



## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK DI KELAS IV SDN 35 AMBACANG KAMBA**

**Vivi Puspita<sup>1</sup>, Rahma Yuni<sup>2</sup>**

**Universitas Adzka<sup>1,2</sup>**

e-mail : [rahmayuni767@gmail.com](mailto:rahmayuni767@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran tematik berbasis video animasi untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba dilakukan pada sembilan siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi media pembelajaran, angket praktikalitas untuk pendidik dan peserta didik, serta soal evaluasi untuk mengukur efektivitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid, dengan skor 91% dari ahli desain, 100% dari ahli materi, dan 97% dari ahli bahasa, dengan rata-rata 96%. Praktikalitas dinilai sangat praktis oleh pendidik (94%) dan peserta didik (89%). Efektivitas media mencapai 89% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media video animasi ini dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** *Video Animasi Pembelajaran, Pembelajaran Tematik, Pendekatan Saintifik*

### **Abstract**

*This study was motivated by the importance of instructional media used by teachers in the learning process. The main objective is to develop an animated video-based thematic learning media for fourth-grade elementary students. This research is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The trial was conducted on nine fourth-grade students. Instruments used include validation sheets, practicality questionnaires for teachers and students, and effectiveness tests using daily assessment items. Validation results showed the animated video media was highly valid, with scores of 91% from the design expert, 100% from the content expert, and 97% from the language expert, with an overall average of 96%. The practicality score was 94% from teachers and 89% from students, both categorized as very practical. The effectiveness score was 89%, indicating high effectiveness. Therefore, the developed animated video media is highly valid, practical, and effective.*

**Keywords:** *Video Animasi Pembelajaran, Pembelajaran Tematik, Pendekatan*

Copyright (c) 2024 Vivi Puspita, Rahma Yuni

✉ Corresponding author : [rahmayuni767@gmail.com](mailto:rahmayuni767@gmail.com)

Received: 2 Januari 2024 Accepted: 28 Januari 2024, Published: 2 Februari 2024

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran ialah salah satu cara yang dipergunakan dalam memberikan suatu pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bisa memudahkan pendidik untuk membuat pembelajaran semarik mungkin. Media pembelajaran sifatnya tidak monoton, sehingga peserta didik lebih betah belajar dengan adanya berbagai variasi media pembelajaran. Baik itu dari segi gambar, bunyi serta warna yang telah disesuaikan dengan kesukaan peserta didik itu sendiri. Pendidik sudah menyediakan buku paket dalam proses pembelajaran, akan tetapi itu belum cukup dalam menunjang pembelajaran pada saat ini, sehingga pendidik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik bagi peserta didik.

Adam dan Syastra (2015: 79) menyimpulkan “Media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat memberikan pesan serta perangsang peserta didik buat belajar mencapai tujuan pendidikan, seperti kitab, radio dan kaset”. Selanjutnya menurut Aghni (2018: 99) Media pembelajaran ialah semua benda mirip alat, lingkungan serta seluruh bentuk kegiatan yang dikondisikan buat menambah pegetahuan, menanamkan keterampilan di setiap orang yang memanfaatkannya serta membarui sikap. Dengan adanya media pembelajaran pendidik bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menaikkan aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran menekankan pada kegiatan belajar mengajar bisa dalam berbagai aspek pengetahuan, emosional dan sosial. Pembelajaran bisa diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan supaya seseorang dapat menambah pengetahuan dalam memberi pembelajaran. Pendidik dalam memberikan pembelajaran membutuhkan media agar lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena buku paket saja belum mencukupi semua materi pembelajaran. Pendidik dalam proses pembelajaran belum menggunakan media video animasi dan kurangnya penjelasan, sebagai akibatnya peserta didik kurang tertarik buat belajar dan berdampak pada akibat yang diperolehnya. Penelitian ini bermaksud untuk membentuk suatu produk video pembelajaran animasi yang dapat diterapkan di kelas IV SDN.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 2 sampai dengan 4 Mei 2021 di Kelas III SDN 35 Ambacang Kamba. Penulis mengamati kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dimana tidak semua materi bisa dijelaskan dengan menggunakan buku paket saja, peserta didik juga memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya merangsang indera mata, tetapi juga indera dengar yang dapat membawa peserta didik kedalam dunia pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di hari yang sama di SDN 35 Ambacang Kamba, dengan guru kelas 4 yang bernama Rosita Yanti, S.Pd dapat diperoleh informasi bahwa masih ada didapatkan permasalahan yang penulis temukan dari aspek pendidik dan peserta didik, diantaranya : 1) beberapa pendidik sudah menggunakan media video pada proses pembelajaran, tetapi pendidik masih menggunakan video yang *download* dari *youtube* tanpa menganalisa terlebih dahulu; 2) kurangnya penggunaan fasilitas sekolah sehingga masih banyak pendidik yang belum menggunakan media berbentuk video, sehingga kurang menarik bagi peserta didik; 3) seperti yang dilihat pembelajaran masih bersifat *teacher center* sehingga peserta didik kurang fokus dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media video animasi yang menarik seluruh peserta didik akan lebih terfokus dan lebih aktif pada proses pembelajaran.

