

316/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/15/Juni/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN
BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di kelas V SD Negeri 068 Sindanglaya
Kecamatan Mandalajati)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Yayu Siti Wahyuni

1901650

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Yayu Siti Wahyuni

1901650

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN
BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di kelas V SD Negeri 068 Sindanglaya
Kecamatan Mandalajati)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Drs. H. Umar, M.Pd.

NIP 195809131986031002

Pembimbing II



Muh Husen Arifin, S.E., M.Pd.

NIP 920200419890128101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD,



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN
BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di kelas V SD Negeri 068 Sindanglaya
Kecamatan Mandalajati)

Oleh

YAYU SITI WAHYUNI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Yayu Siti Wahyuni 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Yayu Siti Wahyuni, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI
KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Kelas V Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiat dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila pada kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain atas keaslian karya saya ini.

Bandung, 21 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,

Yayu Siti Wahyuni

1901650

MOTTO HIDUP DAN PERSEMBAHAN
“Selalu Libatkan Allah Dalam Segala Hal”

Skripsi ini dipersembahkan sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah Swt dan untuk:

Keluarga tersayang yaitu kedua orang tua tercinta Ibu Aas dan Bapak Solim yang selalu mencurahkan kasih sayangnya yang tak pernah henti, mengiringi langkah penulis dengan doanya serta menjadi motivasi terbesar penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan terus bergerak maju dan melangkah lebih jauh menggapai yang dicita-citakan penulis.

Alm Erwinn Asoni kakak tercinta yang selalu menjadi inspirasi bagi penulis dan selalu menjadi support sistem terbaik bagi penulis semasa hidupnya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Kelas V Sekolah Dasar” dalam penelitian ini dibahas mengenai pengembangan, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat ujian untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Selama penyusunan skripsi ini terdapat hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bandung, 21 Mei 2023

Penulis,

Yayu Siti Wahyuni

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Drs. H. Umar, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
2. Muh Husen Arifin, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan saran kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Hana Yunansah, S.Si., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing dan memberikan arahan serta memotivasi kepada penulis selama menjalani studi S-1.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., sebagai Ketua program studi PGSD UPI Kampus Cibiru.
5. Prof. Dr. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
6. Dr. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus Cibiru yang selalu memberikan wejangan dan juga motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan studi S-1 ini.
7. Seluruh dosen UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani studi S-1.
8. Ibu Eli Marlina, S.Pd., SD., selaku Kepala sekolah dan guru-guru sekolah SDN 068 Sindanglaya yang telah memberikan izin dan telah menerima penulis dengan sangat baik untuk melaksanakan penelitian di SDN 068 Sindanglaya.
9. Ibu Ika Novianty Petty, S.Pd., selaku guru kelas V yang telah memberikan izin dan juga selalu mengarahkan penulis dengan baik selama melaksanakan penelitian di SDN 068 Sindanglaya.
10. Siswa-siswi kelas 5C SDN 068 Sindanglaya yang telah bersedia dengan sangat antusias dan menyenangkan menjadi subjek penelitian.
11. Keluarga BEM periode 2021 dan 2022, dan Lintar UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran kepada penulis terutama dalm dunia organisasi.

12. Kedua orang tua tercinta Ibu Aas dan Bapak Solim yang selalu sabar dan selalu mendoakan, selalu ada, memberi dukungan, semangat, dan motivasi dalam segala keadaan kepada penulis.
13. Alm. Erwin Asoni sebagai kakak penulis yang selalu menjadi inspirasi bagi penulis yang selalu ada serta melindungi penulis.
14. Jahril Nur Fauzan yang selalu ada untuk penulis dalam setiap keadaan dan tidak pernah bosan mendengar keluh kesah penulis.
15. Sahabat Genepan yaitu Irna, Novia, Leli, Rista, dan Vania yang selalu menjadi teman berbagi keluh kesah dunia perkuliahan penulis selama melaksanakan studi S-1.
16. Teman-teman kelas C angkatan 2019 yang telah menjadi teman yang baik bagi penulis selama menjalani studi S-1.
17. Anak-anak Mae dan Umi yaitu Asti, Ai Melinda, Feby, Antika, Intan, dan Nurul yang selalu menghibur dan memberi dukungan penulis.
18. Kost penghuni surga Karissa, Irna, Fina, Esantri, Hanny, Verlianni, Dhiya, dan Chika yang selalu menjadi tempat berbagi selama di kosan Bu Dwi.
19. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
20. Kepada diri sendiri yang tidak pernah lelah untuk mencoba dan bertahan hingga sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah Swt memberi balasan kebaikan yang berlipat ganda kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis. Penulis mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, kesalahan, dan kekeliruan. Kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan untuk membantu skripsi ini lebih baik lagi. Semoga hasil penelitian yang tertulis dalam skripsi ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Aamiin.

