

IJCD

by Raffy Maulana

Submission date: 05-Aug-2021 02:49AM (UTC+1000)

Submission ID: 1474721902

File name: cek_turn_art.docx (56.26K)

Word count: 5142

Character count: 34267



Improved Learning by Animated Video Learning Media for Elementary Schools

Azzahra Hita

Universitas Pendidikan Indonesia
azzahrahita18@upi.edu

Alka Febby Alya Shifa

Universitas Pendidikan Indonesia
alkafebbyas@upi.edu

Muhammad Raffy Maulana Gumelar

Universitas Pendidikan Indonesia
mraffymg@upi.edu

Abstract

This study aims to (1) develop animated video learning media to improve student learning outcomes, (2) determine the feasibility of animated video learning media through teacher validation, and (3) determine the effectiveness of an animated video learning media applied to class IV in Jambi City State Islamic Madrasah. The subjects in this study were 35 fourth grade students, as a test class. This research and development uses the Classroom Action Research Method developed by Kemmis and Mc Taggart (1992: 11). The method is carried out from the first to the fourth step, namely: (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. The effectiveness test uses data collection techniques in the form of observation, interviews, tests, and documentation. The effectiveness of animated video media to increase motivation, attract attention, increase understanding, improve student learning outcomes, and learning objectives can be achieved as desired. Effectiveness can be seen from the scores of students' completeness presentation results at the pre-cycle stage, the first cycle stage, then continued with the activity stages in the second cycle. The results of the study indicate that the animated video learning media is feasible to use for learning at the elementary school level. The results of the feasibility test of animated video learning media through teacher validation in operational field trials in the "Good" category. There is a significant difference in the results of the presentation of students' completeness scores between before and after using animated video learning media in the teaching and learning process.

Strak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) mengetahui kelayakan dari media pembelajaran video animasi melalui validasi para guru, dan (3) mengetahui keefektifan

Keywords:

development; animated video media; hard work character

3

Kata Kunci:

pengembangan; media video animasi; karakter kerja keras

dari media pembelajaran video animasi yang diterapkan pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi. Subjek pada penelitian ini adalah 35 siswa kelas IV, sebagai kelas uji coba. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart (1992 : 11). Metode tersebut dilakukan dari langkah pertama hingga keempat, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Uji keefektifan menggunakan tehnik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Keefektifan media video animasi guna meningkatkan motivasi, menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar siswa, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan sesuai dengan yang diinginkan. Efektivitas dilihat dari skor hasil presentasi ketuntasan nilai siswa yang ada pada tahapan siklus, tahapan siklus I, kemudian dilanjut dengan tahapan kegiatan pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan untuk pembelajaran di jenjang pendidikan sekolah dasar. Hasil uji kelayakan media pembelajaran video animasi melalui validasi guru pada uji coba lapangan operasional pada kategori "Baik". Terdapat perbedaan yang signifikan dari skor hasil presentasi ketuntasan nilai siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar mengajar.

Submission: July 01, 2021

Revised: July 21, 2021

Approved: July 28, 2021

© 2021 The Author(s). Published by HIF in collaboration with Curriculum Development Study Program SPs UPI
Daftar Pustaka, Artikel ini, dengan APA Style, Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan salah satu sektor esensial yang memiliki kedudukan penting dalam suatu negara atau masyarakat. Dengan adanya pendidikan, sekelompok masyarakat dalam suatu negara akan memiliki kompetensi mumpuni sehingga akan turut menyumbang berbagai kemajuan-kemajuan yang bermanfaat baik bagi dirinya sendiri hingga pada negara yang ditempati. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Muhardi, 2004) yang mengemukakan bahwa pendidikan merupakan sumber awal adanya kemajuan pada suatu bangsa. sementara menurut salah satu ahli pendidikan, M.J. Langeveld dalam (Arifin, 2014) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan upaya bantuan yang dilakukan oleh manusia yang telah dewasa kepada manusia yang belum mencapai kedewasaan. Sementara dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, memaparkan bahwa pendidikan merupakan 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. Dari berbagai pengertian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diartikan pendidikan ialah sebuah upaya yang dilakukan dalam rangka mengembangkan berbagai potensi manusia agar menjadi manusia yang seutuhnya. Dalam kata lain, pendidikan juga dapat dikatakan sebagai sebuah sarana atau proses untuk mencerdaskan atau mempermudah segala bidang kehidupan manusia melalui berbagai kegiatan berupa pengajaran, pembelajaran, atau pelatihan yang ditujukan kepada pencapaian hal-hal positif dalam bentuk perubahan perilaku.