Menurut Aidah (2020: 18) penggunaan metode ceramah dapat menimbulkan hal-hal sebagai berikut, peserta didik lebih banyak diam dan memperhatikan pendidik, hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik juga kurang serta pendidik kurang tahu perkembangan masing-masing dari peserta didiknya. Maka dari itu diperlukannya suatu media yang dapat melatih peserta didik supaya terlibat pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Salah satu solusi untuk permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan video animasi berbasis pendekatan saintifik. Diharapkan mampu menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik dalam mengamati, bertanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Oleh karena itu demi meningkatkan daya pikir dan gaya belajar peserta didik, maka diterapkan video animasi berbasis pendekatan saintifik.

Rosyidatun (2015: 58) media video animasi ini juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya, diperoleh diluar atau didalam kelas; bisa digunakan secara individu, bisa diputar secara berulang-ulang; bisa menampilkan materi tanpa pendidik berbicara di dalam kelas; dapat menampilkan objek secara detail; bisa diperlambat dan dipercepat.. Adapun kelebihan lain dari video animasi yaitu gambarnya dapat disesuaikan dengan dengan karakteristik yang disukai peserta didik; baik karena langsung pada

objek yang dituju; lebih luwes mewujudkan hal-hal yang di semu; dapat dkombinasikan; dapat dibuat setiap waktu dan bisa dikreasikan dengan berbagai warna.

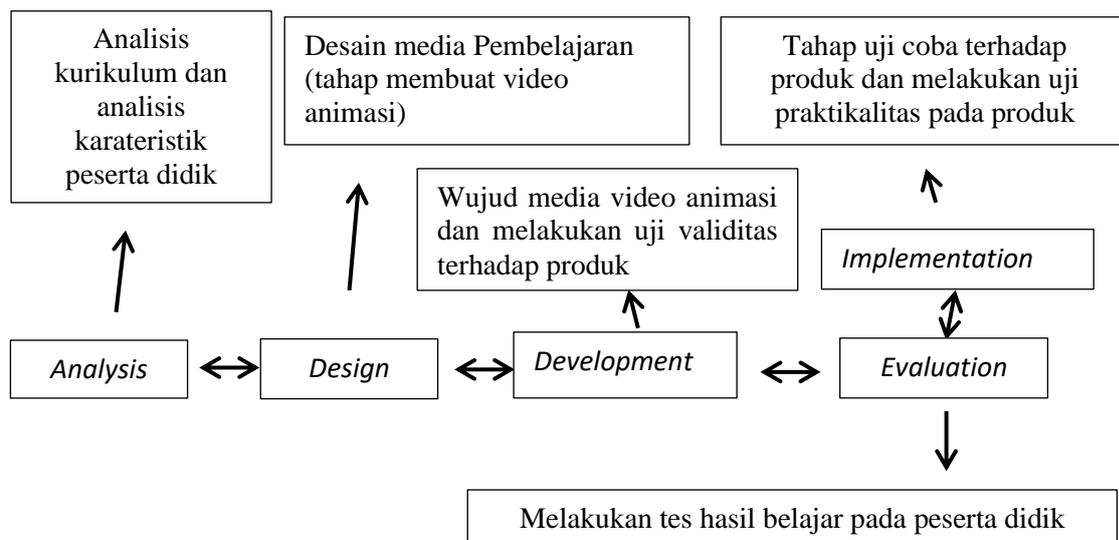
Pada dasarnya pembelajaran tematik di kurikulum 2013 menuntut peserta didik buat lebih aktif di pembelajaran menjadi akibatnya pembelajaran yang berlangsung ialah *student center* atau pembelajaran yang berpusat di peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan pembelajaran tematik sehingga bisa mempermudah peserta didik saat belajar serta bisa menaikkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan Pendekatan Saintifik.

