

# 120323

*by* Savior Task

---

**Submission date:** 11-Mar-2023 11:33PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2016340548

**File name:** Artikel\_pengembangan\_video\_animasi\_pop-up\_book.pdf (704.38K)

**Word count:** 3113

**Character count:** 19667

---

**Article Info****Abstrak**

---

*Kata kunci:*

*Keragaman Budaya;*

*Rumah Adat;*

*Video Animasi*

*Keywords:*

*Cultural Diversity;*

*Animation Videos*

Penelitian ini didasarkan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah berkembang pesat, pendidikan harus mampu berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Proses pembelajaran harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran saat ini. Metodologi penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu metode D&D (*Design and Development*) dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Proses validasi melibatkan para ahli di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian ahli materi memperoleh skor 92,32% dengan kategori "sangat layak". Penilaian ahli media memperoleh penilaian 95,31% dengan kategori "sangat layak". Penilaian ahli bahasa memperoleh skor 100% dengan kategori "sangat layak". Media ini diujicobakan di SDN Cibiru 090 dan SD Plus Al-Ghifari sehingga memperoleh penilaian dari guru 98,75% dengan kategori "sangat layak" dan memperoleh respon peserta didik, yaitu 85,35% dengan kategori "sangat layak". Maka dari itu, media video animasi *pop-up book* rumah adat yang dikembangkan dikatakan layak digunakan oleh Pengajar dan murid pada jenjang sekolah dasar kelas 4 dalam mendukung proses belajar mengajar digital.

28

**Abstract**

*This research is based on the fact that science and technology are now developing rapidly, education must be able to develop according to current technological advances. The learning process must be able to take advantage of technological advances in an effort to increase the efficiency and effectiveness of learning so that learning media that use digital technology are needed as a means to support the current learning process. The research methodology used in this study is the D&D (*Design and Development*) method using the ADDIE research procedure which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The validation process involves experts in their fields, namely material experts, media experts and language experts. The material expert's assessment obtained a score of 92.32% in the "very decent" category. The media expert's assessment obtained an assessment of 95.31% in the "very decent" category. The linguist's assessment obtained a score of 100% in the "very decent" category. This media was tested at SDN Cibiru 090 and SD Plus Al-Ghifari so that it obtained an assessment from the teacher of 98.75% in the "very appropriate" category and obtained a student response, namely 85.35% in the "very feasible" category. Therefore, the pop-up book animation video media developed for traditional*

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang krusial dalam membentuk karakter di negara ini, sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku, yakni Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan disengaja untuk menciptakan situasi belajar-mengajar yang memungkinkan peserta didik memiliki potensi spiritual keagamaan, karakter, kecerdasan, karakter mulia dan kemahiran yang esensial bagi diri sendiri, lingkungan sekitar, negara dan bangsa. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak terbatas pada perolehan akademis, teoritis dan kognitif saja tetapi beriringan dengan pembinaan karakter, budaya dan akhlak mulia. Tujuan dari pemajuan kebudayaan, sebagaimana dijelaskan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 adalah untuk memperkaya keanekaragaman budaya, mengembangkan nilai-nilai leluhur bangsa serta meningkatkan kecerdasan dan kualitas hidup bangsa. Pemajuan kebudayaan yang dilakukan oleh pemerintah bukan hanya dimajukan semata, tetapi menjadi tugas pendidikan dalam mensosialisasikan kebudayaan yang ada di Indonesia. Bukan hanya rasa cinta, tetapi anak perlu mengenal terlebih dahulu sebelum mencintai kebudayaan yang ada.

