

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI LEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

Alfathannia Kinanti*¹ Andika Arisetyawan²

^{1,2} Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding Author:

Email: alfathanniakinanti@upi.edu

Abstract.

The learning media used at this time there are various kinds of media such as animated videos used in this study. This study aims to optimally design the integration of Leuit Traditional House animated video learning media on the material around flat shapes using the ADDIE model in Class IV S optimally. This study uses the ADDIE model. The results of the study show that from trials of users and students of the leuit animated video using a flat shape circle is feasible to use.

Keywords: Animation Video Learning Media, Leuit, Flat Shapes

1. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0, proses pembelajaran menuntut guru untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif yang akan membantu dan memfasilitasi kemampuan siswanya untuk lebih cepat memahami pembelajaran. konsep yang diajarkan. Seorang guru akan kehilangan relevansinya jika tidak inovatif dan kreatif di kelas seiring kemajuan teknologi. Metode pengajaran yang inovatif dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa tanpa mengorbankan tujuan akhir pendidikan: memfasilitasi perkembangan kognitif siswa dengan membuat informasi yang mereka terima lebih mudah diakses dan dimengerti (Ghasa, 2019, hlm. 38).

Menurut Sugandi (2018, hlm. 182), di era revolusi industri 4.0, proses pembelajaran menuntut guru untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif yang akan membantu dan memfasilitasi kemampuan siswanya untuk lebih cepat memahami pembelajaran. pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu solusi potensial untuk masalah ini. Media pembelajaran berkontribusi pada lingkungan belajar yang sukses di kelas dengan memfasilitasi transfer pengetahuan dari guru ke siswa dan sebaliknya. Penggabungan media pembelajaran ke dalam video animasi telah terbukti meningkatkan perhatian siswa pada penjelasan guru, yang mengarah pada pemahaman yang lebih besar, pemikiran kritis, dan retensi materi yang diajarkan. Ketika digunakan secara imajinatif, media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensinya, sehingga memungkinkan siswa mencapai tujuan pendidikannya (Kurniawati, 2018. Hlm.69).

Selain itu, Media video animasi memiliki banyak kelebihan yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Animasi adalah rangkaian gambar yang mewakili suatu gerakan. Salah satu kelebihan animasi dibandingkan bentuk media lain seperti gambar diam atau teks adalah dapat menunjukkan perkembangan waktu. Ini sangat berguna untuk memperjelas langkah-langkah dalam suatu proses atau alur peristiwa.

Susetyaningsih (2019, hlm.148), penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan. Diharapkan penggunaan media guru selama proses pengajaran akan menghasilkan suasana belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan cara ini, suasana belajar yang secara tradisional pasif dan monoton dapat diubah menjadi suasana yang hidup dan penuh partisipasi siswa.

Suatu upaya untuk menunjang suatu pembelajaran berbasis budaya serta dalam rangka memudahkan guru dalam mengajarkan matematika khususnya pada materi bangun datar, pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan menjadi sangat penting. Leuit adalah sejenis bangunan penyimpanan padi yang terdapat di desa Sunda dan Baduy yang merupakan bagian dari Warisan Budaya Takbenda Indonesia. Leuit secara tradisional dibuat dari balok-balok kayu dan dirangkai dengan anyaman bambu, dengan daya tampung hingga tiga ton padi. Kemudian, di dalam penelitian ini juga peneliti bermaksud mengemas media pembelajaran ke dalam bentuk video animasi kreatif dan inovatif. Salah satu video animasi yang dikenalkan anak yaitu Rumah Adat Leuit. Rumah adat leuit merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari sejarah, materi keliling bangun datar dan animasi yang menarik minat siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan tema tersebut, dikarenakan media pembelajaran video animasi Rumah Adat Leuit memakai materi keliling bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga, menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta menentukan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. Keterbatasan media pembelajaran ini terutama untuk pelajaran Matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar

Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini berjudul “ Integrasi Media Pembelajaran Video Animasi Leuit Pada Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model ADDIE di Kelas IV SD” dengan menggunakan Metode Etnografi untuk mengumpulkan informasi dan menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajarannya, maka peneliti percaya akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta bisa mengembangkan motivasi siswa dalam belajar.