Fahrurrozi (2019: 427) Pembelajaran berdasarkan pendekatan saintifik dilaksanakan dalam keadaan menyenangkan karena menyertakan peserta didik secara langsung pada proses pembelajaran dan memberikan kesempatan penuh di peserta didik buat mencoba dan mendapatkan sendiri pengetahuannya. Berhubung dengan hal tersebut, Pendekatan Saintifik diperlukan mampu menaikkan hasil pembelajaran tematik.

## METODOLOGI

Penelitian yang digunakan yaitu *Research and Devolpment (R&D)*. Sugiyono (2012:297) mengatakan *Research and Devolpment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Sukmadinata (2015:164-165) mengatakan bahwa suatu proses yang bisa mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan (*R&D*) merupakan suatu metode penelitian diperlukan agar dapat mengembangkan serta menghasilkan sebuah produk yang telah ada dengan meneliti, merancang dan melakukan pengujian validitas produk yang dirancang. Dengan demikian, jenis penelitian yang peneliti gunakan untuk mengembangkan sebuah media video animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik Tema 4 Subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 3 di kelas IV sekolah dasar adalah *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), *Research and Development* yang dikembangkan oleh oleh Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE, tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*). (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*). Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*). (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*). Model ini dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) guna merancang sistem pembelajaran. (Mulyatiningsih, 2019). Berikut pemaparan lebih jelas mengenai model penelitian dan pengembangan ADDIE, yang terdapat gambar di bawah ini :



Gambar 1 Prosedur Pengembangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan dalam pengembangan ADDIE yang telah dipaparkan, maka penjabaran hasil penelitian terdiri dari 5 bagian yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi dalam penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan media video animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik kelas IV Sekolah dasar Tema 4 Subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 3.

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis melalui tahapan-tahapan pengembangan media, diantaranya yaitu tahapan validasi materi, validasi bahasa, validasi desain, tahapan uji coba produk, serta tahapan uji praktikalitas. Pembahasan ini, penulis akan membahas hasil dari tahapan tersebut, sebagai berikut :

Hasil penilaian validasi Ahli Materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi berkaitan dengan relevansi materi dengan KD, materi yang disajikan sistematis, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa, kejelasan uraian materi, cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, dan contoh yang diberikan sesuai materi dan diperoleh persentase 100 dengan kriteria “sangat valid”. Hasil penilaian validasi Ahli bahasa melakukan penilaian terhadap aspek bahasa yang ada dalam bahan ajar tersebut meliputi: penggunaan Bahasa sesuai EYD, Bahasa yang digunakan mudah dipahami, ketepatan struktur kalimat dan bahasa, Bahasa yang digunakan tidak memiliki makna ganda, Penyusunan kalimat pada materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, Kesesuaian kalimat pada materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, Kesesuaian kalimat pada gambar media, Istilah kosakata yang digunakan tepat dan diperoleh dengan ketercapaian 96,42 kriteria “Sangat Valid”. Hasil penilaian validasi Ahli desain melakukan penilaian terhadap Aspek desain tersebut meliputi: desain Cover, pemilihan jenis huruf, pemilihan ukuran huruf, warna, gambar pendukung, ketepatan pemilihan background, kemenarikan gambar, ukuran media, kejelasan uraian materi, kejelasan petunjuk, relevansi gambar dengan materi dan desain media dan 90,62 untuk penilaian desain dengan kriterianya “ Sangat Valid ”.

