

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS II
SDN BANYUANYAR 1 SURAKARTA**

Mulyati¹

SDN Banyuanyar 1 Surakarta ¹

mulyatyi444@gmail.com ¹

Article History:	Submitted	Received	Revised	Accepted
	20 Juli 2023	-	-	13 September 2023

Abstract

This research is an experimental research with a one group pretest-posttest design with a quantitative approach. The data analysis technique used is descriptive statistics. The purpose of this study was to determine the effect of using animated video learning media on Indonesian language learning outcomes in Class II at SDN Banyuanyar 1 Surakarta, Central Java. Based on the results of the research conducted, there are results, namely the initial knowledge of 27 students before being given treatment using animated video learning media shows an average value of 65.97 (mean pretest) and student knowledge after being given treatment using animated video learning media shows an increase in average value -the average achieved was 76.84 (mean posttest). The difference between the mean pretest and mean posttest is 10.87. This shows that there is an effect of the use of animated video media on the learning outcomes of Indonesian in Class II SDN Banyuanyar 1 Surakarta.

Keywords: Animation video media, learning outcomes, Primary School

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design* dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Kelas II pada SDN Banyuanyar 1 Surakarta Jawa Tengah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka terdapat hasil yaitu pengetahuan awal 27 siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 65,97 (*mean pretest*) dan pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang dicapai yaitu 76,84 (*mean posttest*). Selisih dari *mean pretest* dan *mean posttest* adalah sebesar 10,87. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Kelas II SDN

Pengaruh Penggunaan...

Mulyati

Vol. 2 No.1 (2023)

Juni – November

e.issn : 2963-4709

Kata Kunci: Media video animasi, hasil belajar, bahasa Indonesia, SD

A. Pendahuluan

Sejak awal, bidang ilmu pendidikan telah mengatasi berbagai tantangan dan perubahan dalam masyarakat. Kenyataan yang terjadi pada saat ini bahwa dunia terus berubah sehingga orang memerlukan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengelola kehidupan mereka sehari-hari. Pendidikan sebagai ilmu, relatif masih baru dibandingkan dengan Ilmu-ilmu sosial lainnya seperti Sosiologi, Antropologi, Psikologi dan lain-lain. Pendidikan terjadi dalam situasi sosial, yakni interaksi antar manusia, dan interaksi manusia dengan lingkungannya (M. I. Muslimin, 2017). Perubahan terbaru dalam pendidikan menekankan perlunya untuk meningkatkan pengajaran yang mengarahkan siswa pada pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan menalar, pengetahuan dan sikap, sebagai pengukuran hasil dari apa yang telah dipelajari oleh siswa. Perubahan hasil belajar dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dibangun melalui proses pembelajaran. Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan (Putri et al., 2020). Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hasanah, 2022). Mengembangkan potensi peserta didik dapat dimulai dengan menggali pengetahuan dan keterampilan dasar anak terlebih dahulu. Baik guru di sekolah negeri maupun swasta harus bekerja sama untuk membangun generasi penerus bangsa, dengan mampu menggali dan mengembangkan potensi peserta didik/siswa di masing-masing sekolahnya (Permatasari, 2023).

Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan pondasi perkembangan kemampuan berfikir dan belajar siswa. Sekolah dasar juga merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, ketrampilan, pengetahuan serta kepribadian untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Wina Sanjaya “variabel yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya adalah guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan” (Hernawan et al., 2012). Faktor guru dan siswa merupakan faktor penting dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah. Pentingnya faktor guru dan siswa tersebut dapat dilihat melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Kebutuhan siswa dalam belajar sangat beragam karena karakteristik setiap individu dengan individu yang lain berbeda. Seorang guru harus pandai dalam memilih media atau metode yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin tinggi (Lafendry, 2020).

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari (Wardah, 2019). Bahasa termasuk media komunikasi maka bahasa merupakan cermin kepribadian seseorang artinya melalui bahasa seseorang dapat diketahui kepribadiannya atau karakternya. Dengan demikian, bahasa merupakan salah satu bidang yang memegang peranan penting untuk membentuk karakter seseorang (Hidayah, 2015).

