

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK KELAS III SDN 66 PEKANBARU

Siti Sarah, Zaka Hadikusuma Ramadan
Email: sitisarhh61@gmail.com, zakahadi@edu.uir.ac.id
Universitas Islam Riau

Abstract : The problems discussed in this study are 1) how is the development of animated videos on theme 4 sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, 2) how are the responses of teachers and students in , 3) How is the validity of developing animated videos in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru. This study aims to describe the development of animated videos in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, find out the validity of animated videos developed in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, and determine teacher and student responses to animated videos developed in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru. This type of research is development research with reference to the *ADDIE*. The product developed based on initial research is an animated video on Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru. The test subjects in this development research were expert validators, namely design experts, linguists, and material experts, as well as third grade students at SDN 66 Pekanbaru and class teachers at SDN 66 Pekanbaru. The technique of collecting data in this study was through validation and teacher response questionnaires. This questionnaire is used to assess the animation videos developed in terms of the physical video, the language used in the development of the animated videos, and in terms of the completeness of the content of the material. Data were analyzed descriptively, quantitatively and qualitatively. The results showed that, in testing the validity of the animated video media on theme 4 sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, it was included in the valid category. After the revision, the animated video media is included in the very valid category. Thus, the development of animated videos on theme 4 sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru is suitable for use by students.

Keywords : Development, Animated Videos, Themes 4 Sub-themes 1.

Abstrak : Permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana pengembangan video animasi pada tema 4 subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru , 2) bagaimana respon guru dan siswa dalam , 3) Bagaimana validitas pengembangan video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan pengembangan video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru, mengetahui validitas video animasi yang dikembangkan pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru, dan mengetahui respon guru dan siswa terhadap video animasi yang dikembangkan pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada pendekatan *ADDIE*. Produk yang dikembangkan berdasarkan penelitian awal adalah video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru. Subjek ujicoba dalam penelitian pengembangan ini adalah validator ahli, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi, serta siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru dan guru kelas SDN 66 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui validasi dan angket respon guru. Angket ini digunakan untuk menilai video animasi yang dikembangkan dari segi fisik video,segi bahasa yang digunakan dalam pengembangan video animasi, dan dari segi kelengkapan isi materi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada uji kevalidan media video animasi pada tema 4 subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru termasuk dalam kategori valid. Setelah dilakukan revisi, media video animasi termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, pengembangan video animasi pada tema 4 subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru ini layak digunakan oleh siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Tema 4 Subtema 1

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut mampu menggunakan kecanggihan teknologi yang disediakan oleh sekolah untuk membuat media pembelajaran, dimana alat-alat tersebut sudah sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Leni dan Zaka, 2021; Fadilla, 2021; Fitriani, 2019; Fauzani, 2013). Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar menciptakan kondisi belajar yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan (Darmadi, 2015; Hasma, 2017; Minsih, 2018). Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Salah satu indikator kemajuan peradaban manusia dapat diukur dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ngafifi, 2014). Meskipun kini teknologi berkembang dan mudah diakses, namun peran guru tidak tergantikan karena adanya teknologi. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran akan efektif jika dibantu dengan media pembelajaran. Penambahan media dalam proses belajar akan sangat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang disajikan dalam pembelajaran (Suyono dan Hariyanto, 2014; Aurora dan Hansi, 2019; Rahman dkk, 2014;). Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dibutuhkan siswa, dimana dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan (Azhar Arsyad, 2011; Sumiharsono, 2017).

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Agustini dan Japa, 2018) mengemukakan bahwa media audio visual adalah media efektif yang mampu dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi yang sulit disampaikan secara verbal serta mengandung unsur gambar dan suara (Kustandi, 2020). Dari berbagai jenis media audio visual, salah satunya adalah video animasi. Video animasi digunakan dalam media pembelajaran dengan dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian dan memperkuat motivasi. Animasi biasanya berisi tulisan dan gambar yang bergerak serta animasi yang menarik perhatian siswa. yang kedua, sebagai sarana dalam memberikan pemahaman kepada siswa pada materi yang akan dipelajari. Video animasi pembelajaran berbasis plotagon merupakan video animasi kartun 3D yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu serta cocok untuk anak Sekolah Dasar (Syahbuddin, 2021; Maulidiyah, 2022). Plotagon merupakan sebuah website Apps online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video animasi dan menyajikan presentasi materi (Sholihatin, 2020; Solichin, 2022). Melalui aplikasi plotagon dapat

membantu guru dalam memudahkan penyajian materi yang lebih kreatif serta menarik. Dan juga diharapkan siswa lebih termotivasi untuk menyimak materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III SDN 66 Pekanbaru menyatakan bahwa sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai. Namun dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut belum maksimal untuk penggunaan media pembelajaran di kelas, serta pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menerangkan materi melalui media tradisional seperti papan tulis sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton.