Perubahan perilaku yang dimaksud ialah bentuk atau produk dari adanya proses pendidikan yang dapat dicapai salah satunya melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Burton dalam (Rusman, 2017, hal 78) yang berpendapat bahwa perubahan perilaku pada diri peserta didik merupakan hasil belajar dari adanya proses pembelajaran yang telah dilakukan berupa interaksi dengan lingkungan sekitar. Maka dari itu, proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk kegiatan yang berperan penting dalam proses pendidikan sebagai upaya menghasilkan perubahan perilaku pada peserta didik. Adapun beberapa ciri perubahan perilaku sebagai bentuk hasil belajar menurut Surya dalam (Rusman, 2017, hal 78) diantaranya 1) perubahan disadari dan disengaja oleh peserta didik, 2) Perubahan bersifat berkelanjutan atau kontinu, 3) Perubahan bersifat fungsional, 4) perubahan bersifat positif, 5) perubahan bersifat aktif, 6) perubahan bersifat menetap, 7) perubahan memiliki tujuan dan terarah, dan 8) perubahan bersifat komprehensif.

Berkenaan dengan upaya menghasilkan perubahan perilaku, proses pembelajaran juga berkaitan dengan upaya pengembangan berbagai potensi yang terdapat pada peserta didik, proses pembelajaran sendiri mengandung beberapa tahapan dimulai dari awalan, inti, hingga akhir, yang mana proses tersebut seluruhnya diarahkan dalam rangka mencapai kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan berupa aspek kognitif, efektif, dan psikomotor.

Adapun beberapa pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli, diantaranya menurut (Rusman, 2017) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi yang bersifat langsung maupun interaksi yang dilakukan melalui perantara media pembelajaran atau bersifat tidak langsung. Sementara menurut Sudjana dalam (Laili, 2019) memandang bahwa pembelajaran merupakan tindakan yang sengaja dilakukan oleh pendidik dengan tujuan membuat peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar. Sementara menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan beberapa pengertian sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang didalamnya melibatkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berkenaan dengan hal tersebut, proses pembelajaran yang dilaksanakan di Indonesia sendiri dikategorikan menjadi 3 tingkatan atau jenjang pendidikan, diantaranya Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dari keseluruhan jenjang tersebut, masing-masing jenjang memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda satu sama lain, perbedaan yang paling mencolok diantara jenjang-jenjang tersebut ialah usia peserta didik yang menjadi subjek pendidikan. Salah satu jenjang yang dianggap sebagai gerbang awal dari sebuah proses pendidikan ialah jenjang sekolah dasar, pada tingkatan ini usia peserta didik umumnya berada pada 7 sampai 12 tahun. Pada jenjang dasar setiap siswa akan mengikuti program pembelajaran selama 6 tahun, dan untuk dapat terjadinya efektivitas dan efisiensi tentunya dibutuhkan berbagai strategi serta cara yang sesuai demi terciptanya sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter.

Peranan sekolah sebagai lembaga pendidikan tentunya memiliki tanggung jawab besar untuk dapat mengelola kelangsungan proses pembelajaran dari awal hingga akhir, dalam hal ini sekolah perlu mempertahankan kinerja dan meningkatkan performanya dalam upaya memfasilitasi peserta didik untuk dapat mencapai kompetensi yang diharapkan selama pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan memperhatikan dan memelihara berbagai komponen dari sistem pembelajaran yang

lakukan. Adapun komponen-komponen yang tersusun dalam sistem pembelajaran, diantaranya komponen tujuan, komponen isi/materi, komponen strategi/metode, dan komponen evaluasi.

Jika berbicara pembelajaran sebagai suatu sistem, sudah semestinya kinerja dari berbagai komponen penyusunnya perlu dimaksimalkan dengan baik, agar terciptanya kelangsungan proses pembelajaran yang optimal baik dalam hal proses maupun hasil yang akan diperoleh, begitu pun dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dasar. Disisi lain, kelancaran proses pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh siswa atau pihak yang terlibat, dalam hal ini ialah peserta didik itu sendiri.

