

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Laura Amara Qifsy¹, Abna Hidayati², Zelhendri Zen³, Nofri Hendri⁴, Andra Saputra⁵
e-mail: lauraamaraqifsy09@gmail.com, abnahidayati@fip.unp.ac.id,
andrasaputra552@gmail.com

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dirasa luar biasa untuk membuat media video yang dimeriahkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA pada Tinjauan IV sehingga media yang substansial, berakal sehat dan berhasil dapat dimanfaatkan oleh para pengajar dan siswa. Jenis penyelidikan tentang penelitian kemajuan ini dikenal sebagai Investigate and Improvement (R&D). Model kemajuan yang digunakan dalam kemajuan ini adalah 4D. Pemodelan 4D ini terdiri dari empat langkah, yaitu Define, Design, Develop, Disseminate. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan mengetahui pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Berdasarkan hasil evaluasi Validator Media, Validator Dokumen rerata skor Validasi Media adalah 4,8 "Sangat Valid". Hasil validasi Validator Mater rerata 4,74 "Sangat Baik". Media video animasi ini dinilai "nyaman" berdasarkan pengujian di dunia nyata dengan nilai rata-rata 5.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Video Animasi.

Abstract

This research is considered extraordinary for making video media which is enlivened as a medium for learning science subjects in Review IV so that students and students can use media that is substantial, sensible and successful. This type of investigation into the progress of research is known as Investigation and Improvement (R&D). The progress model used in this progress is 4D. This 4D modeling consists of four steps, namely Define, Design, Develop, Disseminate. The aim of this research is to test and determine the development of animated video media in science and science subjects in class IV elementary school. Based on the evaluation results of the Media Validator, the Document Validator's average score of Media Validation is 4.8 "Very Valid". Results of Validator Material Validator Mean 4.74 "Very Good". This animated video media is considered "comfortable" based on real-world testing with an average value of 5.

Keywords: Development, Media, Video Animation.

Pendahuluan

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Pendidikan Guru, kompetensi yang harus dimiliki pendidik meliputi: keterampilan pendidikan, pribadi, profesional dan sosial. Seorang guru perlu selalu menyiapkan bahan pelajaran yang akan diamati siswa sebelum melakukan aktivitas belajar sehingga pembelajaran menjadi kontekstual (Hidayati & Bentri, 2019). Guru harus dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam persiapan pembelajaran, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Hidayati (dalam Sonia et al., 2023) media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan baik dalam bentuk desain sederhana maupun menggunakan teknologi canggih yang dapat membantu meningkatkan respon siswa terhadap penggunaan media.

Keterlibatan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dan semakin dalam bahan ajar tersebut dipersepsikan oleh siswa, maka pembelajaran tersebut akan semakin efektif. Dari beberapa sudut pandang tentang konsep media pembelajaran dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu medium atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi sehingga penerima informasi dapat menyelesaikan proses pembelajaran. Media dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran hal tersebut dikarenakan media bisa membantu penyampaian informasi (Hidayati & Bentri, 2019).

Menurut Hidayati (dalam Octova et al., 2014) kemampuan dasar siswa merupakan kemampuan yang sangat luas yang dapat digunakan untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu. Kemampuan seorang guru untuk memilih bahan pelajaran dapat membantu siswa menguasai mata pelajaran tersebut. Dalam perkembangannya harus dipahami dengan jenis bahan, keadaan atau kondisi tempat pembelajaran berlangsung, dan ciri-ciri siswa, ciri-ciri siswa sekolah dasar yang berkaitan dengan gerak fisik, khususnya anak-anak. lebih sering daripada tidak suka. suka bermain, suka berolahraga, suka bekerja berkelompok dan suka mengasah secara khusus Abdul Alim (2009).

Sehubungan dengan konsep ini, kami dapat mengklarifikasi: Pertama-tama, anak usia sekolah suka bersenang-senang, guru harus memajukan anak, memberikan tindakan fisik dengan peragaan bermain. Materi pembelajaran yang hadir dalam bentuk variasi, terutama untuk siswa sekolah dasar (kelas 1 sampai 3), masih banyak tempat bermain. Selanjutnya, rencana acara pembelajaran menampilkan konsep hiburan yang menyenangkan, namun tetap memperhatikan realisasi materi pembelajaran. Anak usia sekolah dasar suka berolahraga Anak usia sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa yang nyaman duduk berjam-jam, tetapi berbeda dengan anak yang memang bisa duduk diam hingga 30 menit. Anak usia sekolah ketiga ini sangat menyukai kegiatan senam bersama, anak usia sekolah biasanya bekerja secara berkelompok dengan teman sebayanya atau seusianya. Konsep pembelajaran dalam pembelajaran dapat diubah menjadi acara kumpul-kumpul, di mana guru menyampaikan materi melalui tugas-tugas sederhana untuk diselesaikan bersama. Empat anak usia sekolah mengambil bagian dalam latihan. Anak usia sekolah dasar dicirikan oleh preferensi untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan demonstrasi akal sehat, bukan hipotesis. Ini akan mempengaruhi seberapa sukses Anda dalam mencapai tujuan penelitian Anda. Instruktur memiliki kemampuan beradaptasi untuk memanfaatkan materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan antarmuka, kemampuan, dan latihan siswa, sehingga pembelajaran yang dibutuhkan dapat tercapai, baik secara kognitif, jujur, dan mental.