Khususnya pada pembelajaran saat ini, guru hanya menerangkan materi pelajaran melalui papan tulis. Berdasarkan pernyataan dari salah satu guru kelas III bahwasannya pada tema subtema 4 Subtema 1, khususnya pembelajaran 5 yang memuat mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi ungkapan atau kalimat saran, PPKn dengan materi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah, dan Matematika dengan materi suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali atau hasil bagi dua bilangan cacah yang dirasa cukup sulit bagi siswa, dibuktikan dengan nilai rata-rata yaitu 68 dari hasil belajar siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum yaitu 75. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternative dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media audio visual berupa video animasi. Media video tersebut berkaitan dengan pengetahuan yang akan diberikan kepada siswa dalam memancing siswa untuk lebih tertarik dalam mempelajari pelajaran pada Tema 4 Subtema 1.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Sugiyono (2019: 28), mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari beberapa fase yaitu fase analisis (analysis), fase perancangan (design), fase pengembangan (development), fase penggunaan produk (implementation), dan fase evaluasi (evaluation). Dalam mengolah data yang diperoleh peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan melihat respon guru dan siswa terhadap media video animasi pada Tema 4 Subtema

1 Pembelajaran ke-5 untuk kelas III SD Negeri 66 Pekanbaru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berdasarkan hasil data penelitian tentang pengembangan video animasi pada tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru, dapat dilihat pada data berikut.

Tabel 1 validasi ahli desain

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Kategori
Draft 1	Validator 1	64,2%	Valid
	Validator 2	87,5%	Sangat valid
Draft 2	Validator 1	89,2%	Sangat valid
	Validator 2	-	-

Dari hasil validasi oleh validator ahli desain pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 1 mencapai skor 64,2% dengan kategori valid. Namun dengan catatan revisi. Sedangkan hasil validasi oleh validator ahli desain pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 2 mencapai skor 87,5% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. validasi ahli desain *draft 2* diatas, menunjukkan bahwa rata-rata skor dari validasi ahli desain validator 1 *draft 2* memperoleh penilaian dengan presentase 89,2% dengan kategori sangat valid. Sedangkan data dari validator 2 tidak memberikan penilaian karena pada *draf 1* sudah memperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat valid. Maka produk yang dikembangkan yaitu video animasi untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru sangat valid untuk digunakan.

Tabel 2 validasi ahli bahasa

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Kategori
Draft 1	Validator 1	65%	Valid
	Validator 2	83,3%	Sangat valid
Draft 2	Validator 1	92,5%	Sangat valid
	Validator 2	-	-

Data kelayakan validasi ahli bahasa *draft 1* dari validator 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor validasi ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 65% dengan kategori valid. Namun dengan catatan revisi pada aspek tampilan media yakni kesesuaian dengan kaidah bahasa serta dialog dan interaktif. Sedangkan hasil validasi oleh validator ahli bahasa pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 2 mencapai skor 83,3% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan validasi ahli bahasa *draft 2* menunjukkan bahwa rata-rata skor dari validasi ahli bahasa *draft 2* memperoleh penilaian

dengan presentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Setelah melakukan revisi, hal ini menunjukkan bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan kaidah bahasa. Sedangkan data validasi bahasa dari validator 2 tidak menunjukkan penilaian karena pada *draft 1* sudah memperoleh nilai 83,3% dengan kategori sangat valid.

3. Validasi ahli materi

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Keterangan
Draft 1	Validator 1	65,3%	Valid
	Validator 2	75%	Sangat valid
Draft 2	Validator 1	92,3%	Sangat valid
	Validator 2	-	-

Dari hasil validasi oleh validator ahli materi pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 1 mencapai skor 65,3% dengan kategori valid. Namun dengan catatan revisi pada aspek tampilan media yakni sesuaikan dengan pemahaman siswa, dan video animasi lebih disesuaikan dengan siswa kelas III SD. Dari hasil data validasi ahli materi *draft 1*, peneliti dapat merevisi produk sesuai dengan arahan dan masukan ahli materi untuk mendapatkan hasil yang sangat valid.

Sedangkan hasil validasi oleh validator ahli materi pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 2 mencapai skor 75% dengan kategori valid dan layak digunakan tanpa revisi. sedangkan data validasi ahli desain *draft 2* menunjukkan bahwa rata-rata skor dari validasi ahli materi *draft 2* memperoleh penilaian dengan presentase 92,3% dengan kategori sangat valid. Yang menunjukkan bahwa produk yang dirancang memperoleh manfaat yang sangat baik. Sedangkan data validasi materi dari validator 2 tidak menunjukkan penilaian karena pada *draft 1* sudah memperoleh nilai 75% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.