Uji Praktikalitas oleh Pendidik dan Peserta Didik Terhadap media video animasi kelas IV Tema 4 subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 3 Setelah tahap-tahap pengembangan media selesai, maka selanjutnya yang dilihat adalah kepraktisan media video animasi pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 3. Media video animasi sudah direvisi sesuai saran dari ahli selanjutnya di uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 35 Ambacang Kamba pada tanggal 7-9 Oktober 2021. Uji Praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media video animasi yang dilakukan melalui angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media video animasi, angket terdiri dari 4 kriteria, Sangat Setuju (SS), dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1. (sugiyono, 2019) Pada angket menggunakan skala *likert* yaitu dengan 4 pilihan jawaban, Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju Alasan memilih skala *likert* dengan menghilangkan jawaban tengah adalah untuk mengatasi kecenderungan responden memilih jawaban aman yaitu jawaban yang ragu-ragu. Angket yang diberikan kepada pendidik terdiri dari 9 pernyataan didapatkan hasil persentase 94% dinyatakan “Sangat Praktis” dan angket yang diberikan kepada peserta didik terdiri dari 14 pernyataan diberikan kepada 9 orang siswa kelas 4 SDN 35 Ambacang Kamba, hasil yang didapat adalah persentase 89% dinyatakan “Sangat Praktis”.

Media video animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik dikatakan valid apabila hasil validasi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan diukur menggunakan perhitungan dan nilai akhir validitas rumus dari Sa'adah dan Wahyu (2020: 97) sebagai berikut :

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Hasil perhitungan nantinya disesuaikan dengan rentang kriteria telah ditentukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Rentang 1 sampai dengan 4.
2. Tingkatan rentang menunjukkan tingkat kevalidan.
3. Pembagian rentang menjadi 4 kelas interval.

Berdasarkan uraian di atas, maka media *video* animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid, karena aspek-aspek dari media *video* animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata 95,68 dari keseluruhan aspek yang dinilai yang berada pada kategori sangat valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 11 berikut ini:

**Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Pendekatan Saintifik**

No.	Aspek Validasi	Nilai Validasi	Kriteria
1	Materi	100	Sangat Valid
2	Desain	90,62	Sangat Valid
3	Bahasa	96,42	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik didapatkan rata-rata validasi media *video* animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik sebesar 95,68 dengan kriteria sangat valid.