Materi pembelajaran yang cocok dan sesuai akan membuat siswa tidak bosan dan terdorong untuk menghafal. Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar bagi siswa karena dapat menambah informasi dan dapat menambah kegairahan belajar pada siswa. Sependapat dengan (Miftah, 2013), penggunaan bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat memotivasi, membentengi siswa untuk menghafal, dan meningkatkan kemampuan untuk mendapatkannya bahan ajar yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan kualitas bahan ajar pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang bentuk pembelajaran atau latihan di sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa (Istiqlal, 2018). Terkait dengan gambaran di atas, diperlukan upaya dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media dalam persiapan belajar

mengajar di kelas. Membuat rekaman dengan aktivitas adalah cara yang tepat untuk membuat siswa bersemangat belajar.

Menurut pengamatan penulis, sebagian besar penggunaan media dalam pembelajaran hanya sebagai pelengkap saja. Artinya media yang digunakan guru selalu berupa power point sederhana yang terkadang membuat siswa kurang semangat dalam belajar. Kreativitas dalam media juga diperlukan untuk membuat media lebih menarik di depan kelas, menciptakan media pembelajaran nyata yang membantu siswa memahami suatu mata pelajaran yang dianggap sulit seperti belajar mata pelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan persepsi dan wawancara yang dilakukan oleh pencipta di SDN 43 Rawang Timur Padang, strategi yang digunakan oleh pendidik IPA dapat menjadi pelajaran yang menyusahkan, pendidik sering menggunakan strategi ace course. Cara belajar seperti ini membuat siswa bosan dan tidak paham sepenuhnya. Terlihat bahwa dalam persiapan pembelajaran, siswa sekolah memperhatikan materi yang diberikan oleh pendidik tanpa ada masukan dari siswa pada saat guru memberikan materi. Sependapat dengan pencipta, ada beberapa kendala yang dialami dalam pegangan pembelajaran dan minat siswa untuk secara efektif mengikuti persiapan pembelajaran dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan menurun. Media video yang berenergi dapat memberikan keterlibatan yang terkoordinasi kepada siswa karena siswa menggunakan indra mencari dan menemukan untuk memudahkan siswa mengingat apa yang mereka lihat secara khusus daripada pendengaran yang adil. Media video yang dimeriahkan ini dapat membantu pengajar menyampaikan dan memperjelas pesan melalui gambar, isi dan suara yang terdapat dalam rekaman yang dimeriahkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat media keaktifan berbasis video dalam sains. Dengan adanya analisis pembangunan ini, diharapkan mahasiswa akan lebih dinamis dalam memberikan kontribusi dan pembelajarannya akan lebih berkualitas.

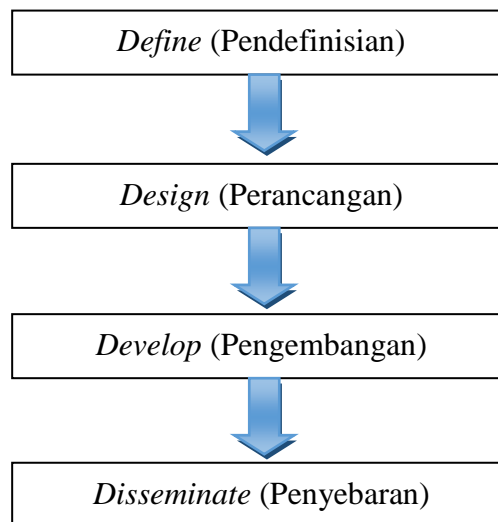
Menurut (Sya'bania et al., 2020), media video animasi terdiri dari rangkaian frame yang di-crop sehingga tampak seperti aslinya. Media video animasi dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas dan juga dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa ketika bentuk medianya menjadi menarik. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki hubungan dan pengaruh yang signifikan terhadap perhatian, minat, motivasi dan hal-hal lain yang ada pada diri siswa. Materi video yang berenergi tidak bisa begitu saja membantu instruktur dalam melakukan pegangan belajar dalam pelajaran, tetapi lebih dari menggerakkan neokorteks dan mampu membentuk iklim belajar yang baik dan membentengi otak untuk mengingat, membuat perbedaan yang dimiliki siswa. kapasitas untuk diingat. memori jangka panjang dan dapat meninjau data yang diperlukan selama ujian. Gerakan media video juga dapat menambah inspirasi mahasiswa. Rasa ingin tahu yang luar biasa dalam belajar bersumber dari motivasi diri siswa yang berdampak positif terhadap hasil belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat tercapai secara ideal.