4. Respon guru dan siswa

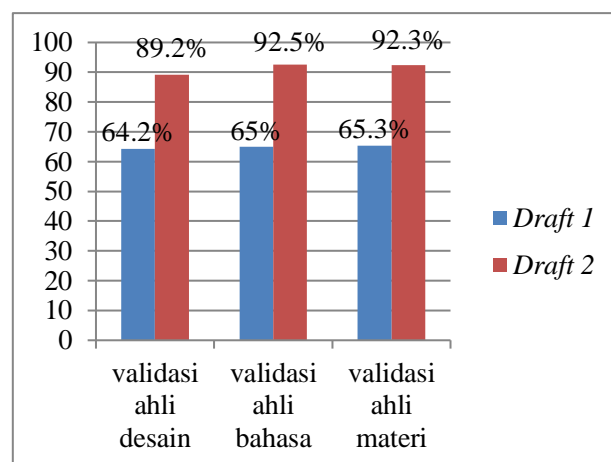
No	Hasil kelayakan	Presentase	Kategori
1	Kelayakan respon guru	75%	Sangat layak
2	Kelayakan respon siswa	98,5%	Sangat layak
Rata-rata skor		86,75%	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan respon guru dan siswa, media video animasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Media ini dapat dikatakan layak karena telah memenuhi kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

b. Pembahasan

Pengembangan suatu media pembelajaran dapat dikatakan layak dan valid dari segi materi, bahasa, dan desain. Maka harus melalui tahap-tahap pengembang. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design,

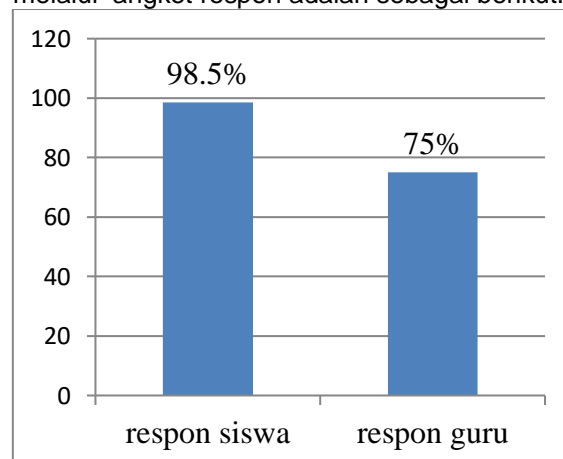
Development, Implementation, Evaluation). Tetapi pada tahap ini peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu analysis, design, dan development. Peneliti melakukan validasi produk, yaitu validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain. Validator yang digunakan pada media video animasi ini terdiri dari 6 validator ahli. 2 ahli desain, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli materi. berdasarkan hasil validasi ahli desain *draft 1* memperoleh hasil presentase sebesar 64,2% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validasi ahli desain *draft 2* memperoleh hasil presentase sebesar 89,2% dengan kategori sangat valid. Perolehan hasil tersebut menandakan bahwa media audio visual (video animasi) yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan layak dan valid digunakan pada siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru. Kemudian pada hasil validasi ahli bahasa *draft 1* memperoleh presentase rata-rata 65% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validasi ahli bahasa *draft 2* memperoleh presentase rata-rata 100% dengan kategori sangat valid. Peningkatan penilaian antara *draft 1* dan *draft 2* oleh validator ahli bahasa, terjadi pada aspek Kesesuaian dengan kaidah bahasa serta dialog dan interaktif. saran perbaikan dari validasi yakni gunakan kaidah bahasa yang baik dan sesuai dengan pemahaman siswa, lebih diperhatikan intonasi pada setiap kejadian dan perjelasan artikulasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto Didik (2013) penggunaan bahasa disesuaikan dengan perkembangan siswa yakni menggunakan bahasa yang sederhana dan lazim digunakan dalam lingkup sehari-hari siswa. Adapun pendapat mengenai intonasi dan artikulasi menurut Susmiyanti (2021) ia mengatakan bahwa penggunaan intonasi dan artikulasi yang jelas, akan mempengaruhi keberhasilan seseorang menyampaikan informasi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi *draft 1* memperoleh rata-rata skor yaitu 65,3% dengan kategori valid. Hasil validasi ahli materi *draft 2* memperoleh presentase rata-rata 93,7% dengan kategori sangat valid. Peningkatan penilaian antara *draft 1* dan *draft 2* oleh validator ahli materi, terjadi pada aspek manfaat produk. Saran perbaikan dari validator yakni sesuaikan dengan pemahaman siswa. Kemudian video animasi lebih disesuaikan dengan siswa kelas III SD. Setelah melakukan validasi, selanjutnya melakukan uji coba terhadap produk. Peneliti melakukan uji coba bertahap yaitu tahap 1 dan tahap 2. Pada tahap 1, peneliti mengambil sample 3 orang siswa untuk menyaksikan video animasi yang telah dikembangkan. Setelah menyaksikan isi video, siswa disuguhkan lembar angket yang berkaitan dengan materi pada video animasi. Hasil angket respon siswa memperoleh hasil presentase 98,5% sedangkan hasil angket respon guru memperoleh 75% . jika hasil presentase dari siswa dan guru digabungkan dan dibagi 2, maka hasil akhir dari respon guru dan siswa pada media video animasi sebesar 86,75% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, media video animasi dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.



