

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL  
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI SIKLUS  
HIDROLOGI DI KELAS V SDN SATAK 2 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**OLEH :**

**DYAH RATIH KARTIKASARI**

NPM : 2014060149

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh :

**DYAH RATIH KARTIKASARI**

NPM. 2014060149

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS  
MOTION GRAPICH PADA MATERI SIKLUS HIDROLOGI DI KELAS V  
SDN SATAK 2 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 17 JUNI 2024

Dosen Pembimbing I



**Bagus Amirul Mukmin, M.Pd**

NIDN. 0710059001

Dosen Pembimbing II



**Frans Aditia Wiguna, M.Pd**

NIDN. 0719048206

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

**DYAH RATIH KARTIKASARI**

NPM. 2014060149

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS  
MOTION GRAPHIC PADA MATERI SIKLUS HIDROLOGI DI KELAS V  
SDN SATAK 2 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal : 17 Juli 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

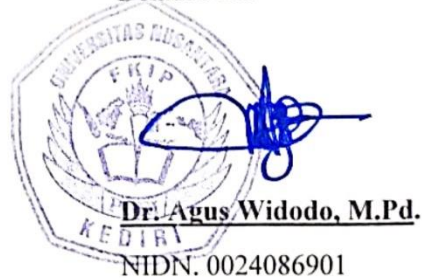
Panitia Penguji:

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn.
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.



Mengetahui ,

Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : DYAH RATIH KARTIKASARI

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. lahir : Jember/ 23 Maret 2002

NPM : 2014060149

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan



**DYAH RATIH KARTIKASARI**

NPM. 2014060149

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka tau hanya bagian *success storiesnya* aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetap berjuang ya”

“kegagalan bukanlah akhir dari segalanya, tetapi justru merupakan langkah pertama menuju kesuksesan yang sejati. Jadilah pribadi yang selalu berinovasi dan berani mengambil resiko karena itulah kunci untuk menciptakan perubahan yang signifikan”

(B.J Habibie)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Saya sendiri yang telah berjuang mengerjakan skripsi ini dari awal sampai akhir sehingga dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu.
2. Keluarga tercinta yaitu kedua orang tua dan adik saya yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan do'a yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materil.
3. Untuk nenek tercinta yang selama ini sudah mau membimbing dan mengarahkan serta berdo'a agar secepatnya dapat menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat wisuda tepat waktu.
4. Terimakasih untuk keluarga kedua saya yang selama kuliah di Universitas Nusantara PGRI Kediri telah memberikan kasih sayang seperti anak sendiri dan sudah membimbing selama ini.
5. Seluruh teman-teman satu bimbingan yang telah memberikan semangat, ilmu dan nasehat.
6. Sahabat dan orang-orang yang cintai yang telah memberikan dukungan, motivasi, yang selalu menemani dalam setiap suka maupun duka dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Dyah Ratih Kartikasari:** Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Motion Graphic* Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Satak 2 Kediri, Skirpsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2024.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Digital Berbasis *Motion Graphic*, Siklus Air

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara dengan menyebarkan angket kepada siswa dan guru di kelas V SDN Satak 2 Kediri. Dari hasil observasi diketahui bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi siklus hidrologi. Permasalahan tersebut dilihat dari angket guru bahwasannya guru masih menggunakan media yang berupa gambar dalam proses pembelajaran sehingga siswa masih kurang memahami materi siklus hidrologi yang sudah disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Motion Graphic* yang berupa video animasi pada materi siklus hidrologi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri? (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri? (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri?. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan efektifitas media digital berbasis *motion graphic* pada materi siklus hidrologi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Satak 2 Kediri. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi media, angket validasi materi, lembar respon guru, lembar respon siswa dan soal evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* adalah sebagai berikut: 1) Hasil validasi media memenuhi kriteria presentase nilai sebesar 86%, validasi materi 100% berarti media yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid, 2) Hasil keefektifan media yang dikembangkan dapat dilihat dari menyebarkan soal evaluasi kepada siswa kelas V, pada uji skala terbatas mendapatkan skor presentase sebesar 86% dan masuk dalam kategori sangat efektif, 3) Hasil kepraktisan angket respon guru yang dikembangkan berupa media digital berbasis *motion graphic* memenuhi kriteria presentase nilai sebesar 92% dinyatakan sangat praktis, dan hasil kepraktisan angket respon siswa yang dikembangkan berupa media digital berbasis *motion graphic* diperoleh dari hasil respon siswa pada presentase nilai sebesar 100%, dan masuk dalam kategori sangat praktis.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Motion Graphic* valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Motion Graphic* Pada Materi Siklus Hidrologi di Kelas V SDN Satak 2 Kediri” merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membererikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membererikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya nanti.
7. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, selaku validator media.
8. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku validator materi.
9. Sulikah, S.Pd. SD, selaku Kepala SDN Satak 2 Kota Kediri yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang bersangkutan.