Karakteristik peserta didik yang berada di jenjang sekolah dasar umumnya masih berada dalam usia rendah, jika mengacu pada teori perkembangan kognitif menurut Piaget, Usia peserta didik jenjang sekolah dasar termasuk ke dalam fase operasional konkret. Dalam fase tersebut pemikiran setiap individu masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata atau memerlukan sebuah objek atau materi yang secara langsung dapat dirasakan keberadaannya. Hal ini menjadi salah satu tantangan yang akan dijumpai oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Selain itu, pendidik juga dituntut untuk dapat menyesuaikan cara mengajarnya dengan berbagai gaya belajar peserta didik. Dalam hal ini, gaya peserta didik menurut Depotter dan Hernacki dalam (Bire & Geradus, 2014) meliputi tiga gaya atau cara belajar, diantaranya visual, auditif, dan kinestetik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki keterampilan untuk dapat mengatasi berbagai macam perbedaan individual pada peserta didik, dengan cara menyesuaikan gaya mengajarnya namun tetap memposisikan diri sebagai fasilitator pembelajaran, sehingga siswa akan tetap memiliki kesempatan partisipasi yang lebih dominan dibandingkan pendidik.

Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang optimal, peranan pendidik sebagai fasilitator pembelajaran juga berperan sebagai pengendali dari berbagai masalah yang berpotensi dapat terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, berbagai permasalahan yang kerap terjadi khususnya pada jenjang sekolah dasar diantaranya, kurangnya motivasi belajar, siswa cepat bosan, hingga siswa yang tidak mau memperhatikan gurunya. Beberapa permasalahan tersebut tentunya dilatarbelakangi oleh berbagai faktor penentu, namun salah satu faktor yang berimplikasi besar pada permasalahan tersebut adalah kurang optimalnya metode pengajaran yang dilakukan oleh pendidik pada peserta didik yang bersangkutan, hal ini selaras dengan hasil penelitian (Nasution, 2017) yang menyebutkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan kegiatan belajar akan sangat menentukan penerimaan dan pemahaman materi pada peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru sudah semestinya perlu memiliki kemampuan untuk mengatur proses pembelajaran sebaik mungkin dengan cara memperhatikan berbagai komponen yang terlibat dalam sistem pembelajaran.

Salah satu hal yang dapat diperhatikan guru saat mengelola pembelajaran adalah kesesuaian antara karakteristik peserta didik dengan komponen-komponen pembelajaran yang terlibat, salah satu komponen yang memiliki peranan penting ialah komponen metode atau strategi pembelajaran, yang didalamnya meliputi perencanaan berbagai kegiatan serta cara atau tindakan yang akan dilakukan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam kurikulum. Selain itu, dalam komponen metode juga mencakup penggunaan media pembelajaran sebagai perantara atau alat yang dapat digunakan untuk mempermudah pelaksanaan bentuk proses pembelajaran.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut para ahli, diantaranya Schramm dalam (Susilana Rudi, 2007, hal 6) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi yang membawa pesan untuk dimanfaatkan dalam berbagai keperluan pada proses pembelajaran. Kemudian menurut Arief S.Sadiman dalam (Cahyawati, 2015, hal 14), menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan segala

sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim/komunikator kepada penerima/komunikator sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat serta didik yang pada akhirnya akan menimbulkan proses belajar. Dari beberapa pengertian sebelumnya, maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran khususnya pada jenjang sekolah dasar akan menghasilkan implikasi besar baik terhadap proses maupun hasil belajar yang akan diperoleh, mengingat perkembangan kognitif peserta didik di jenjang ini masih berada pada fase operasional konkrit, maka dari itu segala hal yang disampaikan berupa materi pelajaran kepada peserta didik akan termaknai lebih baik apabila diberikan contoh yang nyata atau konkrit. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran merupakan solusi alternatif yang dapat mengatasi persoalan tersebut. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Piaget dan Rusman (2017, hal 119) yang mengemukakan bahwa apabila proses belajar diatur sedemikian rupa sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, maka proses tersebut akan meningkatkan tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang dilakukan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dipergunakan pada jenjang sekolah dasar ialah media pembelajaran video animasi, media ini merupakan media yang berbasis video sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Adapun penjelasan media animasi menurut beberapa ahli diantaranya Sutopo dalam (Nengsi, 2015a) menjelaskan bahwa media animasi dapat menggerakkan suatu objek seperti kartun, lukisan, tulisan, dan objek lainnya. Kemudian menurut Furoidah dalam (Damayanti & Yuanta, 2020, hal 3) Media animasi merupakan media yang tersusun atas kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa hingga dapat menghasilkan gerakan dengan dilengkapi audio agar semakin terlihat hidup dan mengandung pesan pembelajaran. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa media animasi merupakan sebuah media berbasis audiovisual yang didalamnya tersusun dari gabungan gambar atau grafis yang bergerak dengan salah satu fungsinya untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis, penggunaan media pembelajaran animasi khususnya pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu langkah yang tepat dalam upaya menciptakan efektivitas pembelajaran, hal ini didukung dengan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran animasi, menurut (Johari dkk., 2016a) media animasi memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat mengilustrasikan suatu objek yang secara fisik berukuran kecil dan berlaku sebaliknya dapat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa, serta bersifat lebih interaktif. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat (Hasrul, 2011), yang mengemukakan bahwa peserta didik akan memiliki pandangan positif berupa adanya peningkatan minat belajar setelah mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan media animasi. Namun di sisi lain, media animasi juga memiliki kelemahan yang terkandung di dalamnya, diantaranya menurut (Sa'diah, 2017, hal 23), ketersediaan media animasi yang sesuai dengan tujuan maupun materi pembelajaran masih terlihat sedikit jumlahnya, sehingga hal ini dapat menyulitkan pendidik pada saat akan mempergunakan media ini. Hal tersebut di latar belakang karena media animasi cenderung dapat dibuat hanya dengan menggunakan suatu perangkat lunak atau *software* tertentu yang lumayan rumit, kemudian juga memerlukan keterampilan dan waktu yang tidak sedikit dalam memproduksi media pembelajaran ini.

Maka dari itu, penulis bermaksud untuk memberikan informasi kepada pendidik maupun calon pendidik mengenai prosedur pengembangan media animasi dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) yang menyediakan beragam fitur untuk mempermudah penggunaannya dalam memproduksi

media animasi untuk menunjang proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak berbagai aplikasi atau platform yang mempunyai spesifikasi khusus untuk membuat sebuah media video berbasis animasi yang dapat dipergunakan dengan sederhana. Platform tersebut diantaranya Powtoon dan Sparkol Videoscribe, kedua aplikasi tersebut dapat diakses dengan bantuan jaringan internet sehingga akan semakin mempermudah penggunaanya dalam membuat media animasi untuk keperluan pembelajaran.

LITERATURE REVIEW

Kajian Literatur yang kami gunakan merupakan kajian dari penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kurniati dari Universitas Islam Negeri dengan judul "Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi". Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 dari tahapan siklus I dan siklus II. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Taufiqur Rahman. 2018. hal:19).

Seiring berjalannya perkembangan teknologi yang semakin maju dan dinamis, dunia pendidikan pun ikut mengalami adanya inovasi mengenai cara penyampaian materi pelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam rangka mempersiapkan sumber daya siswa yang berkualitas sebagaimana mestinya yang diharapkan oleh banyak pihak, maka lembaga pendidikan memiliki peranan yang sangat besar terhadap kelangsungan proses pembelajaran. Proses pembelajaran terdapat suatu interaksi antara siswa dengan guru, sumber belajar sesama peserta didik dan interaksi dengan lingkungan. (Sudirman. 2008. hal:23).

