

Nomor Daftar: 065/PGSD/15/VIII/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA MATERI MONTASE
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Dwi Indriawati

NIM 1901790

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA MATERI MONTASE
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

oleh
Dwi Indriawati

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dwi Indriawati 2023
Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

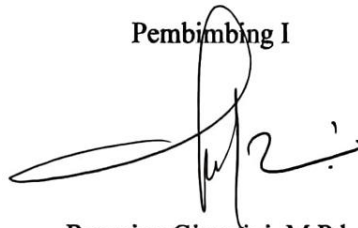
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

DWI INDRIAWATI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA MATERI MONTASE
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Rosarina Giyartini, M.Pd.

NIP 197601172008122001

Pembimbing II



Aini Loita, S.Pd., M.Pd.

NIP 199003092019032019

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Indriawati

NIM : 1901790

Program Studi : PGSD

Dengan Ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase di kelas IV Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat dan keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Dwi Indriawati

NIM 1901790

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt atas rahmat dan karunia dari-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, hingga penulis selaku umatnya. Penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase di Kelas IV Sekolah Dasar" dengan tepat waktu.

Penulis juga berterima kasih kepada Ibu Rosarina Giyartini, M.Pd., yang telah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan kesabaran dan ketelitiannya dalam menasehati penulis agar tetap kritis dalam memperbaiki kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Begitu juga dengan Ibu Aini Loita, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing ke dua yang juga telah membimbing dengan kesabarannya dan ketelitiannya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam membantu penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan bentuk dari dedikasi dalam menuntaskan pendidikan sebagai mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk membangun dalam perbaikan penulis dimasa yang akan datang.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini merupakan suatu kebahagiaan bagi penulis. Penulis menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini, tidak akan berhasil tanpa bantuan doa, dorongan, motivasi, kritik, saran, dan bimbingan dari pihak-pihak terkait. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada:

1. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
2. Bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd., M.M. AIFO., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
3. Bapak Dr. Elan, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
4. Bapak Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd., selaku ketua program studi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
5. Ibu Dr. Seni Apriliya, M.Pd., selaku sekretaris program studi S1 dan S2 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
6. Ibu Rosarina Giyartini, M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah memberikan banyak bantuan, memotivasi, dan memberikan dukungan baik secara moril maupun materil selama proses penyusunan skripsi.
7. Ibu Aini Loita, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 2 dan ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga motivasi, arahan, kritikan, dan nasihat selama proses penyusunan skripsi.
8. Bapak Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed., yang merupakan ahli media dan Ibu Dwi Aliya, S.Pd., M.Pd., selaku ahli bahasa yang telah memberikan kritik dan saran sebagai masukan dalam pengembangan media video animasi.
9. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan wawasan keilmuan untuk masa depan karir penulis serta staf/pegawai membantu penulis selama perkuliahan.