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi (Kristina, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Mansyur, 2018). Dalam pembelajaran tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar dapat mendukung terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik bagi siswa. Untuk mencapainya pendidik dapat menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendukung proses terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa. Selain itu, pendidik juga harus menggunakan strategi ataupun metode pembelajaran agar siswa tertarik dan mudah memahami materi yang akan diajarkan. Sekolah dasar (SD) sebagai penggalan pertama pendidikan dasar, seyogyanya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Dengan tujuan sekolah harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan keterampilan dasar yang memadai, yaitu kemampuan proses strategis (Ali, 2020).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan, sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019).

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik di SD/MI selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat. Konsep pelajaran Tematik yang aplikasinya terjadi dalam fenomena yang dilakukan sehari-hari. Fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa (Ponza et al., 2018).

Video animasi yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menghadirkan suatu rekaman perjuangan tokoh-tokoh pahlawan pada masa lalu dengan unsur gambar, suara, suasana, ruang, dan waktu. Gambar dengan gerak sederhana juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik. Siswa akan lebih memerhatikan gambar yang bergerak dari- pada yang tidak bergerak. Dengan demikian, gambar yang bergerak disertai dengan suara yang sesuai dengan latar yang menarik

diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa untuk memahami isi video animasi. Perhatian dan ketertarikan pada pembelajaran melalui video animasi itulah yang mengindikasikan motivasi belajar siswa meningkat (Widiyasanti & Ayriza, 2018)

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas II SDN Banyuanyar 1 Surakarta.

B. Metode

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental* atau pra eksperimen.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas II SDN Banyuanyar I Surakarta yang terletak di Kecamatan Banyuanyar Kota Surakarta. Penelitian ini dilakukan pada semester II Tahun Ajaran 2022/2023.

3. Subyek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas II SDN Banyuanyar Surakarta tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 27 siswa dengan 20 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan dengan menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

4. Prosedur

Subyek penelitian mengerjakan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan individu dalam memahami materi pelajaran sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi. Hasil tes *pretest* dan *posttest* dari masing-masing individu digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Skor inilah yang digunakan dalam analisis data untuk tes objektif dan uraian.

5. Instrumen dan teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode tes dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini adalah tes *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 butir pilihan ganda dan 5 butir uraian. Tes objektif sering juga disebut sebagai tes dikotomi karena jawabannya antara benar dengan skor 1 atau salah dengan skor 0. Bentuk tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes pilihan ganda. Tes soal uraian jika soal tidak dijawab maka, tidak mendapatkan skor atau 0 dan jika dijawab akan mendapatkan skor 1- 4 sesuai dengan jawaban yang diberikan dengan acuan rubrik yang sudah dibuat. Sementara itu, untuk melihat hasil belajar menggunakan tes *pretest* dan *posttest* dari masing-masing individu. Dalam penelitian ini diperlukan dokumentasi untuk melihat kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas saat siswa mengerjakan tes *pretest* dan *posttest*. Siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi di ruang kelas.

6. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dengan bantuan *SPSS for Windows 22.0 Version*.

C. Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian yang dilakukan di SDN Banyuanyar I adalah sebagai berikut :

1. Deskripsi hasil *pretest* Bahasa Indonesia

Penelitian diawali dengan memberikan soal *pretest*. Soal ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Bahasa Indonesia Lingkungan Sekitar. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2023. Soal *pretest* yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang diikuti oleh 27 siswa. Data hasil nilai *pretest* Bahasa Indonesia dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Nilai *Pretest*

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 91	5	Baik Sekali
78 – 84	4	Baik
71 – 77	2	Lebih dari cukup
64 – 70	4	Cukup
57 – 63	5	Kurang
50 – 56	7	Kurang Sekali
Jumlah	27	

Berdasarkan tabel nilai *pretest* di tersebut, diketahui 5 siswa memperoleh nilai antara 85 – 91; 4 siswa memperoleh nilai antara 78 – 84, 2 siswa memperoleh nilai antara 71 – 77 ; 4 siswa memperoleh nilai antara 64 – 70; 5 siswa memperoleh nilai antara 57-63 Bahasa Indonesia di atas dapat dihitung nilai rata-rata atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean pretest* siswa kelas II adalah 65,97. Hasil nilai *mean pretest* siswa kelas II di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata Bahasa Indonesia masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu $\geq 75,00$. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pada ujian *pretest* adalah 10 siswa dan 17 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM.