Dengan judul penelitian tersebut, maka peneliti ingin memberikan suatu ide kreatif, dimana peneliti akan mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis budaya. Hasil penelitian ini nantinya akan memberikan sebuah alternatif pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran berbasis video animasi yang bisa dipakai oleh guru dalam pembelajaran materi bangun datar kelas IV SD.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang menekankan komponen yang saling berinteraksi dengan satu sama lain. Penelitian dan pengembangan memiliki tahap- tahap prosedur yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Metode ini digunakan untuk mendesain media pembelajaran video animasi leuit. Sehingga menjadi sebuah bahan ajar yang bisa memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada aspek kebahasaan dan penyajian, pada video animasi sudah memenuhi kriteria. Terdapat gambar dan penjelasan sesuai dengan materinya. Pada video ini peserta didik mudah memahami materi yang akan dibahas untuk pembelajaran dikelas, dan peserta didik lebih mudah memahami dan mengetahui budaya leuit.

Analisis

Hasil analisis permasalahan didapat permasalahan berikut ini: Peserta didik belum memahami materi tentang bangun datar. Sehingga butuh media pembelajaran yang menarik untuk dapat menunjang pembelajaran peserta didik, agar lebih memahami tentang bangun data, Menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tema bangun datar membutuhkan lebih dari satu pertemuan. , Peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal, hal disebabkan oleh angka dalam soa terlalu besar. Dari tiga hambatan yang sudah ditemukan, maka peneliti melakukan analisis bahwa peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk peserta didik dapat mudah memahami materi mengenai bangun datar. Video animasi dibuat dengan menarik dan akan mengenalkan budaya lueit, karena dalam bangun lueit terdapat beberapa bentuk bangun datar.

Design

Tahapan design ini ada beberapa langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk membuat design video pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran yaitu menyusun *storyboard*, merancang desain tampilan video animasi dan menyusun instrumen penililaian kelayakan video animasi. Desain rencana

pembelajaran yang akan digunakan untuk video pembelajaran kelas IV SD. Kurikulum yang digunakan dalam video animasi ini adalah kurikulum 2013. Hasil analisis kurikulum adalah peneliti mendapatkan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) pada kurikulum 2013. Adapun hasil analisis yang sudah didapatkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