Menurut Koentjaraningrat dalam (Maryamah, 2016) mengatakan bahwa kebudayaan tidak muncul begitu saja dari langit, tetapi kebudayaan merupakan hasil karya manusia dan dipelajari dari pengalaman hidup sehari-hari serta disebarluaskan melalui generasi ke generasi. Keragaman budaya yang ada di Indonesia menjadi sebuah keunikan dan kekayaan yang berharga bagi bangsa Indonesia di mata dunia. Keanekaragaman tersebut dapat dilihat dari tersebarnya banyak suku, tradisi, rumah adat, baju adat dan bahasa yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan manusia, turut mengalami pembaruan pada aspek pola pikir maupun kehidupan sosial, terdapat banyak macam keanekaragaman budaya di Indonesia, salah satunya yaitu rumah adat. Rumah adat dapat dikatakan sebagai gaya hidup, ekonomi, dsb. Rumah adat juga dikatakan sebagai bentuk representasi dari bentuk rumah buatan yang memiliki ciri khas budaya dan berkembang sejalan dengan perkembangan budaya di masyarakat (Setiawan, 2020).

Menurut (Sujatmiko et al., 2019) bahwa permasalahan yang kini sedang marak dalam dunia pendidikan adalah degradasi moral, akhlak, dan budi pekerti. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya penguatan pendidikan karakter yang ditanamkan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah karena lingkungan dapat menjadi pengaruh kuatnya karakter seseorang terbentuk. Selain degradasi moral, krisis budaya juga kini menjadi fenomena di kalangan masyarakat, seperti maraknya masyarakat yang lebih mengagumi budaya luar negeri daripada budaya lokal. Siswa sekolah dasar merupakan usia emas untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan. Dengan itu, jika siswa tersebut tidak diperkenalkan dengan budaya Indonesia sejak dini, anak-anak ini akan mengalami krisis pengetahuan kebudayaan (Yayuk & Ekowati, 2017).

Pengembangan budaya sebenarnya masih berkaitan dengan pengembangan karakter siswa dalam proses pembelajaran, pembelajaran IPS memiliki peranan penting dalam mengarahkan siswanya untuk mengenal dan menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Anshori, 2016). Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengenalkan konsep kehidupan masyarakat yang dapat membuat siswa berpikir, kritis, logis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Hidayat, 2020). Selain itu, pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih peserta didiknya dalam bersikap santun, arif dalam menyikapi setiap permasalahan yang ada (Marhayani, 2018). (Dendi & Suarno, 2015) mengatakan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang dominan bersifat teoritis sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam memahami materi-materi tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut maka pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan memunculkan media pembelajaran agar materi yang bersifat abstrak maupun konkret dapat diajarkan melalui media agar terbantu dengan visualisasi media.

Pembelajaran di sekolah dasar kini dituntut untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan kehidupan abad 21 yaitu pembelajaran yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Selain itu, di abad 21 ini perkembangan teknologi kini sudah semakin mendunia tak terkecuali pada bidang pendidikan maka pembelajaran saat ini perlunya mengaplikasikan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang artinya pendidik harus memiliki kompetensi pengetahuan dan keterampilan dalam segala hal yang meliputi materi, konten dan ilmu pengetahuan (Akhwani & Rahayu, 2021). Berdasarkan yang dijelaskan diatas, pendidik harus mampu mengintegrasikan teknologi dengan materi atau konten yang akan diajarkan di dalam pembelajaran. Dengan itu, media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran harus

memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi di dalamnya. Media berperan sebagai sarana berbagi informasi. Selain itu, media adalah berbagai benda, orang, dan lingkungan yang digunakan untuk menciptakan kondisi bagi penerima informasi untuk memperoleh informasi (Azhar, 2017). Ada banyak jenis media pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah animasi. Keunggulan media pembelajaran animasi adalah memiliki tampilan yang menarik dalam bentuk gambar bergerak yang dapat dipadukan dengan suara dan dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa sehingga memiliki pengalaman yang seru dan menyenangkan (Bulkani et al., 2022).

