



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SDN Palebon 03 Semarang

Dyah Ayu Dwi Astuti^{1*}, Ferina Agustini², Rofian³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: ayudyah579@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: ferinaagustini@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: kotakomik.pian@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to develop learning media video animation stop motion the material system organ digestion human feasible and practical for the students of class V SDN Palebon 03 Semarang. This research method using Research and Development with model ADDIE with the technique of analysis of descriptive data. The results of the validation media 2 media experts the first stage of obtaining a value of 75% with the criteria of worth and the second stage to obtain the value of 92% with the criteria very worth it. The results validate the material by 2 experts of the material of the first stage to obtain a percentage of 75% with the criteria of worth and the second stage to obtain the value of 93% with the criteria very worth it. In field trials through the questionnaire responses of teachers to obtain a value of 80% with the criteria very decent and on the questionnaire responses of students to obtain the value of a percentage of 93%. In conclusion media learning video animation stop motion the material system organ digestion human worth and tools used in teaching and learning activities in school.*

Keywords: *Human Digestive System; Learning Media; Video Animation Stop Motion.*

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi stop motion materi sistem organ pencernaan manusia yang layak dan praktis bagi siswa kelas V SDN Palebon 03 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE dengan teknik analisis data deskriptif. Hasil validasi media oleh 2 ahli media tahap pertama memperoleh nilai 75% dengan kriteria layak dan tahap kedua memperoleh nilai 92% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi materi oleh 2 ahli materi tahap pertama memperoleh presentase 75% dengan kriteria layak dan tahap kedua memperoleh nilai 93% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba lapangan melalui angket respon guru memperoleh nilai 80% dengan kriteria sangat layak dan pada angket respon siswa memperoleh nilai presentase 93%. Kesimpulannya media pembelajaran video animasi stop motion materi sistem organ pencernaan manusia layak dan praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.*

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Sistem Organ Pencernaan Manusia; Video Animasi Stop Motion.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan upaya mewujudkan proses belajar mengajar yang mampu melibatkan peserta didik secara maksimal tentu perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) turut memberikan andil yang besar terhadap segala aspek kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan dan teknologi ini juga memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan kemampuan meningkatkan literasi teknologi dengan bijak dalam memanfaatkan informasi agar tercapai keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, berkomunikasi, kreatif, inovatif, dan penguasaan teknologi (Cintang 2018: 35).

Penggunaan teknologi kini tak lepas dari pendidikan, terlebih dalam situasi pandemi yang mengakibatkan pelaksanaan proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Perbedaan yang mendasari antara pembelajaran tatap muka dan jarak jauh yaitu tentu siswa tidak dapat berinteraksi dengan guru ataupun dengan siswa lain secara langsung (Restianingsih, dkk). Dengan pembelajaran daring tentu guru membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, arti kata tersebut adalah tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Wati (2016: 2) Media adalah segala sesuatu berupa alat yang dapat digunakan dalam proses penyampaian suatu informasi. Media juga diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis atau alat elektronik yang mampu memproses informasi yang telah disampaikan hingga menyusun kembali informasi visual atau verbal. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Wati (2016: 3-4) adalah suatu alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan menjadi komponen sumber belajar yang dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar. Pengertian lain dari Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi alat bantu untuk menyalurkan maupun menyampaikan pesan sehingga membuat proses belajar yang efisien dan terjadi lingkungan belajar yang kondusif (Asyhar 2012: 8).

Penggunaan media pembelajaran tentu memberikan manfaat, menurut Riyana (2012: 15) adalah dapat menyederhanakan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, memperlihatkan suatu objek yang sulit untuk dijangkau dan berbahaya, dapat memperlihatkan objek yang bentuk aslinya terlalu besar atau terlalu kecil, bahkan sesuatu yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat. Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki klasifikasinya masing-masing dengan karakter yang berbeda. Hal tersebut dapat dilihat pada tampilan yang disajikan oleh media pembelajaran. Dari beberapa karakteristik yang ada guru dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan masing-masing dengan memperhatikan kondisi siswa. Menurut Wati (2016: 5-8) dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yakni media visual dan media audio visual.