2. Deskripsi Hasil *Posttest* Bahasa Indonesia

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar dengan menggunakan media video animasi sebanyak 1 kali pertemuan. Setelah pembelajaran menggunakan video animasi selesai kemudian dilakukan pengukuran kemampuan siswa dengan memberikan *posttest* Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2023. Soal *posttest* yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang diikuti oleh 27 siswa. Data hasil nilai *posttest* Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Nilai *Posttest*.

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 91	15	Baik Sekali
78 – 84	7	Baik
71 – 77	2	Lebih dari cukup
64 – 70	2	Cukup
57 – 63	1	Kurang
50 – 56	-	Kurang Sekali
Jumlah	27	

Berdasarkan tabel nilai *posttest* di atas dapat diketahui 15 siswa memperoleh nilai antara 87 – 91; 7 siswa memperoleh nilai antara 82 – 86; 2 siswa memperoleh nilai antara 77 – 81; 2 siswa memperoleh nilai antara 72 – 76; dan 1 siswa memperoleh nilai antara 67 - 71. Hasil nilai *posttest* Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar di atas dapat dihitung dengan menggunakan nilai rata-rata atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean posttest* siswa kelas II adalah 76,84. Hasil nilai *mean posttest* siswa kelas II di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu $\geq 75,00$. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pada ujian *pretest* adalah 10 siswa dan 17 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM. Dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan, sebagian besar nilai siswa meningkat dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh di SDN Banyuanyar 1 Surakarta dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* yang berbeda secara signifikan dengan rata-rata hasil belajar *posttest*. Hasil tes dari 27 siswa pada kemampuan awal (*pretest*) memiliki rerata sebesar 65,97 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 10 orang (37,03 %), sedangkan pada kemampuan akhir (*posttest*) nilai rerata yang dicapai sebesar 76,84 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 17 orang (85,18 %). Peningkatan hasil belajar statistik deskriptif ini sejalan dengan hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media video animasi.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi masih jarang diterapkan di SDN Banyuanyar 1 Surakarta. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan fasilitas yang tersedia di setiap kelas untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi. Pembelajaran menggunakan video animasi ini ternyata mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan-permasalahan yang sebelumnya sering terjadi seperti hasil belajar yang tidak mencapai KKM sudah dapat dikurangi dengan adanya penggunaan media

pembelajaran video animasi. Penerapan pembelajaran media video animasi ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar khususnya Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar dan dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain sesuai dengan materi yang disampaikan. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran juga membuat pesan atau isi cerita yang disampaikan oleh guru secara lisan menjadi lebih konkret dan lebih jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Jadi penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Banyuanyar 1 Surakarta.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya diperoleh kesimpulan yaitu ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar siswa kelas II SDN Banyuanyar 1 Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar *pretest* sebesar 65,97 menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,84 setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi. Terjadi peningkatan juga pada jumlah siswa yang nilainya sudah mencapai KKM yaitu dari 7 siswa menjadi 15 siswa. Selisih nilai *mean pretest* dan *mean posttest* sebesar 10,87. Dengan kata lain, pemahaman siswa terhadap Bahasa Indonesia materi Lingkungan Sekitar antara setelah mendapat perlakuan menggunakan media video animasi menjadi lebih tinggi daripada sebelum mendapat perlakuan menggunakan media video animasi.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 177–184. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.570>
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2023). Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada MI / SD. 8, 169–183. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v>
- Hasanah, N. (2022). Efektivitas Kompetensi Pedagogik Guru di SDN Tontowea Kecamatan Petasia Barat Kabupaten Morowali Utara. *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 54–64. <https://doi.org/10.53090/jlinear.v6i1.301>
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Direktorat UPI Bandung*, 1489–1497.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 190–204.
- Lafendry, F. (2020). Kualifikasi dan kompetensi guru dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam (2020)*, 3, 1–16.
- M. I. Muslimin. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

- Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Sd. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Mansyur, U. (2018). PEMBELAJARAN INOVATIF BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR Umar Mansyur Fakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia. *Jurnal Fakultas Sastra*, 6(1), 1–9.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Putri, Yuniasih, & Sakdiyah. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 523–530.
- Wardah, E. Y. (2019). Peranan Guru Pembimbing Khusus Lulusan Non-Pendidikan Luar Biasa (Plb) Terhadap Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi Kabupaten Lumajang. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v2n2.p93-108>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>