10. Devi Arta Puji Astuti S.Pd, selaku guru kelas V SDN Satak 2 Kota Kediri yang telah meluangkan waktu untuk penelitian.
11. Siswa-siwi kelas V SDN Satak 2 Kediri, terima kasih atas kerja sama selama penelitian ini berlangsung.
12. Kepada kedua orang tua dan keluarga terdekat yang selalu memberikan do'a dan dukungan dengan sepenuh hati.
13. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Serta ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juli 2024



**DYAH RATIH KARTIKASARI**

NPM. 2014060149

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Identifikasi Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoritis.....	10
2. Manfaat Praktis.....	10
BAB II : LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	13
a. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Jenis- jenis Media Pembelajaran.....	15
4. Media Pembelajaran Digital.....	17
5. Motion Graphic.....	19
6. Kelebihan dan Kekurangan Motion Graphic.....	21
7. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.....	22

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam.....	22
b. Ciri-ciri Pembelajaran.....	24
c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran IPA .....	25
d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA.....	26
e. Kompetensi Dasar IPA SD.....	27
8. Materi Siklus Hidrologi.....	27
9. Karakteristik Siswa SD .....	30
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berfikir.....	34
<b>BAB III : METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>36</b>
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan.....	38
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	42
1. Lokasi Penelitian.....	42
2. Subjek Penelitian.....	42
D. Uji Coba Model/Produk.....	43
1. Desain Uji Coba.....	43
2. Subjek Uji Coba.....	44
E. Validasi Model /Produk.....	44
a. Ahli Materi.....	45
b. Ahli Media.....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
1. Pengembangan Instrumen.....	46
2. Validasi Instrumen.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	54
1. Tahapan Analisis Data.....	54
a. Kevalidan.....	54
b. Kepraktisan.....	55
c. Keefektifan.....	55
2. Norma Pengujian.....	57
<b>BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	58
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	58
2. Interpretasi asil Studi Pendahuluan.....	59
3. Desain Awal Produk.....	60
B. Pengujian Model Terbatas.....	63
1. Uji Validasi Ahli .....	63
2. Uji Kepraktisan.....	66
3. Uji Keefektifan.....	74
C. Refleksi da rekomendasi hasil uji coba terbatas dan luas.....	76

D. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	77
1. Validasi media oleh ahli media .....	77
2. Validasi media oleh ahli materi.....	78
3. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	79
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
1. Deskripsi Hasil Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan.....	80
2. Desain Akhir Produk.....	83
3. Spesifikasi Produk.....	87
4. Prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan produk.....	88
5. Faktor Pendukung dan Penghambatan Implementasi Produk.....	89
<b>BAB V :SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
A. Simpulan.....	90
B. Implikasi.....	91
C. Saran-saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian pembelajaran .....	27
Tabel 2. 2 Kajian penelitian terdahulu .....	32
Tabel 3. 1 Kriteria instrumen dan sumber .....	47
Tabel 3. 2 Skor penilaian Ahli Media dan Materi .....	47
Tabel 3. 3 Angket validasi Ahli Media .....	48
Tabel 3. 4 Angket validasi Ahli Materi .....	49
Tabel 3. 5 Angket respon Guru .....	51
Tabel 3. 6 Angket respon Siswa .....	52
Tabel 3. 7 Kriteria kevalidan media dan materi .....	54
Tabel 3. 8 Kriteria kepraktisan produk .....	55
Tabel 3. 9 Kategori ketuntasan .....	56
Tabel 3. 10 Kategori tingkat keefektifan .....	56
Tabel 4. 1 Hasil validasi Ahli Media .....	63
Tabel 4. 2 Hasil validasi Ahli Materi .....	65
Tabel 4. 3 Hasil angket respon Guru (Uji Terbatas) .....	66
Tabel 4. 4 Hasil angket respon Siswa (Uji Terbatas) .....	68
Tabel 4. 5 Hasil angket respon Guru (Uji Luas) .....	70
Tabel 4. 6 Hasil angket respon Siswa (Uji Luas) .....	72
Tabel 4. 7 Hasil soal evaluasi (Uji Terbatas) .....	74
Tabel 4. 8 Hasil soal evaluasi (Uji Luas) .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema kerangka berfikir.....	35
Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE.....	38
Gambar 4. 1 Desain awal media.....	60
Gambar 4. 2 Desain awal halaman judul.....	61
Gambar 4. 3 Desain awal halaman materi.....	61
Gambar 4. 4 Desain awal halaman video .....	62
Gambar 4. 5 Desain awal halaman penutup .....	62
Gambar 4. 6 Tampilan halaman cover .....	84
Gambar 4. 7 Tampilan KD dan Indikator.....	84
Gambar 4. 8 Halaman profil.....	84
Gambar 4. 9 Halaman start.....	85
Gambar 4. 10 Halaman pertanyaan .....	85
Gambar 4. 11 Halaman menyimak materi.....	85
Gambar 4. 12 Halaman pemantik materi.....	86
Gambar 4. 13 Halaman isi materi.....	86
Gambar 4. 14 Halaman LKPD .....	86
Gambar 4. 15 Halaman Kesimpulan .....	87
Gambar 4. 16 Halaman penutup.....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	99
Lampiran 2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	101
Lampiran 3 : Surat Izin Validasi Media.....	103
Lampiran 4 : Surat Izin Validasi Materi.....	104
Lampiran 5 : Hasil Validasi Ahli Media.....	105
Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi.....	108
Lampiran 7 : Perangkat Pembelajaran.....	111
Lampiran 8 : Lembar Angket Respon Guru.....	137
Lampiran 9 : Lembar Angket Respon Siswa.....	140
Lampiran 10 : Hasil Evaluasi Siswa.....	146
Lampiran 11 : Surat Pengantar / Izin Penelitian.....	162
Lampiran 12 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	163
Lampiran 13 : Surat Kemanfaatan Produk.....	164
Lampiran 14 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	165
Lampiran 15 : Surat Izin Bebas Plagiasi.....	167
Lampiran 16 : Hasil Cek Plagiasi.....	168
Lampiran 17: Lembar Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	169
Lampiran 18: Lembar Hasil Wawancara Observasi.....	172

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang dikarenakan dalam pendidikan dapat membentuk kepribadian seseorang serta untuk memenuhi kebutuhan di masa yang akan datang. Menurut Irwandi (2017), “Pendidikan merupakan suatu investasi penting dan memiliki peranan yang sangat strategis bagi terwujudnya sumber daya manusia yang lebih berkualitas”. Pendidikan dilaksanakan dalam keadaan sadar dan terencana serta dapat mewujudkan kondisi belajar yang kondusif.

Pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti, nilai-nilai dalam kehidupan seperti nilai religi, pengetahuan, kebudayaan, serta teknologi dan keterampilan sehingga dapat menjadikan manusia yang bermartabat, berpengetahuan serta berakhlak mulia. Hal ini juga selaras menurut dengan Widhi, dkk (2023), menyatakan bahwa “pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup”.

Salah satu kegiatan yang dilakukan dalam pendidikan yaitu dengan menyelenggarakan proses belajar mengajar. Menurut Zaifullah, dkk (2021), menyatakan bahwa “proses belajar mengajar adalah proses terjadinya saling melakukan kegiatan antara pendidik dengan peserta didik di dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pada dasarnya



tujuan pembelajaran dapat mengantarkan peserta didik pada perubahan tingkah laku, moral dan perilaku sosial untuk hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik dapat berinteraksi pada pendidik yang bisa dilakukan pada saat proses pembelajaran di kelas.