Video animasi merupakan video berbasis animasi yang dapat menyajikan materi yang sulit dijelaskan secara konkret. Menurut penelitian Lindstrom (1994) dalam (Sari et al., 2020) bahwa seseorang dapat memperoleh informasi secara efektif dengan menggunakan lebih dari satu indra, yaitu indra penglihatan dan pendengar, di mana seseorang dapat memperoleh 15% informasi dari apa yang mereka lihat dan 30% informasi dari apa yang mereka lihat dan dengar, maka peneliti menilai bahwa video animasi merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam konten pembelajaran IPS. Media video animasi dapat membantu proses pembelajaran di kelas dan pendidik merasa terbantu dengan adanya media yang dihasilkan. Pemahaman yang lebih baik dan belajar yang lebih optimal dapat dicapai ketika metode pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, sesuai dengan salah satu implikasi teori perkembangan kognitif Piaget adalah bahwa pembelajaran yang efektif harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, dengan memilih bahan pembelajaran yang menarik dan tidak terlalu asing bagi siswa (Ponza et al., 2018).

Berdasarkan pada beberapa teori diatas, peneliti berencana mengembangkan video animasi *pop-up book* rumah adat, mengingat *pop-up book* belum menjadi alat pembelajaran yang umum di sekolah-sekolah dan relatif mahal. Oleh karena itu, pengembangan video animasi *pop-up book* dalam pembelajaran IPS akan berguna. Video dapat dimanfaatkan dan dinikmati secara efektif dan mudah diakses oleh siapa saja, sehingga semua pengguna dapat mencoba video yang telah dikembangkan tanpa harus mengeluarkan banyak waktu dan biaya. Sehubungan dengan itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi *Pop-up Book* Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD".

## 2. METODE PENELITIAN

23

Metodologi penelitian yang dipakai oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk, produk tersebut bisa sebuah model pembelajaran, media pembelajaran, alat evaluasi, program komputer dan sebagainya (Kantun, 2013). Penelitian pengembangan yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian *Design and Development (D&D)*. *Design and Development* merupakan metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan evaluasi yang berkaitan dengan produk baru maupun pengembangan yang sudah ada. Prosedur penelitian D&D sangat beragam dan bervariasi dari berbagai pendapat ahli. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu: (1) *Analyze/Analisis*, (2) *Design/Desain*, (3) *Development/Pengembangan*, (4) *Implementation/Implementasi*, dan (5) *Evaluate/Evaluasi*.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cibiru 090, Kota Bandung yang terdiri dari seorang pendidik kelas IV SD dan anak didik kelas IV SD sebanyak 24 anak, selain itu peneliti juga melakukan penelitian di SD Plus Al-Ghifari yang terdiri dari seorang pendidik kelas IV SD dan anak didik kelas IV SD sebanyak 25 anak. Instrumen penelitian ini menggunakan wawancara dan angket/kuisiner. Kuisiner yang dipakai meliputi kuisiner validasi dan kuisiner respon. Kuisiner/angket validasi digunakan untuk validasi produk media oleh para ahli (ahli materi, ahli media dan ahli bahasa), sedangkan kuisiner/angket respon digunakan sebagai penilaian oleh guru dan peserta didik terhadap media video animasi *pop-up book* rumah adat. Wawancara dilakukan kepada pendidik kelas IV dan anak didik kelas IV untuk mengetahui tanggapan dan respon pengguna sebagai subjek penelitian terhadap media yang telah dibuat.

Data yang didapat dari uji coba produk media video animasi *pop-up book* rumah adat ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif yang terhimpun dari kuisiner/angket dan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan tanggapan yang diterima dari pengguna dan para ahli. Pengelolaan data yang dilakukan mengacu pada rumus ini:

$$Ps = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

n = Jumlah skor ideal

Setelah memperoleh hasil yang berupa persentase, selanjutnya akan diperoleh kelayakan media pembelajaran dengan kriteria interpretasi menurut Arikunto dalam (Ernawati & Sukardiyono, 2017).

4  
Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengembangan produk media video animasi *pop-up book* rumah adat ini, peneliti melakukan 5 tahapan dengan merujuk pada model ADDIE.