Bandung, 21 Mei 2023

Yayu Siti Wahyuni
Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN
BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Yayu Siti Wahyuni

1901650

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang guru gunakan, dan dampaknya adalah peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan dampaknya adalah pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media dan menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar yang dapat menjadi solusi dalam pengembangan media yang berbentuk digital yang variatif khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan metode *design and development* model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi/uji coba produk), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian pengembangan ini melibatkan dosen pembimbing serta validator ahli. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, *judgment/expert review* dan angket. Hasil penelitian media ini menunjukkan kelayakan 88% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 78% dari ahli bahasa. Saran dan masukan dari validator menjadi acuan dalam memperbaiki produk untuk selanjutnya diujicobakan kepada pengguna dengan perolehan hasil kelayakan 100% dari pengguna pendidik, dan 91% dari pengguna peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS di Kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi Interaktif, Keragaman Sosial dan Budaya, *Design and Development*

ABSTRACT

Learning media is one of the important elements in learning activities. This research is motivated by the lack of variety of learning media that teachers use, and the impact is that students are less motivated in learning activities and the impact is learning that is less meaningful for students. The purpose of this study was to find out the process of developing media and producing interactive animated video-based learning media on social and cultural diversity material in grade V elementary school which can be a solution in the development of varied digital media, especially on social and cultural diversity material in grade V elementary school. The development of this media uses the ADDIE design method and development model which consists of the stages of analysis (analysis), design (product design), development (product development), implementation (product implementation/testing), and evaluation (evaluation). This development research involved supervisors and validator experts. The instruments used were interviews, judgment/expert review and questionnaires. The results of this media research show the feasibility of 88% of material experts, 96% of media experts, and 78% of linguists. Suggestions and input from the validator become a reference in improving the product to be further tested on users with the acquisition of 100% feasibility results from educator users, and 91% from student users. Based on these results, it can be concluded that interactive animated video media on social and cultural diversity material is very suitable for use in Social Studies learning activities in Class V elementary schools.

Keywords: Learning Media, Interactive Animation Video, Social and Cultural Diversity, Design and Development

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | i |
| MOTTO HIDUP DAN PERSEMBAHAN..... | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iv |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 7 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 8 |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi | 9 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 11 |
| 2.1 Media Pembelajaran | 11 |
| 2.1.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran..... | 12 |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran | 12 |
| 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran..... | 12 |
| 2.2 Video Animasi Interaktif..... | 13 |
| 2.2.1 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi Interaktif..... | 14 |
| 2.2.2 Penggunaan Media Video Animasi Interaktif di Sekolah Dasar..... | 14 |
| 2.3 Pembelajaran IPS di SD | 15 |
| 2.4 Materi Keragaman Sosial dan Budaya | 16 |
| 2.4.1 Urgensi Materi Keragaman Sosial dan Budaya | 16 |
| 2.4.2 Materi Keragaman Agama di Indonesia..... | 17 |
| 2.4.3 Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia | 18 |
| 2.4.5 Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia..... | 20 |
| 2.5 Pembelajaran Abad XXI | 21 |