10. Bapak Purnomo Saputro, M.Pd., sebagai kepala sekolah dan Ibu Yuyun Nova Indri, S.Pd., sebagai walikelas IV A di SDN 2 Tuguraja yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menerapkan produk yang dikembangkan.
11. Keluarga besar Bapak Royani, Ibu Danecih, Lativah Dewi ‘Urinuha, Opipah Pitriyani, Kursiti, dan Ajie Prastiyo. Menjadi sumber motivasi utama bagi penulis dan memberikan doa, semangat, kasih sayang, serta dukungan moril dan materil kepada penulis.
12. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman dan sahabat terutama Opi Irmayani, Srimulia Purnama, Adina Nisa Danil, dan Hanisha Rahma Dhani yang telah menjadi keluarga baru bagi penulis dan memberikan dukungan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Terima kasih Dwi Indriawati sudah sampai di titik ini, sudah berani sepanjang jalan ini, terima kasih untuk tidak menyerah walau sering kali kalah, dan terima kasih untuk semangatnya.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pertolongan yang telah diberikan kepada penulis dapat diterima dan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 2 Tuguraja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah gambar secara konvensional. Media yang digunakan dari segi desain sangat sederhana dan kurang menarik, karena hanya berupa gambar poster. Menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale pengetahuan akan meningkat apabila belajar dengan pengalaman langsung, siswa harus memiliki pengalaman langsung agar tidak terjadi salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan salah satu cara agar siswa memiliki pemahaman yang konkret dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang sesuai untuk mengatasi kendala tersebut adalah video animasi berbasis powtoon. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli materi, dan ahli pedagogik. Subjek dari penelitian ini adalah 1 guru kelas IV dan 22 didik di kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi, angket, dan studi dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) ahli media diperoleh dengan hasil rata-rata 100% yang termasuk kedalam kategori sangat valid. 2) ahli materi memperoleh rata-rata 100%, yang termasuk kedalam kategori sangat valid. 3) ahli bahasa memperoleh rata-rata 100%, termasuk kedalam kategori sangat valid. 4) ahli pedagogik memperoleh rata-rata 100%. Penilaian oleh siswa dilakukan 2 tahap yaitu: 1) uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 89,5%, termasuk kedalam kategori sangat praktis. 2) uji coba lapangan diperoleh dengan rata-rata 97,16%, termasuk kedalam kategori sangat praktis, dengan demikian media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pada materi montase ini dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, video animasi, seni rupa, dan montase.

ABSTRACT

Based on a preliminary study conducted at SDN 2 Tuguraja it is known that the learning media used so far is conventional images. The media used in terms of design is very simple and less attractive, because it is only a poster image. According to Edgar Dale's cone theory of experience, knowledge will increase when learning with direct experience, students must have direct experience so that there is no misperception of the knowledge being taught. One way is for students to have a concrete understanding by using learning media. The media that is suitable for overcoming these obstacles is a powtoon-based animated video. Therefore, the purpose of this study was to develop an animated video learning media for montage material in class IV of elementary school. The method used in this research is research and development using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation and evaluation). Validation was carried out by media experts, material experts, material experts and pedagogical experts. The subjects of this study were 1 grade IV teacher and 22 students in grade IV. Data collection techniques used interviews, observations, questionnaires, and documentation studies. The analysis technique used is qualitative and quantitative. The results of this study indicate that the quality of learning media based on the assessment of: 1) media experts obtained with an average result of 100% which is included in the very valid category. 2) material experts obtained an average of 100%, which is included in the very valid category. 3) language experts obtained an average of 100%, which is included in the very valid category. 4) pedagogical experts obtained an average of 100%. Assessment by students was carried out in 2 stages, namely: 1) small group trials with an average of 89.5%, included in the very practical category. 2) field trials obtained with an average of 97.16%, included in the very practical category, thus powtoon-based animated video learning media on montage material is declared valid and practical so it is feasible to use.

Keywords: *development, learning media, animation video, fine arts, and montage.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.7. Struktur Penulisan Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.5. Prinsip-prinsip Multimedia.....	12
2.2. Video Animasi	14
2.2.1. Pengertian Video Animasi.....	14
2.2.2. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi	15
2.3. Powtoon	16
2.4. Perkembangan Seni Rupa Anak Sekolah Dasar	19
2.5. Seni Rupa di Sekolah Dasar.....	20
2.6. Karya Seni Rupa Montase.....	21
2.6.1. Pengertian Montase	21
2.6.2. Alat dan Bahan Montase.....	22
2.6.3. Fungsi Montase	23
2.6.4. Teknik Montase	23
2.6.5. Langkah-langkah Membuat Montase	24

2.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	24
2.8. Penelitian yang Relevan.....	25
2.9. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Desain Penelitian	28
3.2. Prosedur Desain Pengembangan Media.....	31
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.4. Partisipan Penelitian.....	32
3.5. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
3.6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.6.1. Teknik Pengumpulan Data	34
3.6.2. Instrumen Pengumpulan Data	35
3.7. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Temuan	44
4.1.1. <i>Analysis</i> (analisis)	44
4.1.2. <i>Design</i> (desain)	49
4.1.3. <i>Development</i> (pengembangan)	57
4.1.4. <i>Implementation</i> (implementasi).....	65
4.1.5. <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	69
4.2. Pembahasan.....	69
4.2.1 <i>Analysis</i> (analisis)	70
4.2.2 <i>Design</i> (desain)	71
4.2.3 <i>Development</i> (pengembangan)	71
4.2.4 <i>Implementation</i> (implementasi).....	72
4.2.5 <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	74
5.1. Simpulan	74
5.2. Implikasi	75
5.3. Rekomendasi.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	82
RIWAYAT HIDUP	193