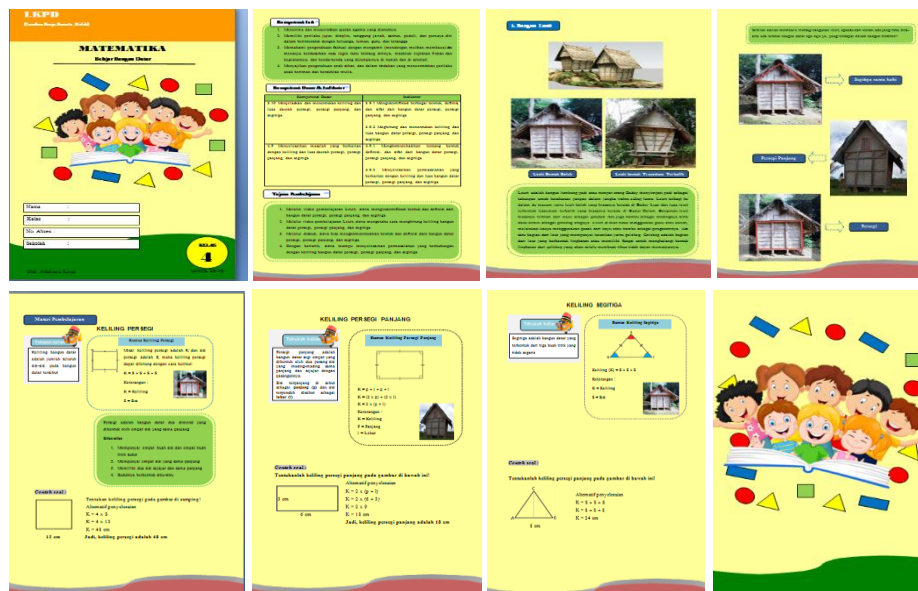
Development

Tahapan pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu menyatukan rancangan yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Pada tahap ini gambar ilustrasi diambil dari google bentuk PNG. Warna dasar background yang digunakan dalam membuat video animasi ini adalah warna prima dan sekunder. Video animasi tersebut di desain dan dirancang juga menggunakan aplikasi *Kinemaster* dengan warna yang menarik. Pengembangan video animasi ini menggunakan materi keliling bangun datar sesuai dengan budaya leuit. Terdiri dari pembuka, KI, KD, tujuan, materi, contoh soal, lembar kerja siswa warna yang digunakan untuk media video animasi yaitu warna primer dan sekunder, gambar yang digunakan pada media video animasi menggunakan gambar ilustrasi budaya leuit. Bentuk produksi media pembelajaran yan sudah selesai sebagai berikut:



Gambar 1. Media Pembelajaran Video Animasi

Setelah membuat video animasi langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk prmbelajaran yaitu membuat soal evaluasi dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. LKPD Materi



Gambar 3. Tahap Evaluasi

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan dan instrumen penilaian telah divalidasi. Selanjutnya melakukan validasi media pembelajaran oleh guru yang bernama Alfi Dahlia Arofani, S.Pd untuk dapat mengetahui kelayakan pada video animasi tersebut.

Implementation

Video animasi yang sudah dibuat, divalidasi dan direvisi selanjutnya diterapkan uji ahli, uji kelompok dan uji lapangan. Tahap implementasi dilakukan peneliti untuk dapat mengetahui kelayakan video animasi yang sudah dikembangkan.

Uji ahli dilakukan oleh ahli materi yang melibatkan dosen dan guru kelas IV SD. Uji kelompok yang dilakukan untuk pengembangan media video animasi dengan 12 subjek yaitu peserta didik IV SD. Sedangkan untuk Uji coba lapangan yang dilakukan untuk pengembangan video animasi dengan 25 subjek yaitu anak IV SD. Hasil dari uji coba skala besar menunjukkan penilaian sudah sangat layak untuk diuji coba sesuai dengan masukan dan saran dari dosen dan guru.

Adapun pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian dengan 2 tahapan yaitu di bagian uji coba kelompok, dan uji coba lapangan yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian Data Uji Coba Kelompok

Tahap uji coba kelompok dilakukan SDN Penggung yang berjumlah 12 Subjek. Uji coba kelompok ini dilaksanakan dengan 2 tahap pada Senin 14 November 2022 di SDN Penggung didampingi oleh Bu Alfi Dahlia Arofani, S.Pd selaku guru kelas IV SD. sedangkan tahap kedua dilaksanakan pada Selasa 15 November 2022 di SDN Penggung yang didampingi oleh Bu Alfi Dahlia Arofani, S.Pd selaku guru kelas IV SD. Uji coba kelompok dilaksanakan di SDN Penggung yang masing-masing terdiri dari 2 sesi. Peneliti dalam uji coba kelompok ini sebagai observer selain mengamati kegiatan uji coba kelompok juga membantu pengguna apabila memerlukan bantuan. setelah uji coba kelompok mengisi lembar uji coba kelompok yang berupa angket yang diisi oleh pengguna (guru).

2) Penyajian Data Uji Coba Lapangan

Tahapan uji coba lapangan adalah tahapan uji coba yang dilakukan dengan menggunakan 25 subjek, uji coba lapangan tahapan uji coba terakhir. Tujuan dari uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi pada peserta didik kelas IV SD. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 22 sampai 23 November 2022 di SDN Penggung Uji coba lapangan ini dilakukan dengan cara bergilir, pada Selasa 22 November 2022 di Rabu 23 November 2022 uji coba dilaksanakan secara 2 tahap yang pertama jam 07.30-08.30 WIB, tahap kedua dilaksanakan jam 09.00-10.00 WIB yang didampingi oleh Bu Alfi Dahlia Arofani, S.Pd. Setelah melakukan uji coba lapangan para pengguna mengisi lembar angket uji coba lapangan untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran video animasi yang ditinjau dari aspek kelayakan