#### 1) Tahap Analisis/Analyze

1  
Dalam tahap analisis, tiga aspek yang dianalisis oleh peneliti adalah analisis materi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan media. Tahap analisis materi pada kurikulum 2013, adapun kompetensi dasar yang diambil untuk mengembangkan video animasi ini yaitu 3.2 dan 4.2 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD. Kompetensi dasar yang dimaksud, yaitu 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Selanjutnya, analisis materi pada kurikulum merdeka bahwa materi rumah adat terdapat pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang termuat dalam bab 6 dengan topik "Kekayaan Budaya Indonesia". Setelah melakukan analisis materi maka peneliti menentukan isi materi yang direncanakan untuk dikembangkan dalam media video animasi *pop-up book*.

Saat melakukan analisis karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan media, peneliti berinteraksi dengan guru kelas IV SD Plus Al-Ghifari melalui wawancara. Hasil wawancara tersebut dikatakan bahwa peserta didik kelas IV menyukai media pembelajaran yang terkesan baru karena peserta didik sudah mulai bosan jika pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang selalu sama. Selain itu, peserta didik juga menyukai media pembelajaran berbasis audio visual yang dikemas secara menarik dan terdapat banyak gambar/animasi didalamnya. Guru juga mengatakan adanya kesulitan saat menyampaikan materi rumah adat karena tidak bisa langsung menunjukkan rumah tersebut kepada peserta didik. Karena itu, dengan adanya video animasi *pop-up book* rumah adat guru merasa akan sangat terbantu dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Menurut hasil wawancara, guru sangat memerlukan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya yang berbasis digital

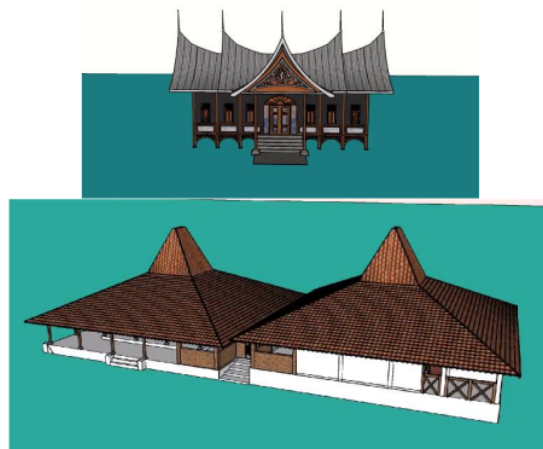
karena guru merasa perlu adanya pembiasaan penerapan pembelajaran digital saat setelah selesainya pembelajaran daring dilaksanakan.

## 2) Tahap Desain/*Design*

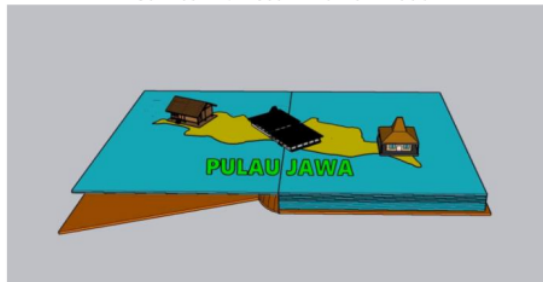
Dalam tahap desain, peneliti menyusun dan merancang isi video animasi berdasarkan kompetensi dasar, penyusunan materi yang dirampungkan dalam storyboard. Konsep desain dalam perancangan meliputi pemilihan font dan konsep warna yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Adapun beberapa font yang digunakan dalam produksi video animasi, diantaranya: Comic Sans MS, Impact dan Montserrat. Selain itu, peneliti mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat video animasi *pop-up book* rumah adat ini, yaitu Sketchup, Adobe Premier, Adobe Illustration dan Adobe Audition.

## 3) Tahap Pengembangan/*Development*

Selama tahap pengembangan, peneliti memulai proses pembuatan dan mengembangkan media yang telah dirancang, dimulai dari pembuatan desain rumah adat, penggabungan animasi, memasukan teks hingga penambahan musik.