Berdasarkan uraian dasar di atas, media video animasi ini perlu dikembangkan karena diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelusuran dengan judul tersebut **“Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”**.

Metode

Bagian metode harus ditulis singkat, padat, jelas, tetapi mencukupi. Ia menjelaskan Investigasi semacam ini adalah pertanyaan kemajuan yang dikenal sebagai Inquire about and Improvement (R&D). Sependapat dengan (Sugiyono, 2017), penyelidikan dan kemajuan dapat diartikan sebagai penyelidikan tentang strategi yang menunjuk untuk membentuk suatu barang tertentu dan menguji kelayakannya. Tampilan kemajuan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Demonstrasi 4D. Pemodelan 4D ini terdiri dari empat langkah yaitu karakterisasi khusus, perencanaan, pembuatan dan penyebaran. Pada penelitian kali ini menggunakan instrumen berupa angket, dokumentasi, dan format penilaian sebagai instrumen pengumpulan data, serta menggunakan uji validitas, uji praktikalitas, kriteria kualitas pengembangan produk, dan efektivitas dalam proses analisis data Pilihan pertunjukan

ini didasarkan pada perenungan yang teratur dan hipotesis pembelajaran.



Gambar 1. Desain Penelitian 4D

Hasil Penelitian

Tahapan-tahapan pengembangan pada model 4D diperoleh data sebagai berikut.

1. Define (Pendefinisian)

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum diawali dengan tahapan analisis capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada mata pelajaran di sekolah dasar. Analisis kompetensi kemudian dikembangkan dalam bentuk indikator dan tujuan pembelajaran dikembangkan (Hidayati & Bentri, 2019). Dalam perancangan bahan ajar terdapat keterkaitan yang erat dengan kurikulum yaitu mencari tahu indikator-indikator yang perlu dipelajari siswa. Berdasarkan program yang digunakan di SDN 43 Rawang Timur. Saat ini program studi mandiri. Setelah penulis berdiskusi dengan ahli mata pelajaran yaitu salah satu guru IPA Terpadu IV di SDN 43 Rawang Timur, maka materi pembelajaran yang penulis kembangkan untuk mata pelajaran IPA adalah Bentuk Zat dan Perubahannya.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa mengamati karakteristik siswa menurut rancangan, bahan ajar bangunan dan sesuai objek penelitian yaitu siswa kelas SDN 43 Rawang Timur. Berdasarkan pengamatan penulis di sekolah-sekolah khususnya SDN 43 Rawang Timur terlihat bahwa guru sering menggunakan metode presentasi. Cara belajar seperti ini membuat siswa bosan dan tidak paham sepenuhnya. Terlihat bahwa dalam persiapan pembelajaran, siswa seolah memperhatikan materi yang diberikan oleh pendidik tanpa ada kritik dari siswa ketika guru memberikan materi. Kenyataannya, aksesibilitas bahan ajar di sekolah masih kurang dan masih banyak instruktur yang belum mampu membuat bahan ajar, salah satunya bahan ajar video. untuk mengkomunikasikan kain. Memanfaatkan bantuan pertimbangan dapat menawarkan bantuan kepada siswa untuk memahami dan menangkap pertimbangan mereka dan membujuk mereka untuk berpikir. Bisa dibayangkan karena media video pembelajaran mengandung komponen suara dan visual yang membuat siswa penasaran.