Saputra (2020) “Proses pembelajaran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Pencapaian kualitas pembelajaran merupakan tanggung jawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan memfasilitasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Supartini (2016), menyatakan bahwa “siswa dituntut untuk memahami apa yang dijelaskan dalam kelas, dan pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pendidik dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas berlangsung. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah pendidik untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Media pembelajaran yang masih digunakan dalam proses pembelajaran yaitu seperti media digital yang berupa (teks, gambar, maupun film). Pengertian animasi menurut Mathar (2022), “merupakan suatu disiplin ilmu yang menggabungkan unsur seni dengan teknologi, dikarenakan seni berperan sebagai penggambaran dan ide sedangkan teknologi berperan sebagai perangkat yang dapat merekam seni tersebut”. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks

adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Membuat animasi untuk media pembelajaran tidak sama dengan membuat animasi yang hanya sekedar hiburan. Menurut pendapat Salsabila (2023), “terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah kemampuan pemrosesan memori, pengetahuan awal dan karakter peserta didik serta kemampuan spasial peserta didik dan bagaimana animasi dibuat”. Sehingga dalam proses pembuatan media animasi sangat cukup rumit dibandingkan menggunakan media yang berupa gambar, teks dan lain sebagainya.

Dalam mengajar dan proses pembelajaran media bisa dikatakan hal yang sangat penting untuk mendukung proses belajar peserta didik, contohnya dalam mata pelajaran IPA untuk menjelaskan rangkaian dari siklus hidrologi seperti yang dikemukakan Mahadi (2021), bahwa “pengetahuan akan semakin abstrak ketika hanya disampaikan melalui bahasa verbal,” jadi peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa dia mengerti dan memahami makna atau arti dari pada kata tersebut, hal ini akan membuat peserta didik menjadi salah persepsi.

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Menurut Ningtyas (2015), “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu untuk mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa

kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab akibatnya.” Ada dua hal berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini obyek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari dan kreativitas Pakpahan (2022). Sehingga dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang menggunakan metode ilmiah dan memiliki objek yang perlu diajarkan di sekolah dasar, memiliki karakteristik khusus mempelajari tentang fenomena alam yang faktual, konseptual, prosedural, metakognitif dan pengetahuan yang tersusun sistematis secara teratur.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 November 2023 di kelas V SDN Satak 2 dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada guru dan seluruh siswa kelas V diketahui bahwa dari jumlah 22 siswa di kelas ada 81% siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi siklus hidrologi. Permasalahan tersebut dilihat dari angket guru bahwasannya guru masih menggunakan media yang berupa gambar dalam penerapan proses pembelajaran di kelas sehingga siswa masih kurang memahami materi siklus hidrologi yang sudah disampaikan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan 90% siswa yang menyukai media bergambar dengan dilengkapi animasi, suara dan warna untuk membantu proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang bergambar dan memiliki banyak animasi dapat menarik perhatian siswa

untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas pada materi siklus hidrologi. Selain itu masih ada siswa yang kurang antusias disaat guru menjelaskan materi siklus hidrologi dalam proses pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut didapatkan dari hasil angket guru bahwasannya siswa kurang antusias dan masih ramai disaat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Sehingga dari 77 % siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran pada materi siklus hidrologi di kelas.

Berdasarkan dari hasil observasi yang diperoleh diatas bahwasannya siswa membutuhkan media pada saat proses pembelajaran. Media tersebut berupa video animasi yang bergambar sehingga dapat membantu memudahkan dalam penyampaian materi dan memudahkan siswa memahami materi yang akan disampaikan. Dari permasalahan tersebut solusi yang dapat dikembangkan yaitu mengembangkan media berbasis digital *motion grapich* pada materi siklus hidrologi mata pelajaran IPA yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Menurut pendapat Anwar (2022), Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Teknologi yang memiliki peran positif diharapkan dapat membuat lingkungan belajar mengajar yang kondusif. Khususnya bagi generasi muda yang tidak terlepas dari teknologi

dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga teknologi perlu dimanfaatkan di masa sekarang dengan media pembelajaran yang berbasis digital.