Gambar 1. Desain Rumah Adat



Gambar 2. Animasi *Pop-up book*

Setelah video animasi *pop-up book* rumah adat selesai dirampungkan, selanjutnya video animasi diuji kelayakan oleh para ahli yang merupakan dosen UPI Kampus Cibiru. Berikut rekapitulasi penilaian yang diperoleh berasal dari para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

39

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kelayakan

No.	Aspek	Skor
-----	-------	------

1.	Ahli Materi	93,23%
2.	Ahli Media	95,31%
3.	Ahli Bahasa	100%

Berdasarkan skor penilaian pada tabel diatas, dari ahli materi mendapatkan persentase 93,23% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan indikator ketepatan materi, kelengkapan materi, kesesuaian dengan siswa dan penyajian pembelajaran. Saran dari ahli materi yaitu untuk mengubah materi yang terlalu bersifat umum menjadi lebih khusus. Berdasarkan skor penilaian ahli media mendapatkan persentase 95,31% yang termasuk dalam kategori sangat layak dalam indikator kebergunaan media, keterbacaan media, kualitas tampilan atau tayangan media dan kualitas pengelolaan program. Saran dari ahli media yaitu untuk membagi video menjadi beberapa episode sehingga durasi per-video tidak akan terlalu lama. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli bahasa mendapatkan persentase 100% berdasarkan indikator penggunaan bahasa dalam video animasi. Saran dari ahli bahasa, yaitu memperbaiki ejaan dan memperbaiki penulisan yang keliru. Adanya masukan dan saran terhadap media video animasi yang peneliti kembangkan menjadi bahan evaluasi dan perbaikan agar dapat menghasilkan produk yang layak digunakan.

#### 4) Tahap Implementasi/Implementation

Setelah pengembangan video animasi *pop-up book* selesai, media tersebut diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Cibiru 090 dan SD Plus Al-Ghifari. Uji coba dilakukan pada tanggal 27-28 Februari 2023. Uji coba melibatkan 49 peserta didik yang berasal dari dua sekolah berbeda sebagai subjek penelitian. Selain respon peserta didik, peneliti juga meminta guru untuk memberikan penilaian terhadap media yang peneliti kembangkan

**Tabel 3. Rekapitulasi Respon Peserta Didik**

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Total Soal	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1.	SDN Cibiru 090	24	12	1.152	995	86,71%
2.	SD Plus Al-Ghifari	25	12	1.200	1.003	84%
<b>Rata-rata</b>						<b>85,35%</b>

**Tabel 4. Rekapitulasi Respon Guru**

No.	Guru	Total Soal	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1.	Guru SDN Cibiru 090	10	40	39	97,5%
2.	Guru SD Plus Al-Ghifari	10	40	40	100%
<b>Rata-rata</b>					<b>98,75%</b>

Berdasarkan respon dan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik terhadap video animasi *pop-up book* mendapatkan persentase 85,35% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan aspek isi/materi dan media. Hal itu juga diperkuat dengan hasil wawancara bahwa peserta didik sangat menyukai video animasi tersebut, video dibuat secara menarik sehingga membuat belajar lebih menyenangkan. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi tersebut memperkaya pengalaman belajar mereka, pemahaman terhadap materi lebih mudah untuk dipelajari. Adapun respon dari guru, memperoleh persentase 98,75% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak"

berdasarkan aspek isi/materi dan media. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru didapatkan hasil bahwa penggunaan media video animasi tersebut sangat membantu dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi tentang rumah adat karena biasanya guru hanya menggunakan gambar-gambar rumah adat yang ditempel di papan tulis ataupun menggunakan video pembelajaran yang sudah terdapat di *youtube*. Selain itu, guru mengatakan bahwa peserta didik sangat antusias ketika belajar menggunakan video animasi *pop-up book* tersebut, hal itu dikarenakan peserta didik sebelumnya belum pernah melihat atau merasakan bagaimana penerapan media video animasi di dalam proses pembelajaran.