| | |
|---|-----------|
| 2.6 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> | 22 |
| 2.7 Teori Edgar Dale | 24 |
| 2.8 Teori Abraham Maslow | 25 |
| 2.9 Teori Jean Pieget | 25 |
| 2.10 Penelitian Relevan | 26 |
| 2.10 Kerangka Berpikir | 27 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 29 |
| 3.1 Metode Penelitian | 29 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 29 |
| 3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>) | 30 |
| 3.2.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>) | 30 |
| 3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>) | 31 |
| 3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>) | 31 |
| 3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 32 |
| 3.3 Partisipan Penelitian dan Lokasi Penelitian | 32 |
| 3.4 Instrumen Penelitian | 33 |
| 3.5 Teknik Analisis Data | 45 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 47 |
| 4.1 Temuan | 47 |
| 4.1.2 Hasil Uji Kelayakan Media Video Animasi Interaktif Materi Keragaman Sosial dan Budaya Khususnya Keragaman Agama, Suku, dan Rumah Adat .. | 64 |
| 4.1.3 Respons Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Interaktif Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Kelas V Sekolah Dasar | 72 |
| 4.2 Pembahasan | 80 |
| 4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Materi Keragaman Sosial dan Budaya Di Kelas V Sekolah Dasar | 80 |
| 4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Kelas V Sekolah Dasar | 82 |
| 4.2.3 Respons Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Kelas V Sekolah Dasar | 86 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI Error! Bookmark not defined. | |
| 5.1 Simpulan | 91 |
| 5.2 Implikasi | 92 |

| | |
|--------------------------------|------------|
| 5.3 Rekomendasi | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | 95 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 103 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Keragaman Suku Bangsa Indonesia..... | 19 |
| Tabel 2.2 Keragaman Rumah Adat Indonesia | 20 |
| Tabel 3.1 Data dan teknik yang Digunakan | 33 |
| Tabel 3.2 Daftar Wawancara Peserta Didik..... | 34 |
| Tabel 3.3 Daftar Wawancara Guru | 35 |
| Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi..... | 37 |
| Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media | 38 |
| Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Bahasa..... | 40 |
| Tabel 3.7 Angket Respons Guru | 42 |
| Tabel 3.8 Angket Respons Peserta Didik..... | 43 |
| Tabel 3.9 Interpretasi Kelayakan | 46 |
| Tabel 4.1 Garis Besar Program Media (GBPM)..... | 52 |
| Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> | 55 |
| Tabel 4.3 Identitas Ahli Materi | 64 |
| Tabel 4.4 Identitas Ahli Media..... | 64 |
| Tabel 4.5 Identitas Ahli Bahasa | 65 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi | 66 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media..... | 67 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa | 68 |
| Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Ahli..... | 69 |
| Tabel 4.10 Revisi Media Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Materi..... | 70 |
| Tabel 4.11 Revisi Media Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Media | 71 |
| Tabel 4.12 Revisi Media Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Bahasa | 72 |
| Tabel 4.13 Respons Guru | 73 |