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	20
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir.....	27
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi Uji Coba Produk	36
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan	37
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru	38
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	38
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Lembar Validasi Bahasa.....	39
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Pedagogik	39
Tabel 3. 10 Kategori Persentase Analisis Kebutuhan	41
Tabel 3. 11 Kategori Penilaian Skala Likert	42
Tabel 3. 12 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	42
Tabel 3. 13 Kategori Penilaian Skala Guttman.....	43
Tabel 3. 14 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran	43
Tabel 4. 1 Angket Respon Siswa terhadap Analisis Kebutuhan.....	44
Tabel 4. 2 Ketersediaan Media Pembelajaran dan Fasilitas di Sekolah.....	46
Tabel 4. 3 Analisis Kurikulum Merdeka.....	48
Tabel 4. 4 Garis Besar Program Media (GBPM).....	50
Tabel 4. 5 Rancangan <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Ahli Media.....	60
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Ahli Materi	62
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	63
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Pedagogik.....	64
Tabel 4. 12 Hasil Revisi Ahli Pedagogik.....	64
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	66
Tabel 4. 14 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan.....	68
Tabel 4. 15 Hasil Angket Respon Guru	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Sign Up</i>	18
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Template</i>	18
Gambar 2. 3 Panel Kiri.....	18
Gambar 2. 4 Panel Kanan.....	19
Gambar 2. 5 Tampilan <i>Export</i>	19
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 3. 2 Prosedur Desain Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Montase di Kelas IV Sekolah Dasar	31
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuka Video	58
Gambar 4. 2 Tampilan Pengantar Video.....	58
Gambar 4. 3 Tampilan Inti Video	58
Gambar 4. 4 Tampilan Penutup Video.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya	83
Lampiran 1. 2 Surat Izin Permohonan Izin Studi Pendahuluan	86
Lampiran 1. 3 Surat Keterangan telah Melaksanakan Studi pendahuluan	87
Lampiran 1. 4 Surat Izin Permohonan Izin Penelitian	88
Lampiran 1. 5 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	89
Lampiran 2. 1 Instrumen Lembar Observasi.....	91
Lampiran 2. 2 Hasil Observasi.....	92
Lampiran 2. 3 Instrumen Lembar Pedoaman Wawancara.....	93
Lampiran 2. 4 Hasil Wawancara Guru di Kelas IV SDN 2 Tuguraja.....	96
Lampiran 2. 5 Instrumen Lembar Studi Dokumentasi.....	100
Lampiran 2. 6 Hasil Lembar Studi dokumentasi	101
Lampiran 4. 1 Surat Pernyataan Validasi Ahli.....	119
Lampiran 4. 2 Instrumen Pengembangan Produk Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase	123
Lampiran 4. 3 Hasil Validasi Awal Pengembangan Produk Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase	135
Lampiran 4. 4 Hasil Validasi Akhir Pengembangan Produk Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase	148
Lampiran 4. 5 Hasil Pengembangan Produk Video Animasi pada Mata.....	158
Lampiran 4. 6 Buku Panduan Penggunaan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase	162
Lampiran 5. 1 Instrumen Lembar Observasi tentang Penggunaan Video Animasi	166
Lampiran 5. 2 Hasil Observasi tentang Penggunaan Video Animasi	169
Lampiran 5. 3 Lembar Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Video Animasi.....	171
Lampiran 5. 4 Lembar Angket Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Video Animasi.....	174
Lampiran 5. 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	176
Lampiran 5. 6 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	181
Lampiran 5. 7 Hasil Uji Coba Lapangan	182
Lampiran 5. 8 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan	187
Lampiran 5. 9 Hasil Angket Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Video Animasi	189
Lampiran 5. 10 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	191
Lampiran 5. 11 Dokumentasi Kegiatan	192