#### 5) Tahap Evaluasi/*Evaluate*

Pemaparan pada tahap evaluasi berdasarkan evaluasi dari para ahli, diperoleh pendapat dan rekomendasi yang dapat meningkatkan kualitas produk media video animasi *pop-up book* ini. Menurut ahli materi disarankan agar mengubah penyampaian materi yang sifatnya lebih umum menjadi lebih khusus agar peserta didik lebih mudah untuk memahami. Menurut ahli media disarankan untuk membagi video menjadi beberapa episode, hal itu dikarenakan agar durasi video tidak terlalu panjang yang bisa membuat peserta didik bosan saat menontonnya. Adapun menurut ahli bahasa, disarankan untuk memperbaiki kata ejaan dan memperbaiki kekeliruan penulisan. Selanjutnya, terdapat juga evaluasi pada saat mengembangkan produk. Pengembangan produk yang direncanakan adalah 10 hari berubah menjadi 20 hari karena terdapat beberapa kendala yang membuat peneliti tidak bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Namun, kendala yang dihadapi mampu peneliti atasi dengan baik sehingga peneliti mampu menyelesaikan tahap pengembangan dengan baik.

#### 4. KESIMPULAN

Media video animasi *pop-up book* ini merupakan produk yang dikembangkan berdasarkan rangkaian model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Video yang berhasil dikembangkan dilakukan penilaian validasi media oleh para ahli, ahli tersebut diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai, yaitu 93,23%. Ahli media menilai media video animasi tersebut, yaitu 95, 31%. Hasil uji kelayakan video animasi yang diperoleh dari ahli bahasa, yaitu 100%. Adapun hasil angket tanggapan pendidik dan anak didik terhadap video animasi *pop-up book* yang peneliti kembangkan. Respon anak didik terhadap video animasi mendapatkan persentase 85,35%. Adapun hasil penilaian guru terhadap video animasi *pop-up book* mendapatkan persentase 98,75%. Berdasarkan evaluasi produk media video animasi oleh para ahli serta tanggapan dari guru dan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa video animasi *pop-up book* ini cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak atas bantuan dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak yang terlibat, terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan panduan dalam menyelesaikan penelitian ini dan terima kasih kepada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru atas kesempatan yang diberikan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi kami.

120323

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

2%

2

[repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

Internet Source

2%

3

[eprints.umk.ac.id](http://eprints.umk.ac.id)

Internet Source

2%

4

[fisika.fmipa.unesa.ac.id](http://fisika.fmipa.unesa.ac.id)

Internet Source

1%

5

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

1%

6

[e-journal.unmuhkupang.ac.id](http://e-journal.unmuhkupang.ac.id)

Internet Source

1%

7

[text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com)

Internet Source

1%

8

[eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)

Internet Source

1%

9

Deamasari Dwi Rusdiana, Ramadhanti  
Nuryandini, Juniarti Heni Imelia, Nuraini Syifa  
Hafidah. "Pemanfaatan Informasi Spasial

1%

Berbasis SIG untuk Pemetaan Tingkat Kerawanan Longsor di Kabupaten Karangasem, Bali", Jurnal Geosains dan Remote Sensing, 2021

Publication

10

Nurul Hidayah, Rohmatillah Rohmatillah. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2021

Publication

1 %

11

[jurnal.unimed.ac.id](http://jurnal.unimed.ac.id)

Internet Source

1 %

12

[repository.unj.ac.id](http://repository.unj.ac.id)

Internet Source

1 %

13

Cyndi Eka, Waspodo Tjipto Subroto, Luqman Hakim. "Development of Modules Based on Scientific Approach and Project Based Learning on Economic Subject", EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 2022

Publication

<1 %

14

[jurnal.unma.ac.id](http://jurnal.unma.ac.id)

