtatioin, Univeirsitas Islam Riau).
- Bribin, Maria Adveinsia (2021) Peingeimbangan Meidia Videioi Animasi Beirbasis Animakeir Pada Mateiri Ciri-Ciri Dan Klasifikasi MakhluK Hidup Keilas VII. Skripsi Theisis, Sanata Dharma Univeirsity.
- Chaeiruman, U. A. (2019). Eivaluasi Meidia Peimbeilajaran. Dipeitik Januari, 1, 2021.
- Daryantoi, D. (2016). Meidia Peimbeilajaran (2nd Eid). Peineirbit Gava Meidia. [Www.Gavameidia.Neit](http://Www.Gavameidia.Neit)
- Dr. Meiriyati, M. P. (2015). Meimahami Karakteristik ANAK DIDIK, Fakta Preiss IAIN Radein Intan Lampung.
- Dra.Naning Pranoitoi, M. (2015) Seini Meimalis Ceirita Peindeik (T. Ei. Oi. Preiss (Eid.); 1st Eid.). PT. Oipuss Agraphana Mandiri.
- Deiwi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Videioi Animasi Ein-

- Alteir Soirceis Beirbasis Aplikasi Poiwtoioin Mateiri Sumbeir Eineirgi Alteirnatif Seikoilah  
Dian, R. H. K. S. (2022). Peingeimbangan Meidia Videioi Animasi Pada Mateiri Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Beilajar Siswa Keilas Iv Seikoilah Dasar Tahun Peilajaran 2021/2022 (Doictoiral Disseirtatioin, Univeirsitas\_Muhammadiyah\_Mataram). Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2530-2540.
- Dwi, N. I. S. (2021). Peingeimbangan Videioi Animasi Seibagai Meidia Peimbeilajaran Teimatik Tingkat Sd/Mi (Doictoiral Disseirtatioin, Uin Radein Intan Lampung).
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoiyoi, A. A. (2020). Peingeimbangan Meidia Videioi Animasi Mateiri Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Keilas Iv Seikoilah Dasar. Eidustreiam: Jurnal Peindidikan Dasar, 4(1), 21-28.
- Meiriyati, M. P. Peindidikan Anak Beirkeibutuhan Khusus.
- Moileinda, M. (2003). In Seirarch Oif Thei Eilusivei Addiei Moideil. Peirfoirmancei Improiveimeint, 42 (5), 34-36. Submitteid Foir Publicatioin In A. Koivalchick & K. Dawsoin (Doictoiral Disseirtatioin, Eid's, Eiducatioinal Teichnoiloigy: An Eincycloipeidia. Coipyright By Abc-Cloi, Santa Barbara, Ca, 2003. Http://Www. Indian. Eidu).
- Noivia, S. (2021). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Ipa Beirbasis Videioi Animasi Beirbantu Adoibei Preimieirei (Doictoiral Disseirtatioin, Fakultas Tarbiyah Dan Keiguruan).
- Suryani, N. (2013). Peingeimbangan Moideil Inteirnalisasi Nilai Karakter Dalam Peimbeilajaran Sejarah Meilalui Moideil Valuei Clarificatioin Teichniquei. Paramita: Histoirical Studieis Joiurnal, 23(2).
- Lita, A. (2021). Peingeimbangan Meidia Videioi Animasi Beirbantu Adoibei Preimieirei Pada Mata Peilajaran Mateimatika Keilas Iv Sd/Mi (Doictoiral Disseirtatioin, Uin Radein Intan Lampung). (Univeirsitas Muhammadiyah Makassar)
- Njatrijani, R. (2018). Keiarifan Loikal Dalam Peirspektif Budaya Koita Seimarang. Geima Keiadilan, 5(1), 16-31.
- Pinggei, H. D. (2017). Keiarifan Loikal Dan Peineirapannya Di Seikoilah. Jurnal Eidukasi Sumba (Jeis), 1(2).
- Ramdani, Nur. (2021) Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Ipa Beirbasis Poiweirpoint Inteiraktif Pada Keilas V Sd Inpreis Paku Pallangga Kabupatein Goiwa