Dari klasifikasi media pembelajaran salah satunya adalah media audiovisual. Menurut Setianingsih (2016: 168) "Media audio visual merupakan suatu jenis media yang mengandung unsur gambar dan juga mengandung unsur suara. Sebagai contoh seperti film, slide suara, video, dan lain lain." "Salah satu media pembelajaran dalam bentuk video yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah video". Menurut pengertian lain, media pembelajaran audiovisual yang berupa video merupakan media yang dapat ditampilkan dalam bentuk digital dengan dibagikan melalui platform online sehingga mampu memudahkan siswa untuk menonton secara berulang (Mustikasari, dkk: 38).

Video merupakan salah satu cara untuk penyaluran informasi yang cukup menarik karena dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi penuh makna. Menurut Munir (2012: 289) Video merupakan sebuah teknologi yang dapat menangkap, merekam, mengolah, menyimpan, memindahkan dan merekonstruksi urutan gambar-gambar diam yang disajikan dengan adegan bergerak secara elektronik. Video juga dapat dikatakan sebagai gabungan beberapa gambar tertentu kemudian digabungkan dalam kecepatan dan waktu tertentu. Beberapa gambar yang disajikan disebut dengan *frame rate* dengan satuan *frame per second* (fps). Dalam pengertian lain, Video merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi, menjelaskan suatu proses dan konsep konsep yang rumit serta mengajarkan keterampilan, menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi sikap. (Kustandi 2013: 64).

Video pembelajaran adalah sebuah media atau alat bantu yang didalamnya memuat unsur audio dan visual yang berisi materi pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan (Sabrinatami 2018: 2). Penggunaan video sebagai media pembelajaran mampu memberikan inovasi baru bagi guru dan siswa. Salah satunya yakni dengan penggunaan media pembelajaran video animasi *stop motion*. Menurut Munir (2012: 331) Video animasi *stop motion* juga dikenal sebagai claymation yaitu clay atau tanah liat yang digunakan sebagai objek untuk digerakkan. Jenis animasi ini merupakan salah satu teknik animasi untuk membuat sebuah objek yang telah dimanipulasi sehingga terlihat bergerak dengan sendirinya. Selain itu, video animasi stop motion merupakan suatu teknik animasi yang dapat membuat suatu objek dapat terlihat bergerak dengan sendirinya (Maryanti 2018:27).

Menurut penelitian Meitasari (2020: 667) dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi *stop motion* mendapatkan kategori sangat layak dari ahli materi dan juga kategori sangat layak dari ahli media. Peserta didik juga menunjukkan respon baik dan termasuk dalam kategori sangat layak. Melalui perolehan nilai dari ahli materi, ahli media dan respon siswa tersebut, maka penggunaan media pembelajaran video animasi *stop motion* materi keragaman suku bangsa dan agama di negriku kelas IV SD layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Materi yang dibawakan dalam penelitian ini yakni materi sistem organ pencernaan manusia. Sistem pencernaan manusia merupakan salah satu sistem kompleks yang terdapat dalam tubuh manusia. Makanan yang telah dikonsumsi akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen penyusun sel dan jaringan, serta amunisi nutrisi yang diperlukan oleh tubuh (Susilawati, 2017: 14). Sistem pencernaan manusia terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus. Terdapat beberapa gangguan pada sistem organ pencernaan manusia seperti maag, diare, dan kolera.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara pada 2 sekolah yaitu di SDN Palebon 02 Semarang dan SDN Palebon 03 Semarang dengan hasil sebagai berikut. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Listyani selaku guru kelas VB di SDN Palebon 03 Semarang, selama pembelajaran jarak jauh ini beliau menyampaikan materi kepada siswa secara daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Google Formulir* untuk ulangan, dan *Whatsapp Group*. Terkadang juga ada beberapa tugas yang perlu dikumpulkan langsung ke sekolah dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Hal tersebut berjalan dengan lancar dan siswa menerima dengan baik. Hanya saja 1-2 orang sering tidak mengumpulkan tugas dan biasanya akan disusulkan dengan tugas yang selanjutnya. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis di SDN Palebon 02 Semarang dengan guru kelas V yaitu Bapak Wawan, beliau menyampaikan materi secara daring melalui *Google Classroom* yang berisikan materi berupa video pembelajaran dan tugas. Pak Wawan melakukan pembelajaran secara penuh dengan daring, beliau tidak meminta siswa untuk datang ke sekolah guna menghindari kontak fisik di masa pandemi seperti saat ini.