Menurut Nudin (2020), “*motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan.” Hal ini sejalan dengan penelitian Darma (2022), bahwasannya “*motion graphic* adalah bentuk animasi beberapa kumpulan bentuk yang dikoreografikan bersama menggunakan berbagai macam efek untuk menghasilkan rekaman yang menarik dalam menampilkan dan mempelajari tata bahasa sehingga menjadi ekspresif dan menarik.” Dikuatkan lagi oleh pendapat Machda (2010), bahwa “*motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis yang dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik Hubungan antara graphic dan motion sangat vital karena motion yang baik terdiri atas graphic yang baik.”

Diharapkan dengan mengembangkan media pembelajaran digital yang berbasis *motion graphic* ini dapat membantu memberikan pemahaman dan menjadikan siswa untuk lebih tertarik dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidrologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Digital Berbasis *Motion Graphic* Pada Materi Siklus Hidrologi Kelas V SDN Satak 2 Kediri”.

## **B. Batasan Masalah**

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki batasan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini terbatas pada materi Siklus Hidrologi di mata pelajaran IPA.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas V SDN Satak 2 Kediri.

## **C. Identifikasi Masalah**

Sebagaimana telah disebutkan dalam latar belakang bahwasannya guru hanya memberikan media gambar saat menjelaskan materi sehingga siswa kesulitan dalam memahami saat mengikuti proses pembelajaran sehingga penyampaian pembelajaran kurang efektif. Maka identifikasi masalah dari pemaparan tersebut adalah:

Pada proses pembelajaran di kelas media pembelajaran adalah salah satu hal yang harus ada supaya menjadi lebih menarik. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi, tujuan dan karakteristik siswa di kelas agar lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat diidentifikasi yaitu, “Apakah media yang digunakan pendidik sudah sesuai dengan karakteristik siswa di kelas?”.

Media pembelajaran yang efektif dan efisien melalui video animasi untuk saat ini masih jarang digunakan. Sedangkan pada masa sekarang ini media pembelajaran sederhana yang berbasis teknologi sangat dibutuhkan

sebagai alternatif penunjang pembelajaran. Tetapi sampai saat ini guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga hal ini membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran. Efektif atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Dari permasalahan yang terurai di atas maka peneliti menemukan identifikasi permasalahannya, “Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran?”

Pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas guru tidak dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dikarenakan guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dengan menggunakan pendukung gambar saja dan menuliskan di papan tulis, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan antusias siswa mengikuti pembelajaran berkurang dan menjadi bosan. Dari permasalahan itu peneliti mengidentifikasi permasalahannya, “Apakah ada pengaruh media pembelajaran *motion graphic* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi pada siswa kelas V SDN Satak 2 Kediri?”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *motion grapich* pada mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *motion grapich* pada mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *motion grapich* pada mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Agar penelitian ini memiliki hasil dan arah yang jelas, maka harus ditetapkan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Dari rumusan masalah yang dipaparkan maka tujuan penelitian yang didapat sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *motion grapich* pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *motion grapich* pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *motion grapich* pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidrologi di kelas V SDN Satak 2 Kediri



## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, harapannya dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, mengenai pemahaman siswa dengan mengembangkan media digital berbasis *motion grapich* khususnya mata pelajaran IPA materi siklus hidrologi di kelas V.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dalam menambah wawasan terkait mengembangkan media *motion grapich* dengan cara menerapkan dan memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

#### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa agar lebih tertarik untuk belajar dan memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang akan dicapai.

#### **c. Bagi Peneliti**

- 1) Dapat mengetahui media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPA.

- 2) Dapat mengetahui ketertarikan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital *motion grapich*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifillah, A. (2020). *Pengaruh Media Powtoon Melalui E-Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MI Al-Ihsan Pamulang* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Andany, S. R. A. (2020). *Upaya Guru Dalam Mengatasi Diferensiasi Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 1 Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Tohar Media.
- Amiansyah, A., Hamdani, H., & Ghasya, D. A. V. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA MATERI PROSES FOTOSINTESIS PADA TUMBUHAN SISWA KELAS IV SDN 35 PONTIANAK SELATAN. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 627-634.
- Aprilia, R. (2021). *Penerapan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Kotagajah* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Arifa, N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV DI SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Berdikari, R. A. (2022). *UJI KINERJA PORTABLE RAINFALL SIMULATOR PADA BERBAGAI TEKANAN UNTUK MENGUKUR KESERAGAMAN DAN INTENSITAS HUJAN*.
- DARMA, S. (2022). *ANIMASI MOTION GRAPHIC PEMBELAJARAN TCP/IP DALAM LAPISAN OSI LAYER* (Doctoral dissertation, Fakultas Sain dan Teknologi).
- Fahrurrozi, M., Suparmanto, S., Alparizi, S., & Mardawiah, M. (2023). Media Flipchart dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab: Tinjauan Masalah di MTS Sabilah Muhtadin. *Ta'limi/ Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 2(2), 101-110.
- Fathurrahmaniah, F., & Haryanto, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA. *JPK: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(01), 41-46.