Respon siswa sangat baik dalam proses pembelajaran, karena dengan video animasi siswa mudah memahami dan mengerti tentang keliling bangun datar. hal ini siswa mudah untuk mengerjakan evaluasi yang sudah diberikan oleh gurunya. Dalam proses pembelajaran peneliti juga penjelas tentang bangun datar kepada siswa kelas SD. Siswa-siswa sangat mengerti dengan penjelasan atau menguatkan yang diberikan oleh peneliti. Ada sedikit kendala yang dialami, tetapi hal ini tidak membuat siswa penasaran

dengan media yang disajikan oleh peneliti. Media yang dikembangkan peneliti membuat anak lebih mudah memahami materi bangun datar yang dikaitkan dengan budaya leuit.

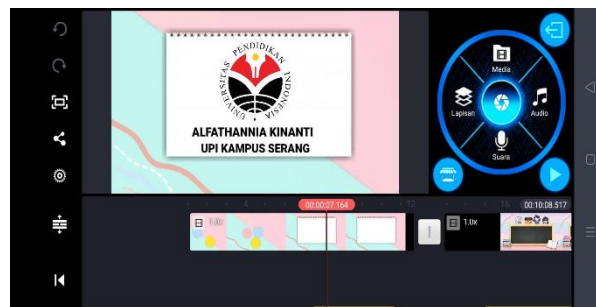
Evaluation

Langkah kelima ini dilakukan untuk memperoleh data agar dapat menyempurnakan hasil dari pengembangan produk media pembelajaran video animasi setelah dilakukan tahapan- tahapan sebelumnya. Peneliti mengetahui dan memperoleh suatu data tingkat keberhasilan produk pengembangan media pembelajaran video animasi mulai pengumpulan data dari awal hingga implementasi dari tahapan penelitian dan pengembangan.

Dari hasil validasi ada beberapa perbaikan yang harus dilakukan sesuai dengan komentar dan saran yang sudah diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Berikut ini tampilan video animasi setelah dilakukan perbaikan:

1. Halaman Awal Video Animasi

Tampilan awal menampilkan logo, nama membuat, dan universitas



Gambar 4. Tampilan Awal

2. Tampilan Pembukaan Oleh Talent

Tampilan pembukaan setelah dapat saran dan komentar dari dosen dan pengguna.

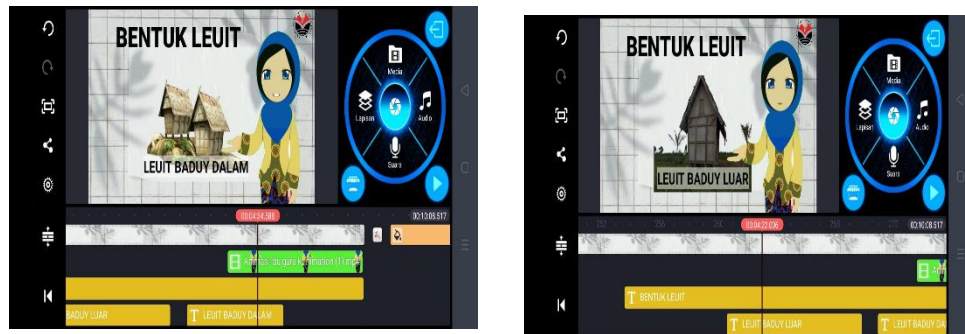


Gambar 5. Tampilan Pembukaan

3. Tampilan Pengertian Bangun Leuit

Tampilan ini berisi materi yang akan dibahas di video animasi setelah divalidasi oleh dosen dan pengguna.