Pada SDN Palebon 03 Semarang media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh ini yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran telah difasilitasi oleh pemerintah kota. Siswa menyimak pembelajaran dengan baik, apabila ada yang kurang paham langsung bertanya pada Ibu Listyani pada *Whatsapp Group*. Khususnya pada materi sistem organ pencernaan manusia guru mengalami kendala ketika mengajar karena terbatasnya jam pelajaran, hal ini dikarenakan banyaknya materi yang harus disampaikan. Dari beberapa hal tersebut, maka penulis melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Melalui pengembangan media pembelajaran video animasi ini diharapkan siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan biasa digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2017: 297). Penelitian pengembangan dapat bersifat longitudinal karena untuk mendapatkan hasil berupa produk tertentu memerlukan beberapa tahap penelitian secara sistematis. Dimulai dari menganalisa kebutuhan, merancang desain produk yang akan dikembangkan, kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan melakukan evaluasi terhadap proses pengembangan media tersebut.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* materi sistem organ pencernaan manusia siswa kelas V. Dalam pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang terdiri dari lima langkah yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Dengan penjelasan pada masing masing tahap sebagai berikut Analisis, dalam tahap peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melaksanakan wawancara di sekolah. Peneliti melakukan wawancara pada 2 sekolah yaitu di SDN Palebon 02 Semarang dan di SDN Palebon 03 Semarang. Tahap Design, Pada tahap desain, peneliti melakukan desain media pembelajaran video animasi *stop motion* sesuai dengan materi yang akan dibawakan yakni materi sistem organ pencernaan manusia. Peneliti menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai acuan materi yang dipaparkan.

Peneliti menggunakan *website* Canva sebagai media desain animasinya kemudian disusun pada aplikasi edit video dengan menggunakan Adobe Premiere Pro Tahap ketiga yakni Development, Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* yang akan diuji cobakan ke sekolah terlebih dahulu dilakukan Uji Validitas oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria tertentu. Tahap keempat yaitu Implementation Melalui tahap implementasi peneliti melaksanakan uji coba lapangan di SDN Palebon 03 Semarang. Tahap ini dilaksanakan secara daring karena pihak sekolah masih menggunakan sistem daring pada pembelajarannya. Peneliti dibantu oleh guru kelas V untuk menyebarkan media pembelajaran video animasi *stop motion* melalui Link Youtube dan juga angket respon siswa melalui link *google form*. Dan tahap terakhir yaitu Evaluasi Pada tahap evaluasi dilaksanakan sepanjang pelaksanaan dari keempat langkah diatas dalam model ADDIE. Pada proses analisis misalnya, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti maka dapat dilaksanakan dengan meninjau pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru. Tahap evaluasi juga dapat dilakukan dengan pemberian angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat. Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut di SDN Palebon 03 Semarang Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian dilaksanakan uji coba lapangan di SDN Palebon 03 Semarang dengan membagikan angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan memaparkan mengenai data yang dinyatakan dengan kata-kata maupun berbentuk uraian dalam lembar hasil wawancara, dan catatan lapangan. Sedangkan, penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk melakukan analisa data berupa angka yang diperoleh dari angket kebutuhan guru, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Data kuantitatif yang diperoleh pada angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru menggunakan skala likert dengan penilaian 1-5.

Tabel 2.1 Pedoman skor penilaian ahli materi, ahli media, respon guru.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Pada angket respon siswa menggunakan skala *Guttman* dengan penilaian “ya” dan “tidak”.

Tabel 2.2 Pedoman skor penilaian angket respon siswa.