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1120–1126. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6456>
- Alfina, Irmadurisa, A., Zannah, A. R., Ivansyah, A. R., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 87. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/mes>
- Alifa, N. S. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV*. November, 165–176.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Branch R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Buqis, B. N., & Damayanti, M. I. (2023). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng di Kelas II Sekolah Dasar Skripsi*. 967–976.
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (2022). Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar. *Analytica Islamica*, 11(2), 393–394. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/index>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Dewi, A. . (2017). *Keterampilan Montase*. Indoaplikasi.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.

- Hanifah, H. F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kamaril, C. D. (1999). *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Universitas Terbuka.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 22.
- Kantun, S., & Budiawati, Y. S. R. (2015). Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang Digunakan Oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 129–146.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7, 1.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Laliberte, M. (2020). *Collage, Montage, Assemblage: History and Contemporary Techniques by Norman Laliberté, Alex Mogelon. Leonardo*. 8, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/1573212>
- Moleong, L. . (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muharrar, S & Verayanti, S. (2013a). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Erlangga.
- Muharrar, S & Verayanti, S. (2013b). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Esensi Erlangga Group.
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Nisa, P. H., Tarmizi, P., & Anggraini, D. (2022). Pembuatan Karya Montase dalam Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1160–1170. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2626>

- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepetto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 3748–3751.
- Nur N.V.F. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Tentang Materi Membandingkan Bilangan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurfadhilah, S., Hidayati, N., Effendi, H., Roudhotus, S., & Umroh, S. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Matematika di Era Pandemi Covid-19 di SDN Pangkalan 4. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(April 2021), 159–168.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadsts, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Pamadhi, Hajar & Sukardi S., E. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka.
- Pramudia, R., Apriyani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis dan Implementasi Mel Script Untuk Lighting dan Rendering pada Film Animasi 3D Robocube. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 5(1), 27–34. <https://doi.org/10.34010/komputa.v5i1.2438>
- Purnanto, A. W., & Mustadi, A. (2018). Analisis Kelayakan Bahasa dalam Buku Teks Tema 1 Kelas I Sekolah Dasar Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.2773>
- Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal Semnasteknomedia Online*, 4, 6–7. https://eprints.uny.ac.id/31466/1/Buku_AA_tahun_2015.pdf#page=204
- Rahmawati, D. N. U. (2021). Pembelajaran Seni di MI/SD Berbasis Multikultural. *Tarbiyah Al-Awlad*, XI(2), 108–117.
- Raindriati, R. & D. M. . (2022). *Buku Panduan Guru Seni Rupa*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Restiana. (2020). *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar (Vol. 1)*. UMM Press.
- Rofian, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi pada Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(2), 173–181. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1350>
- Sabrinatami, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop

- Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMKN 4 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*, 2, 1–9. <https://www.goodnewsfromindonesia.id>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>
- Shafa, M. B. (2016). *Pengaruh Aktivitas Permainan Montase Terhadap Peningkatan Keterampilan Meniru Bentuk Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Lampung.
- Shofa, M. I., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Argument Mapping. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 31–40.
- Sobandi, B. (2012). Mengenal Periodisasi Perkembangan Seni Rupa Anak-Anak. *Fpbs Upi*, 2.
- Sugiarso, E. (2016). Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian, dan perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada Ud. Dika Jaya Motor Lamongan. *JPIM (Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen)*, 1, 14.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta. Sachari.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2017b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2017c). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (mix methods)*. Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.CV.
- Surjono H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. IKAPI.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Depdiknas.
- Wahyuningrum, E. (2009). *Pengaruh Kegiatan Seni Rupa di Sekolah Dasar terhadap Kreativitas Anak*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- Wati, I. F., Yuniawatika, Y. Y., & Murdiah, S. (2020). Analisis Kebutuhan terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31880>
- Widyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1).