Gambar 1. Presentase Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada grafik presentase kuesioner validasi ahli diatas, dapat dilihat lebih jelas perbandingan antara *draft 1* dan *draft 2* berdasarkan angket yang diisi oleh validator ahli. Peningkatan presentase validasi ahli desain *draft 1* dan *draft 2* dapat dilihat bahwa nilai yang diberikan meunjukkan peningkatan yang pesat. Sama halnya dengan validasi ahli bahasa bahwa menunjukkan penilaian dengan peningkatan yang tinggi. Begitu juga dengan validasi ahli materi yang menunjukkan bahwa nilai yang diberikan menghasilkan peningkatan yang tinggi.

Adapun grafik peningkatan dari respon guru dan siswa dari video animasi yang telah ditunjukkan melalui angket respon adalah sebagai berikut.



Gambar 2. presentase respon guru dan siswa

Pada grafik presentase respon guru dan siswa diatas, dapat dilihat lebih jelas bahwa penilaian yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan memperoleh penilaian yang bisa dikatakan sudah sangat layak digunakan.

5. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Dari hasil penelitian pengembangan yang didapat menunjukkan bahwa, pengembangan produk yang dirancang mengenai pembelajaran tematik berada pada kategori sangat valid. Kesimpulan dalam

penelitian ini yaitu produk yang dirancang telah layak digunakan untuk siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru. respon guru dan siswa menunjukkan bahwa produk yang dirancang telah layak digunakan dan termasuk dalam kategori sangat layak.

b. Rekomendasi

Dari hasil penelitian, rekomendasi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah antara lain, diharapkan diharapkan sekolah mulai menerapkan system pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis video atau lain sebagainya. Dan diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru serta dapat digunakan dalam pembelajaran tematik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Leni Arbaatin, and Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.2 (2021): 4790-4794
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Aurora, Aviva, and Hansi Effendi. 2019. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Padang." *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)* 5.2 (2019): 11-16.
- Darmadi, Hamid. 2015. "Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 13.2 (2015): 161-174.
- Fadillah, Akhmad. 2021. "TANTANGAN GURU DAN PENGARUH TEKNOLOGI DALAM MENDIDIK DI ABAD 21."
- Fauzani, Asrah Rezki. 2013. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN STRATEGI BELAJAR KELOMPOK PADA PERAWATAN KULIT WAJAH TIDAK BERMASALAH TATA KECANTIKAN SMK NEGERI 3 PEMATANG SIANTAR*. Diss. UNIMED, 2013.
- Fitriani, Nina. 2019. "Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Bangsa* 6.1 (2019): 104-114.
- Hasma, Hasma. 2017. "Keterampilan dasar guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 17.1 (2017).
- Kustandi, Cecep., Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maulidiyah, Catri. 2022. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6.1 (2022): 76-85.
- Minsih, Minsih. 2018. "Peran guru dalam pengelolaan kelas." *Profesi pendidikan dasar* 5.1 (2018): 20-27.
- Ngafifi, Muhamad. 2014. "Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 2.1 (2014).
- Purwanto, Didik. 2013. "Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII." *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 1.01 (2013).
- Rahman, Syaiful, Wahid Munawar, and Ega T. Berman. 2014. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk." *Journal of Mechanical Engineering Education* 1.1 (2014).
- Syahbudin, Eko. 2020. *EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI PLOTAGON UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII MTs WAHID HASYIM DAU MALANG*. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Suyono, dan Hriyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Susmiyanti, Susmiyanti. "Penggunaan Model Pembelajaran "STALAKMID" Untuk Meningkatkan Kemampuan Membacakan Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII A SMPN 7 Muaro Jambi." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 11.2 (2021): 336-341.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sholihatin, Laily. 2020. "Pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon pada siswa ma nu petung panceng gresik." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6.6 (2020): 320-326.
- Solichin, Solichin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Dubbing Video Animasi." *Attractive: Innovative Education Journal* 4.1 (2022): 184-198.