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	2

Rumus penghitungan angket

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor total diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 2.3 Range Presentase Kriteria Kelayakan

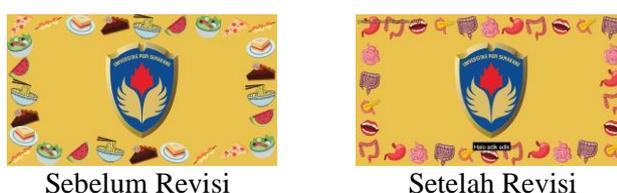
Keterangan	Rentang Skor
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan. Studi pendahuluan yang dilaksanakan berupa wawancara dan memberikan angket kebutuhan guru kepada 2 sekolah yakni di SD Negeri Palebon 03 Semarang dan pada SD Negeri Palebon 03 Semarang. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan berupa wawancara dan angket kebutuhan guru, penulis mendapatkan informasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif berbasis audiovisual. Pengembangan produk berupa media pembelajaran dilaksanakan secara mandiri oleh penulis yakni dengan melalui tahap penentuan materi yang akan dibawakan, desain gambar storyboard, pembuatan teks narasi sesuai dengan materi, menyusun storyboard media, rekaman audio sebagai narasi dalam produk video animasi dan yang terakhir melakukan proses editing untuk menggabungkan audio dan visual. Setelah melalui tahap tahap tersebut maka dalam pengembangan produk media pembelajaran dilaksanakan validasi oleh ahli media dan ahli materi dan diberikan revisi terhadap produk yang dibuat.

Gambar 1. Hasil revisi latar gambar media pembelajaran.



Gambar 2. Hasil revisi perpindahan scene.



Pembahasan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai bahan ajar pada materi Sistem Organ Pencernaan Manusia kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dengan interaksi antara media pembelajaran,

guru dan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket respon sebanyak 39 siswa menunjukkan rerata skor presentase sebesar 93% dan masuk dalam kategori sangat baik. Dengan perolehan kriteria sangat baik maka media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai bahan ajar sesuai dengan materi sistem organ pencernaan manusia. Pada proses uji coba lapangan, peneliti memberikan angket tanggapan guru terhadap media pembelajaran dan memperoleh skor 80% dengan kriteria layak.

Tabel 3.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan.

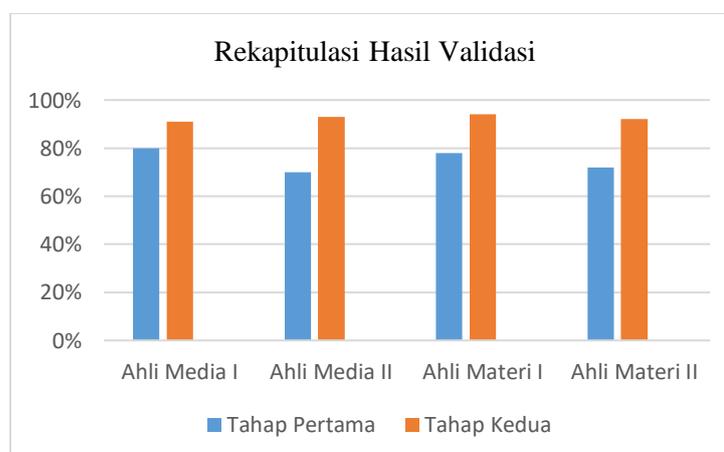
Responden	Skor
Siswa	93%
Guru	80%

Kelayakan produk media pembelajaran video animasi *stop motion* dilakukan uji validasi oleh dosen Universitas PGRI Semarang dengan 1 dosen sebagai ahli materi, 1 dosen sebagai ahli media, dan 1 dosen sebagai ahli media dan materi. Peneliti juga memberikan angket tanggapan guru yang diberikan kepada guru kelas V SDN Palebon 03 Semarang. Pada validasi ahli media I tahap pertama mendapatkan skor 80% dengan kriteria layak dan tahap kedua mendapatkan skor 91% dengan kriteria sangat layak. Validasi oleh media II tahap pertama mendapatkan skor 70% dengan skor layak dan pada validasi tahap kedua mendapatkan skor 93% dengan kriteria sangat layak. Pada validasi ahli materi I tahap pertama mendapatkan skor 78% dengan kriteria layak dan kemudian pada tahap kedua mendapatkan rerata skor sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Pada validasi ahli materi II tahap pertama mendapatkan skor sebesar 72% dengan kriteria layak dan pada validasi tahap kedua mendapatkan skor 92% dengan kriteria sangat layak. Pada tahap pertama dalam melakukan validasi baik oleh ahli media maupun ahli materi diberikan beberapa perbaikan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Validasi.