Internet Source

<1 %

15

Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia

Student Paper

<1 %

16

[jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

17

Intan Marwah Daud, Mimin Ninawati.  
"PENGEMBANGAN MEDIA KONTEKSTUAL  
PAPAN PETA BUDAYA MATERI KEBERAGAMAN  
BUDAYA BANGSA", Paedagoria : Jurnal Kajian,  
Penelitian dan Pengembangan Kependidikan,  
2022

Publication

&lt;1 %

18

Siti Hadijah, Laksmi Aulia, Cut Yuniza Eviyanti.  
"Integrasi Budaya Aceh Kedalam Media  
Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal  
Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika,  
2020

Publication

&lt;1 %

19

Zayyana Fatati Azizah, Atika Ayu  
Kusumaningtyas, Annisa Dhimar Anugraheni,  
Dewi Puspita Sari. "Validasi preliminary  
product Fung-Cube pada pembelajaran fungsi  
untuk siswa SMA", JURNAL BIOEDUKATIKA,  
2018

Publication

&lt;1 %

20

[mulok.library.um.ac.id](http://mulok.library.um.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

21

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Internet Source

&lt;1 %

- |    |  |      |
|----|--|------|
| 22 | Sartika Ulandari, Hukmi Hukmi, Febrialismanto Febrialismanto.<br>"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAZE TRAP GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM AS-SHOFA KOTA PEKANBARU", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2020<br>Publication | <1 % |
| 23 | <a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 24 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia<br>Student Paper   | <1 % |
| 25 | <a href="http://conference.upgris.ac.id">conference.upgris.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 26 | <a href="http://ejournal.patria-artha.ac.id">ejournal.patria-artha.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 27 | <a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 28 | <a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 29 | <a href="http://library.binus.ac.id">library.binus.ac.id</a><br>Internet Source  | <1 % |
| 30 | Agus Ufie. "IMPLEMENTASI TEORI GENETIK EPISTEMOLOGY DALAM PEMBELAJARAN   | <1 % |

GUNA MEMANTAPKAN PERKEMBANGAN  
KOGNITIF ANAK USIA SEKOLAH",  
PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan  
Dinamika Pendidikan, 2020

Publication

31

Diyana Ramadani, Fitri Puji Rahmawati.  
"Pengembangan Media Kartu Kalimat  
Sampiran dan Isi Pantun (KASIP) untuk  
Mengembangkan Kemampuan Berpantun  
Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1 %

32

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

<1 %

33

[repository.usd.ac.id](http://repository.usd.ac.id)

Internet Source

<1 %

34

[research-report.umm.ac.id](http://research-report.umm.ac.id)

Internet Source

<1 %

35

Deni Setiawan, Kurnia Selvyana, Arif Hidayat,  
Ni Kadek Aris Rahmadani. "Powerpoint  
Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan  
Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar", Jurnal  
Basicedu, 2022

Publication

<1 %

36

Neni Hermita, Peggi Muharrani Gusti, Jesi  
Alexander Alim, Zetra Hainul Putra, Tommy  
Tanu Wijaya, Corrienna Abdul Talib.  
"Developing Digital Interactive on Heat

<1 %

# Transfer Concept for Elementary Students", 2021 IEEE International Conference on Educational Technology (ICET), 2021

Publication

---

37	<a href="http://documentaire-film-hd.blogspot.com">documentaire-film-hd.blogspot.com</a>	<1 %
<hr/>		
38	<a href="http://ejournal.stitbima.ac.id">ejournal.stitbima.ac.id</a>	<1 %
<hr/>		
39	<a href="http://ejournal.unikama.ac.id">ejournal.unikama.ac.id</a>	<1 %
<hr/>		
40	<a href="http://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a>	<1 %
<hr/>		
41	<a href="http://repo.unand.ac.id">repo.unand.ac.id</a>	<1 %
<hr/>		
42	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a>	<1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

120323

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---