Kepraktisan media video animasi pada pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Purwanto (dalam Lestari dkk, 2018 : 170 – 177) yaitu dengan rentang 76%-85% dinyatakan praktis. Setelah media video animasi di tampilkan dan diberi nilai oleh peserta didik diperoleh rata-rata penilaian yang diberikan nilai oleh peserta didik dengan rata-rata yaitu 89% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian rata-rata penilaian yang diberikan oleh pendidik terhadap kepraktisan media video animasi ini yaitu 94% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan penilaian praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik tersebut, maka media video animasi ini sudah sangat praktis dan mudah buat dipergunakan dalam proses pembelajaran dan juga berdasarkan kegiatan penelitian yang telah peneliti lakukan peserta didik terlihat lebih aktif serta praktis dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Tahap efektivitas ini bertujuan untuk melihat media video animasi tersebut efektif atau tidaknya digunakan sebagai media pembelajaran. Uji efektivitas yang diberikan berupa soal objektif sebanyak 15 soal untuk melihat apakah peserta didik paham terhadap materi yang telah di sampaikan melalui media video animasi tersebut. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang di berikan kepada peserta didik diperoleh hasil sebesar 89% dengan kategori sangat efektif. Jadi, bisa disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *video* animasi berbasis pendekatan saintifik di kelas IV SDN 35 Ambacang Kamba yaitu tercapai dengan perolehan nilai 89% dengan kriteria sangat efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa : Media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas karena memenuhi 3 kriteria yaitu, valid, mudah serta efektif di SDN 35 Ambacang Kamba diperoleh : Kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3. Hasil yang telah dilakukan oleh validator diperoleh dengan hasil validasi aspek materi diperoleh nilai sebesar 100 (sangat valid), pada aspek kebahasaan diperoleh nilai sebesar 96,42 (sangat valid) dan aspek desain diperoleh nilai 90,62 (sangat valid). Dapat diambil nilai rata-rata dari keseluruhan validasi yaitu 95,68 yang termasuk pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Kepraktisan media pembelajaran *video* animasi berbasis pendekatan saintifik sesuai keterlaksanaan penggunaan media tersebut. Respon peserta didik terhadap media yaitu positif, dengan respon rata-rata 89% dari semua butir pernyataan menggunakan kategori sangat mudah. Respon pendidik terhadap media yaitu positif dengan respon rata-rata 94% dari semua butir pernyataan menggunakan kategori

sangat praktis. Bersumber pada penilaian ini, media *video* animasi berbasis pendekatan saintifik dapat dikatakan praktis di SDN 35 Ambacang Kamba karena keterlaksanaan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media tersebut. Keefektivan media *video* animasi berbasis pendekatan saintifik berdasarkan tes hasil belajar. Uji coba lapangan dilakukan di kelas IV SDN 35 Ambacang Kamba dengan jumlah peserta didik 9 orang. Tes hasil belajar dengan nilai klasikal ketuntasan 89% dengan KKM 70. Berdasarkan penilaian tersebut, media *video* animasi berbasis pendekatan saintifik dapat dikatakan efektif di SDN 35 Ambacang Kamba.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih saya kepada kepala sekolah dan majelis guru sekolah Dasar SDN 35 Ambacang Kamba atas bantuannya dalam memperoleh dan mengumpulkan data penelitian. Semoga Kerjasama ini berlanjut untuk penelitian selanjutnya

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afridzal, Aulia. 2018. "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh". *Jurnal Tunas Bangsa*, 5 (2) : 231-247
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI (1) : 98-107.
- Aidah, Siti Nur. 2020. *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*. Jawa timur : KBM
- Apriansyah, dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9 (1): 8-18
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (1)
- Fahrurrozi, dkk. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (2): 425-432
- Kadir dan Asrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Pers
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pembelajaran Tematik di SD/MI*. Yogyakarta : Samudra Biru
- Malawi dan Kardawati. 2014. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Jawa Timur : CV. AE Media Grafika
- Maryani dan Fatmawati. 2018. *Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknoogi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2) : 1-10
- Mulyaningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta : Alfabeta
- Nurdin dan Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Media Sahabat Cendekia
- Pradana, Dian. dkk. 2020. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu". *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7 (2): 96-106
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Kencana
- Rahmayanti dan Istianah. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo". 6 (4): 429-439.
- Rosyidatun, S. Eny. dkk. 2015. "Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi". *EDUSAINS*, 7 (1) : 57-63
- Sa'adah dan Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang : Literasi Nusantara

Sari, Novika Auliyana.dkk. 2018. “Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan*, 3 (12) : 1572-1582

Siswoyo dan Retno. 2016. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Quantum Learning Berdasarkan Pendekatan Saintifik”. 4 (1) : 33-43

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Utari, dkk. 2020. Efektivitas Model Explicit Intruction Menggunakan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Pola Busana Wanita. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. Volume 11, Nomor 2.

Wijayanti. 2014. “Pengembangan Autentic Assesment Berbasis Proyek dengan Pendekatan Saintifik untuk Keterampilan Berfikir Ilmiah Mahasiswa”. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Volume 3, Nomor 2 hal 102-108