Validator	Tahap Pertama	Tahap Kedua
Ahli Media I	80%	91%
Ahli Media II	70%	93%
Ahli Materi I	78%	94%
Ahli Materi II	72%	92%

Gambar 3.1 Rekapitulasi Hasil Validasi.



SIMPULAN DAN SARAN

Melalui penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka telah dihasilkan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada materi sistem organ pencernaan manusia. Pengembangan media

pembelajaran ini memuat materi dan jenis media yang sesuai dengan apa diharapkan oleh guru dibuktikan dengan studi pendahuluan berupa wawancara dan angket kebutuhan guru. Pengembangan media pembelajaran ini juga sudah melalui tahapan validasi uji oleh ahli media dan ahli materi dengan masing masing 2 ahli dengan 2 tahap pengujian pada setiap ahli. Pada uji coba lapangan mendapatkan hasil rerata skor angket tanggapan dari 39 siswa sebesar 93% dan mendapat skor 80% pada angket respon guru terhadap media pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran video animasi *stop motion* materi sistem organ pencernaan manusia telah melalui tahap validasi oleh ahli media pada aspek kesederhanaan pengoperasian. Pada aspek tersebut memperoleh skor 100% kriteria sangat layak pada kedua tahap oleh Validator Ahli Media I, memperoleh skor 80% pada tahap pertama dan skor 100% pada tahap kedua dengan kriteria sangat layak oleh validator ahli media II. Maka media pembelajaran video animasi *stop motion* layak dan praktis untuk digunakan.

Saran yang dapat peneliti ajukan adalah dalam proses belajar mengajar, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media dapat menjadi stimulus agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran jarak jauh maka lebih diperlukan media yang lebih menarik agar siswa tetap senang mengikuti pembelajaran. Kemudian Sekolah dapat memberikan dorongan agar guru lebih kreatif untuk menciptakan media pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah. Dan bagi peneliti selanjutnya Produk media pembelajaran video animasi *stop motion* pada materi sistem organ pencernaan manusia dapat disempurnakan dalam pengembangan selanjutnya. Penyempurnaan yang dapat dilakukan dengan menambahkan materi yang lebih kompleks.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Cintang, Nyai dan Khusnul Fajriyah. 2018. Inovasi Mata Kuliah Pembelajaran Tematik bagi Calon Guru Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Keterampilan Abad 21. Volume 8 Nomor 1.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maryanti, Sri, dan Dede Tri Kurniawan. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Biologi dengan Aplikasi Picpac Volume 8 Nomor 1.
- Meitasari, Intan, Suyoto, Nur Ngazizah. 2020. Pengembangan Video Animasi Stop Motion Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku IV SD. Volume 1 Nomor 1.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustikasari, Gesti, Arfilia Wijayanti, dan Ferina Agustini. 2021. Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak. Volume 1 Nomor 1.
- Pribadi, Benny A. 2019. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Restianingsih, Anis, Rofian, dan Sunan Baedowi. Peran Orang Tua dalam Pendampingan Belajar Daring Materi Perkalian Kelas II SDN Kramatsampang 01. 2021. Volume 4 Nomor 1.
- Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kemenag RI.

- Sabrinatami, Zanderiyani. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N Yogyakarta. Volume 7 Nomor 3.
- Setianingsih, Eka Sari, dan Rahmat Rais. 2016. *Diktat Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: UPGRIS.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, Fransiska Wahyu Ari. 2017. *Tema 3 Makanan Sehat Buku Guru*. Jakarta: Kemdikbud.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.