| | |
|--|----|
| Tabel 4.14 Respons Peserta Didik | 74 |
| Tabel 4.15 Hasil evaluasi peserta didik..... | 76 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Konten TPACK | 23 |
| Gambar 2.2 Teori Edgar Dale | 24 |
| Gambar 2.3 Kerangka Berpikir | 28 |
| Gambar 3.1 Model ADDIE | 30 |
| Gambar 4.1 Pengumpulan materi..... | 58 |
| Gambar 4.2 Pengumpulan aset gambar..... | 59 |
| Gambar 4.3 Editing gambar | 60 |
| Gambar 4.4 Membuat background..... | 60 |
| Gambar 4.5 Memasukan gambar karakter, pulau, suku, dan rumah adat | 61 |
| Gambar 4.6 Memasukan audio dan teks | 61 |
| Gambar 4.7 Mengubah <i>slide powerpoint</i> menjadi video | 62 |
| Gambar 4.8 Proses menyatukan video | 63 |
| Gambar 4.9 Publikasi video | 63 |
| Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi | 83 |
| Gambar 4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Media | 84 |
| Gambar 4.12 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa | 85 |
| Gambar 4.13 Grafik Rekapitulasi Penilaian Para ahli | 86 |
| Gambar 4.14 Grafik Respons Guru..... | 87 |
| Gambar 4.15 Grafik Respons Peserta Didik | 89 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|------------|
| LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN..... | 103 |
| 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi | 104 |
| 2. Surat Izin Penelitian | 107 |
| 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian | 108 |
| 4. Buku Bimbingan Skripsi | 109 |
| 5. Formulir Perbaikan Skripsi | 112 |
| LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN | 113 |
| 1. Instrumen Penelitian..... | 114 |
| 2. Surat Permohonan Menjadi <i>Expert Judgment</i> | 135 |
| 3. Surat Persetujuan Menjadi <i>Expert Judgment</i> | 138 |
| 4. Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator Ahli Materi | 141 |
| 5. Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator Ahli Media | 144 |
| 6. Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator Ahli Bahasa | 148 |
| 7. Hasil Angket Respons Guru | 151 |
| 8. Hasil Angket Respons Peserta Didik | 155 |
| 9. Hasil Wawancara Guru | 178 |
| 10. Hasil Wawancara Peserta Didik..... | 179 |
| 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... | 182 |
| 12. Hasil Evaluasi Peserta Didik..... | 209 |
| 13. Link Media | 209 |
| LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI..... | 210 |
| 1. Dokumentasi Uji Coba Produk Media | 210 |
| 2. Riwayat Hidup Peneliti | 212 |

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3951–3955.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Alawiyah, N., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Pengembangan Alat Seismograf Sederhana sebagai Media Pembelajaran Materi IPS di SD. *Journal Civics & Social Studies*, 5(2), 174–180. <https://doi.org/10.31980/civicos.v5i2.1449>
- Aldila, F. T., Darmaji, D., & Kurniawan, D. A. (2022). Analisis Respon Pengguna terhadap Penerapan Web-based Assessment pada Penilaian Sikap Siswa terhadap Mata Pelajaran IPA dan Nilai-nilai Pendidikan Karakter. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1253–1262. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2091>
- Andy, P. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 11(April), 122–130.
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model ADDIE pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(03), 152–162. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i0.41>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.

- 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>
- Arios, R. L. (2019). Pertukaran Sosial dalam Tradisi Pantawan Bunting pada Suku Bangsa Besemah di Kota Pagaram Provinsi Sumatera Selatan. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 11(3), 467. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v11i3.537>
- Asmara, F. (2019). Kebijakan Chnam Saun pada Masa Rezim Khmer Merah terhadap Kehidupan Masyarakat (1975-1978). *Widya Warta*, 01, 82–91.
- Blyznyuk, T. (2019). Formation of Teachers' Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 5(1), 40–46. <https://doi.org/10.15330/jpnu.5.1.40-46>
- Branch., R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer New York Dordrecht Heidelberg London. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyono, H., & Iswati, I. (2017). Urgensi Pendidikan Multikultural Sebagai Upaya Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Kearifan Budaya Lokal. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i1.771>
- Demo, D. N., Waworuntu, F., & Saiya, A. (2019). Studi kelayakan LKS Praktikum Berbasis Pendekatan Saintifik Serta Dampaknya pada Hasil Belajar Materi Sifat Larutan Penyangga. *Oxygenius Journal Of Chemistry Education*, 1(2), 77. <https://doi.org/10.37033/ojce.v1i2.113>
- Deni, S. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas V di SD Negeri Sleman 1. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7, 562–570.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–13.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>

- Fitriani, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Growtopia Powerpoint pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1240–1247. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1094>
- Hanifah, S. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Virtual Berbentuk Buku Cerita Bergambar Penjagaan Diri dalam Konten Pembelajaran IPS di SD. [Skripsi]. UPI Kampus Daerah Cibiru. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hantono, D., & Pramitasari, D. (2018). Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhluk Individu dan Sosial pada Ruang Terbuka Publik. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 5(2), 85. <https://doi.org/10.24252/nature.v5i2a1>
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Hasan, M. A. K. (2013). Merajut Kerukunan dalam Keragaman Agama di Indonesia (Perspektif Nilai-Nilai Al-Quran). *PROFETIKA : Jurnal Studi Islam*, 14(1), 66–77. <https://doi.org/10.23917/profetika.v14i1.2008>
- Havizul, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283–297. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Hendriyani, Y., Jalinus, N., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 85–88. <http://tip.ppj.unp.ac.id>

- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Biarti Yesi*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Isti, L. A., Agustiningasih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817>
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Muchtar, I. H., Khalikin, A., Syaekani, I., Mubarak, H., Nuh, N. M., Haryanto, J. T., & Hakim, B. A. (2010). Dilema Pendirian Rumah Ibadat. *Jurnal Multikultural dan Multireligius*, IX, 1–263.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79.

- Nugroho, A. M., Wardono, Waluyo, S. B., & Cahyono, A. N. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif ditinjau dari Adversity Quotient pada Pembelajaran TPACK. *Prisma*, 2(1), 40–45. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/28862>
- Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). Pengembangan Media Poster pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Pinang 1. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3, 267–275. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nursaptini, & Widodo, A. (2022). Urgensi Penguatan Pembelajaran IPS di Sekolah dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi dan Keanekaragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1097–1102. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Poerwanto, H. (2013). Suku Bangsa dan Ekspres Kesukubangsaan. *Humaniora*, 9, 112–122.
- Prasetiawati, E. (2017). Urgensi Pendidikan Multikultur untuk Menumbuhkan Nilai Toleransi Agama di Indonesia. *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah*, 1(02), 272. <https://doi.org/10.32332/tapis.v1i02.876>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan*

- Sejarah Indonesia*, 5(2), 122. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Riany, J., Fajar, M., & Lukman, M. P. (2016). Penerapan Deep Sentiment Analysis pada Angket Penilaian Terbuka Menggunakan K-Nearest Neighbor. *Sisfo*, 06(01), 147–156. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2016.09.011>
- Richey Rita C, K. J. D. (2007). *Design and Development Research* (1st ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Robinet, B. W., Hutchinson, T., & Waters, A. (1988). English for Specific Purposes: A Learning-Centered Approach. *The Modern Language Journal*, 72(1), 73. <https://doi.org/10.2307/327576>
- Rosidi, M. I. (2023). *Pemanfaatan Kebudayaan Powele dalam Pembelajaran IPS*. 05(04), 16630–16636.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Rustini, T. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPS dan Self Esteem Siswa SD Melalui Multimedia dalam Pembelajaran IPS(Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV SDN di Kecamatan Cibiru-Bandung). *EduHumaniora*, 6(2), 115–124.
- Samsinar. (2020). Mobile Learning: Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Al Gurfah, Volume 1*,(1), 41–57. <file:///C:/Users/user/Downloads/372-3544-1-PB.pdf>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sari, S. D. P. (2015). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 115–123. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>
- Setiyaningsih, D., Rosmi, F., Santoso, G., & Virginia, A. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *DIKDAS*

- MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 279.
<https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.693>
- Sholihah, M., Yuliati, L., & Wartono. (2016). Peranan TPACK Terhadap Kemampuan Menyusun Perangkat Pembelajaran Calon Guru Fisika dalam Pembelajaran Post-Pack. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(2), 144–153.
- Siregar, L., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran IPS Di SD. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(1), 11–21.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10184>
- Sukitman, T. (2013). Konsep Pembelajaran Multiple Intelligence dalam pend IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 18(1), 1–12.
- Sulistyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, C. I. M. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 899.
- Sundari, A., Adinda, R., Fadhillah, Z., & Oktaviani, S. A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring dalam Perkembangan Berbicara Anak SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9239–9248.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Syifa, M. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD. [Skripsi]. UPI Kampus Daerah Cibiru. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada

- Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Weninaro, Sulistyowati, & Yuniasih. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar. *Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*, 5(November), 698–706.
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliana, A. (2016). Teori Abraham Maslow dalam Analisa Kebutuhan Pemustaka. *Libraria*, 6(2), 1–21.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zuriah, N. 2006. Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.