c. Analisis Konsep

Analisis konseptual bertujuan untuk secara sistematis, merinci, dan mengorganisasikan konsep-konsep material yang relevan. Analisis ini berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan tujuan pembelajaran. Pengembangan dan analisis objek peserta didik untuk menentukan konsep produk yang menjadi objek penelitian. Pada materi terdapat alur tujuan pembelajaran pengembangan video animasi yaitu bentuk zat dan transformasinya dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengenali keadaan materi
2. Siswa menganalisis perubahan keadaan materi.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SD mata pelajaran IPAS.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap pendefinisian, peneliti mulai mengembangkan produk. Hasil dari pengembangan produk awal media pembelajaran ini meliputi:

a. Menentukan Software Pengembangan

Dengan banyaknya aplikasi pengembangan dan cara mengembangkan bahan ajar, maka telah ditentukan program yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar tersebut adalah aplikasi Adobe Illustrator. Memperhatikan beberapa aplikasi yang dipelajari oleh penulis dalam kursus audio dan video Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

b. Mengembangkan Storyboard

Papan cerita dirancang berdasarkan materi yang dikumpulkan. Papan cerita berisi gambar untuk diimpor, berupa penjelasan narator dan gambar yang ditampilkan, durasi musik latar, dan audio atau teks yang diucapkan oleh narator. Papan cerita dirender sebagai lampiran.

c. Membuat Latar Gambar Video Animasi

Latar belakang video bergerak yang dibuat dengan aplikasi Adobe Illustrator. Setiap slide akan menerima liputan berdasarkan setiap materi yang disertakan dalam audio.

3. Pengembangan dan Implementasi

Pengaturan kemajuan yang dilakukan setelah pengaturan item dan kain termasuk mengubah item berdasarkan proposal dari media dan spesialis materi.

a. Uji validitas media

Aspek	Butir Penilaian	Validator Media		Rata-Rata Variabel	
		I	II	I	II
Tampilan Media Video Animasi	1	5	5	4,8	4,8
	2	5	5		
	3	5	5		
	4	4	4		
	5	5	5		
	6	5	5		
Desain dan Layout	7	5	5	4,7	4,7
	8	5	5		
	9	5	4		
	10	4	5		
Kemudahan dalam Menggunakan Media Video Animasi	11	5	5	5	4,8
	12	5	5		
	13	5	4		
	14	5	5		
	15	5	5		
	16	5	5		
Jumlah Rata-Rata	17	5	5	14,5	14,3
		83	70		
				4,8	4,7

Hasil nilai yang diperoleh dari Pakar Media I oleh Bapak Septriyan Anugrah, S.kom., M.Pd.T. IPK 4.8 dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan penilaian tersebut, dapat dibayangkan bahwa media video animasi ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari Ahli Media II oleh Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T. dengan IPK 4,7 dengan kriteria “Sangat Valid”. Dari ulasan tersebut dapat dipahami bahwa media video animasi ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Uji Validitas Materi

Aspek	Indikator	Penilaian	Rata-Rata
Kebenaran Konsep	1	5	5
	2	5	
	3	5	
Penyajian Materi	1	5	5
	2	5	
	3	5	
	4	5	
Penulisan	1	4	4,66
	2	5	
	3	5	
Evaluasi	1	4	4,3
	2	5	
	3	4	
Jumlah			18,96
Rata-Rata			4,74

Dari konfirmasi arsip mengenai table over terlihat bahwa substansi dan perspektif objektif serta metode penilaian semuanya memiliki nilai penilaian yang sangat tinggi dengan skor normal 4,74 menunjukkan bahwa laporan tersebut lengkap dan memahami dengan penanda pembelajaran. Pengukuran. . Dengan evaluasi ini, seseorang dapat membayangkan bahwa interaksi media campuran ini "sangat relevan" dan sesuai untuk digunakan dalam pegangan pembelajaran.

c. Uji Praktikalitas

Aspek Penilaian	Item	Rata-Rata Tiap Aspek	Kategori
Tampilan Media	1-4	4,65	Sangat Praktis
Penyajian Materi	1-3	4,45	Sangat Praktis
Kemanfaatan	1-3	4,45	Sangat Praktis
Rata-Rata		5	Sangat Praktis

Berdasarkan penilaian aktual siswa terhadap media video animasi diperoleh skor rata-rata 5 pada kategori produk “sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa Materi Video Animasi Kelas IV layak digunakan sebagai bahan pembelajaran IPA Kelas IV SD.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dalam rangka bahan pembelajaran yang berbentuk gambar, suara, dan audio visual, yang bertujuan untuk membantu siswa mendapatkan topik yang disajikan, dan dapat digunakan secara terpisah atau untuk penggunaan bersama. . Sependapat dengan Kustadi (2011), media pembelajaran dapat “menjadi alat penunjang pegangan pengajaran dan pembelajaran, memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan lebih ideal tercapai.