- Fitri, N. F. (2016). *Pembentukan Kualitas Belajar IPA Di MI Muhammadiyah Kramat Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Gilang, A. E. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE BERBASIS METODE MIND MAPPING PADA PEMBELAJARAN IPA di SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Hastuti, R. D., Permana, E. P., & Damariswara, R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kegiatan Siang Hari Kelas I SDN 1 Mlandangan* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NUSATARA PGRI KEDIRI).
- Hidayat, O. S. (2021). Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5436–5444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1668>
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221–231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
- Kurniawan, D. C., 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.
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi pendidikan (urgensi komunikasi efektif dalam proses pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80-90.
- Mathar, H. (2022). *Analisis Makna Pesan Simbol Artefak pada Seni Fotografi: Studi Semiotika Komunikasi pada Prosesi Mappatudang Arajang di Kabupaten Bone* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan game education pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD. *Jurnal*

*Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).

- Ningtyas, T. O. K. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Percobaan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Di Sekolah Dasar. *Universitas PGRI Yogyakarta.*, 1–9.
- Nudin, R. I. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic mata pelajaran pai materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- NURFA, N. N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS MOODLE SEBAGAI DAYA DUKUNG PEMBELAJARAN FISIKA PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS (Penelitian Pengembangan Terhadap Peserta Didik Kelas X SMAN 18 Garut)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289-298.
- Nursyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya dan Hubungannya Dengan Penglihatan di Kelas IV SD/MI. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, i.
- Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 440-453.
- Panjaitan, dkk. (2020) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4*. 1353.
- Pattimura, dkk. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 04, Nomor 02.
- PERMATA, N. N., ZAMAN, W. I., & DAMAYANTI, S. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR PADA MATERI SUMBER ENERGI ALTERNATIF UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI MRICAN 1 KOTA*

- KEDIRI* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Pribadi, A. Benny. (2014). *Desain Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7609>
- Purwanto, A., Purwanto, I. H., & Hamam, M. A. (2023). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN “PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC (Studi Kasus MTs Muhammadiyah Kasihan). *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 5(1), 155-159.
- Raihan, T. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Motion Graphic Berbasis Smartphone Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di MTsN 1 Nagan Raya* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Roisa, F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Materi Benda Langit dan Peristiwa Alam Dengan Metode Demontrasi Pada Siswa Kelas VI MI Nurur-Rochmah Jasem. *Universitas MUhammadiyah Sidoarjo*.
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusydiyah, E. F. (2020). *Media pembelajaran problem based learning*.
- Salsabila, S. M., Dewi, R., & Sakdiah, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA MATERI GERAK LURUS KELAS VIII SMP/MTS. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 5(2), 111-120.
- Saparuddin, S., Kaswar, A. B., & Patongai, D. D. P. U. S. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Dua Dimensi bagi Guru SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bagi Masyarakat*, 2(2), 63-71.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). *STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO SEBAGAI TREN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR Rizky Dias Saputra Pendidikan Teknologi*

*Informasi*, Fakultas Teknik, Universitas Negeri. 371–378.

- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 35-49.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh pemberian reward and punishment terhadap motivasi belajar bahasa indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT. Alfabeta
- Suharti, dkk. (2020). Strategi Belajar Mengajar. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277-293.
- Syahfitri, S., Harahap, A. R., Wijayanti, S., & Daulay, A. A. (2022). Peran Bimbingan Konseling Dalam Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12179-12183.
- Tegeh & Kirna. (2013) . Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, Vol. 11, No. 1, 220.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Widhi, R. N., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan Media OPER (Organ Pernapasan) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 233-242.
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9-18.