Gambar 6. Bangun Leuit

4. Tampilan Mateti Pembelajaran

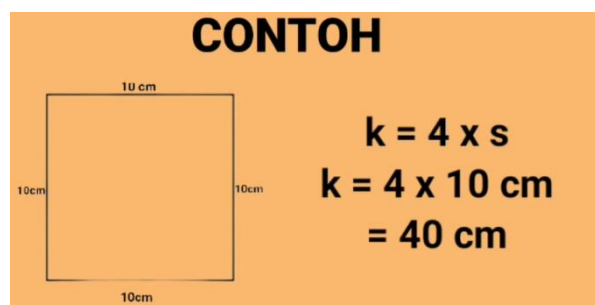
Tampilan materi ini berfungsi agar peserta didik paham dengan materi yang ada di video animasi tersebut.



Gambar 7. Materi Pembelajaran

5. Tampilan Contoh Soal

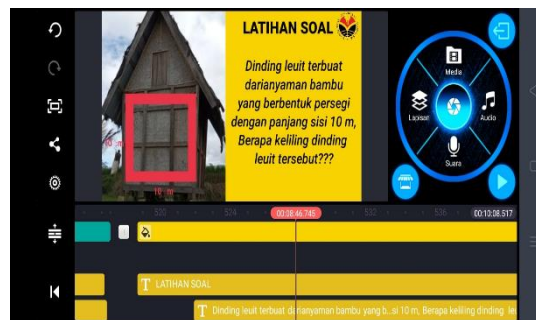
Tampilan contoh soal pada video ini sangat penting agar peserta didik memahami bagaimana cara penyelesaian soal. Untuk tampilan soal ini tetap sesuai dengan video sebelum divalidasi



Gambar 8. Contoh soal

6. Tampilan Lembar Kerja Siswa

Pada video pembelajaran ini ada latihan soal untuk mengetahui pemahaman peserta didik



Gambar 9. Latihan Soal

7. Tampilan Penutup

Untuk tampilan penutup juga tidak ada revisi, penampilan sesuai dengan video sebelumnya



Gambar 10. Penutup

IV. KESIMPULAN

Hasil keseluruhan dari uji coba yang sudah dilakukan oleh dosen, pengguna dan di uji cobakan kepada peserta didik bahwa video animasi lueit menggunakan materi keliling bangun datar layak digunakan. Video animasi adalah salah satu media yang sangat berguna bagi pengguna untuk menyampaikan materi mengenai budaya lueit pada materi keliling bangun datar. Hal juga berkaitan pendapat (Kustiawan, 2017) di mana salah satu fungsi media pembelajaran adalah mengatasi waktu, ruang dan tempat. Saran untuk pemanfaatan media pembelajaran video animasi adalah: a. Penggunaan media pembelajaran video animasi saat belajar harus didampingi oleh guru atau pendampingnya agar pembelajaran lebih optimal; b. Pengguna/ guru disarankan menggunakan media pembelajaran video animasi untuk menunjang pembelajaran agar lebih semangat lagi belajar; c. Simpan media pembelajaran video animasi di tempat yang baik setelah digunakan agar dapat digunakan secara berulang. Produk media pembelajaran video animasi disebarluaskan dengan cara memasarkannya, khususnya di lembaga SD sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran video animasi diharapkan dapat menunjang pembelajaran peserta didik dalam materi keliling bangun datar berdasarkan budayanya lueit yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Guswika (2017) mengenai media pembelajaran berupa video yang digunakan untuk menyelesaikan masalah guru dan agar anak dapat tertarik untuk belajar.

REFERENSI

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci-Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54-67.
- Abi, A. M. (2017). Integrasi Etnomatematika Dalam Kurikulum Matematika Sekolah. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.75>
- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9-20.