Kegiatan inkuiri dilakukan untuk menjadikan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pengajar dan siswa dalam mata pelajaran IPA. Lebih lanjut, hal ini juga akan digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi siswa untuk direnungkan sesuai dengan kemampuan belajarnya. Persiapan investigasi dilakukan melalui 4 tahap persetujuan model 4D dengan 4 tahap utama yaitu tampilan spesifik, perencanaan, peningkatan dan penyebaran. Langkah pertama adalah melakukan penyelidikan program pendidikan, penyelidikan siswa, dan pemeriksaan konsep serta pemeriksaan kantor dan yayasan. Susunan berikut adalah penyempurnaan materi pengantar dengan merencanakan rekaman ponsel dalam susunan .mp3. Kemudian ubah menggunakan aplikasi Adobe Audition 2019. Untuk itu dilakukan approval untuk menentukan kemungkinan media yang dibuat dengan banyak ahli dengan menyertakan banyak ahli dan benda uji.

(Kurniawan, dkk, 2018) Organisasi persetujuan merupakan gerakan untuk mengukur ketercapaian media campuran cerdas dalam pembelajaran. Instrumen persetujuan berada dalam kerangka survei. Media video animasi kadang-kadang menunjuk untuk mengumpulkan informasi sebagai dasar kemungkinan materi media video berenergi untuk digunakan dalam pembelajaran. Penyusunan persetujuan dilakukan oleh dua media validator dan satu fabric validator. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012) bahwa persetujuan item dapat dilakukan dengan menunjuk beberapa ahli atau profesional yang berpengalaman untuk menilai item yang direncanakan baru-baru ini. Hal ini senada dengan kesimpulan Desriana & Budiningsih (2018) yang menyatakan bahwa arsip sebagai latihan pengumpulan informasi atau data yang berkaitan dengan laporan yang akan ditampilkan dalam media akan tercipta, apabila materi yang diberikan sesuai dengan program dan memikirkan tentang target. Persetujuan media mencakup beberapa aspek, yaitu tampilan, desain dan format yang spesifik, kemudahan penggunaan, dan kualitas suara. Berkaitan dengan hal tersebut, diketahui dari para validator media bahwa media yang dibuat memiliki kategori “Sangat Substansial”. Berdasarkan hasil pemikiran tentang apa yang telah dilakukan, kedua pandangan ini telah dipenuhi dengan melakukan persetujuan arsip dan persetujuan media.

Pada tata penggunaan, dilakukan uji realitas media pada media video animasi ditinjau dari tampilan media, pengenalan laporan, dan kemudahan, hal ini akan memperjelas bahwa mahasiswa yang didorong oleh mahasiswa mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan ini diperkuat lagi oleh kesimpulan Hartono (2019) bahwa akal sehat dan kelayakan suatu barang ditentukan oleh waktu pemanfaatannya. Sependapat dengan Riduan (2012), langkah-langkah pemeriksaan yang membumi dan perhitungan skor normal yang diperoleh dari responden, kemudian mencari representasi dari titik tengah tersebut untuk menentukan kriteria survei responden tes akal sehat.

Simpulan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dalam rangka bahan pembelajaran yang berbentuk gambar, suara, dan audio visual, yang bertujuan untuk membantu siswa mendapatkan topik yang disajikan, dan dapat digunakan secara terpisah atau untuk penggunaan bersama. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012) bahwa persetujuan item dapat dilakukan dengan menunjuk beberapa ahli atau profesional yang berpengalaman untuk menilai item yang direncanakan baru-baru ini. Hal ini senada dengan kesimpulan Desriana & Budiningsih (2018) yang menyatakan bahwa arsip sebagai latihan pengumpulan informasi atau data yang berkaitan dengan laporan yang akan ditampilkan dalam media akan tercipta, apabila materi yang diberikan sesuai dengan program dan memikirkan tentang.

Pada tata penggunaan, dilakukan uji realitas media pada media video animasi ditinjau dari tampilan media, pengenalan laporan, dan kemudahan, hal ini akan memperjelas bahwa mahasiswa yang didorong oleh mahasiswa mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Daftar Pustaka

- Eldarni, M., & Yeni, F. . (2014). *Media Video*. UNP Press.
- Hartono. 2019. “Metode Penelitian.” Riau: Zanafa Publishing.
- Hidayati, A., Bentri., Putra, A., Rahmi, A., & Octova, A. (2014). Implimentasi Kurikulum 2013 di Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 5 (1), 88-99.
- Hidayati, A., & Bentri, A. (2019). Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 372, 131–133.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 139–144.
- Kurniawan, D. candra, 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. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- 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>
- Octova, A., Bentri, A., Putra, A., Hidayati, A., & Rahmi, U. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 di Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 88–99.
- Sonia, G., Hidayati, A., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD. *Jurnal Family Education*, 3, 310–320.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung : Alfabeta*, CV.
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.