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Alfina, I. (2021). *MENGUPAS MATERI DAN SOAL BANGUN DATAR SMP (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Angko, N. and M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1– 15.
- Aulia, A. N. (2021). Pola Bangunan Leuit, Saung Lisung, Dan Goah Masyarakat Sunda Kasepuhan Ciptagelar Dalam Pengelolaan Pangan. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 56– 80. <https://doi.org/10.28932/srjd.v5i1.2986>
- Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi' ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggnakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83-97.
- Cecilia Novianti, T. (2020). *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2019 Peran Pendidikan Matematika dalam Era Revolusi* (Vol. 2016, Issue February).
- Efendi, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Sma Negeri 4 Palembang. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, 8(2), 1016– 1021. <https://doi.org/10.37061/jps.v8i2.12432>
- Febrianti, P. (2020). *Etnografi dalam pembelajaran bahasa inggris*. 22– 27.
- Feriandi, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 3(1), 7-11.
- Fitria, A. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran*. 10(2), 78– 84.
- Ghasa Faraasyatul `Alam, Hanifah Muslimah Az-Zahra, dan Retno Indah Rokhmawati, (2019), “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Sains Materi Tata Surya Menggunakan Model APPED (Studi Kasus: SD Brawijaya Smart School)” , *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 4, hal. 3833
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran* (p. 121). Surabaya : CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Hari rayanto, Y., & Sugianti. (2020). PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK - Yudi Hari Rayanto , Sugianti - Google Buku. In *lembaga Academic & Research institute*.
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186-203.
- Hidayati, T. (2020). *Etnomatematika" Konsep dan Eksistensinya*. Penerbit CV. Pena Persada.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=NQqjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=+Macam-+macam+Media+Pembelajaran+&ots=1C_CpE42nh&sig=rTPjWOvC6coqdWudG4anDeEeGZw&redir_esc=y#v=onepage&q=Macam- macam Media Pembelajaran&f=false
- Kustiawan, U. (2017). *Pengembaanga Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : PT Gunung Samudera.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Lumbantoruan, J. H. (2021). *Bangun Datar dan Bangun Ruang*. 1–17.
- Lohr, L. (2019). *Using ADDLE to Design a Web-Based Training Interface By :*
- Lubis, A. N. M. T. (2018). Realistic mathematics learning based on the ethnomathematics in Bengkulu to improve students' cognitive level. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012028>
- Lumbantoruan, J. H. (2021). *Bangun Datar dan Bangun Ruang*. 1– 17.
- Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (pp. 44– 45). Yayasan Kita Menulis.
- Narulita, D. (2019). Ethnomathematics in Traditional Wayang Performance in Surakarta as a Source of Mathematics Learning in Junior High School. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(2), 115–122. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i2.281>
- Nizwardi Jalmur dan Ambiyar. (2018). Media dan Sumber Pembelajaran. In *Media dan Sumber Pembelajaran* (p. 236). Jakarta : Kencana.

- Octafiana, F. (2021). Analisis permasalahan orang tua dimasa pandemi covid. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prabowo, Y. B. (2021). Kearifan Lokal Kasepuhan Ciptagelar: Pertanian Sebagai Simbol Budaya & Keselarasan Alam. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 6. <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.31102>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putu, A. (2021). Rancangan aplikasi sistem cerdas pembelajaran ilmu bangun datar SD Negeri 01 Candiretno. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*. 4, 19–25.
- Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran* (pp. 39–40). Jakarta : Kementerian Agama RI.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. 19.
- Saadah, I. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Santoso, I. (2018). Tinjauan Etnografi Terhadap Kehidupan Anak Punk (Studi Kasus Kecamatan Perawang Kabupaten Siak). Diss. Universitas Islam Riau. <https://Medium.Com/>, 10– 28. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Siti Mardiah. (2018). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE INKUIRI PADA KELAS VII Skripsi. *Skripsi : Universitas Negeri Raden Intan*, 1–26.
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem: Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts. *BIODIK*, 5(3), 181-196.
- Susetyaningsih, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 147-154.
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*.
- Supriadi, S. (2018). Komposisi Bahan Ajar Konsep Analisis Real "Supremum Dan Infimum" Lapisan Dalam Bumi Melalui Pembelajaran Etnomatematika Sunda. *Sainstek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 9(2), 151. <https://doi.org/10.31958/js.v9i2.746>
- Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Sd Negeri Sojopuro Dalam Masa Covid-19. *Journal of Education Learning and Innovation (ELIa)*, 1(1), 01– 14. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i1.237>
- Tumardi, & S. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Wulandari, Y. (2021). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman. *Journal of Language and Literature*, 2(1), 1-8.
- Yuni. (2017). metoda penelitian kualitatif. *Skripsi : Universitas Negeri Malang*, 2014, 1–9.