Kabar berita terkini dari Balai Diklat Keagamaan Jakarta seputar Covid-19, bahwa perlu kita ketahui bersama semenjak terjadinya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) akibat dampak Covid-19 yang terjadi di dunia termasuk di negara kita yakni Indonesia, maka sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Tentunya ada banyak perubahan yang signifikan bukan. Salah satu contohnya yaitu melalui pembelajaran daring/online. Sistem pembelajaran daring ini (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet. Guru harus tetap memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan baik, meskipun siswa berada di rumahnya masing-masing (Siti Aminah. 2019. hal:25). Pada akhirnya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring/online. Menurut Susanto (2016) dalam (Andriani, 2019) guru merupakan selaku tenaga profesional dan sebagai salah satu faktor penentu bagi tinggi rendahnya mutu pendidikan. Seorang pendidik atau guru dituntut untuk dapat menciptakan suatu inovasi dalam pembelajaran. Robertson (2015:30) dalam (Wuryanti & Kartowagiran, 2016) menegaskan, "*Teachers also need professional development in the pedagogical application of those skills to improve teaching and learning. Technology support for teachers on a day-to-day basis is important as well*".

Inovasi pun terus dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dikala dampak dari Covid-19 melanda dan berakibat dalam segala aspek termasuk dunia pendidikan. Yang dapat dikembangkan disaat situasi dan kondisi seperti saat ini ialah media pembelajaran. Menurut Sadiman (Dadan Djuanda, 2006:102) media pembelajaran merupakan segala sesuatu guna untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, dengan kata lain dari guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa saat proses belajar terjadi. Pesan yang diterima dalam bentuk visual yang dikombinasikan dengan pesan dalam bentuk visual yang kemudian dikemas kedalam media pembelajaran

akan dapat menunjang memori dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. (Paivio, 2006:3).

Menurut Sadiman (2011:95) dalam (Mashuri, 2020) agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan, tentunya dalam pemilihan media juga harus memperhatikan pada efektifitas dan keefisienan guru dalam mengembangkan dan mengaplikasikannya. Maka dari itu, diperlukan adanya media yang dapat menarik antusiasme yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi (Mayer, 2012:88) dalam (Mashuri, 2020). Inovasi terbaru ini memungkinkan adanya angin segar dalam proses belajar mengajar. Menurut Janer Simarmata, Dkk. (2020. hal : 88) dalam (Kurniati, 2020) video animasi merupakan gambar bergerak yang termasuk ke dalam kategori pembelajaran media visual sekaligus audio. Video animasi ini digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus dan sistematis sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu (Yudistira, Bayu Adjie. 2007. hal:143). Objek yang dimaksud berupa gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. (Ghea Sandra Pratiwi. 2021. hal:64).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat disertai dengan situasi belajar yang menyenangkan pun memungkinkan siswa dapat dengan mudah memahami materi. Menurut Newby, et al. (2000:117) dalam (Wuryanti & Kartowagiran, 2016) , *"An instructional medium as a means of providing a stimulus-rich environment for learning"*. Media instruksional merupakan sarana video animasi karena terbukti bahwa penggunaan film animasi berpengaruh dalam suatu pembelajaran (Astuti & Mustadi, 2014).

Setelah dilakukannya pengujian dengan menggunakan Desain Model Kemmis dan Mc Taggar (Mifta Huda. 2015. hal:50) antara lain perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang diterapkan pada siklus I dan siklus II yakni bisa dilihat pada hasil presentasi ketuntasan nilai siswa yang ada pada tahapan pra siklus yaitu 40 % (sangat kurang), saat dilakukan tahapan siklus I yakni sedikit mengalami peningkatan menjadi 62,85 % (kurang), dan kemudian setelah dilakukannya tahapan kegiatan pada siklus II terdapat peningkatan hasil menjadi 88,57 (baik). Dapat diketahui juga bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada tahapan pra siklus yaitu 62,02 (kurang), pada saat dilakukannya tahap siklus I mengalami sedikit peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 74,32, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahapan pada siklus II yang membuat nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat menjadi 84,81 (baik). (Kurniati, 2020. Hal:97)

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1. (Kurniati, 2020. Hal:97)

Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi sangat disarankan direkomendasikan dalam proses belajar mengajar, dan sudah terbukti bahwa dengan penggunaan media ini akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, dan membantu siswa karena mampu meningkatkan motivasi, menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar siswa, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan sesuai dengan yang diinginkan. (Munir. 2015:295).

METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode studi pustaka. Metode deskriptif diartikan sebagai metode yang diterapkan untuk menemukan ciri, unsur, dan sifat sebuah

fenomena (Suryana: 2010). Dalam pelaksanaannya, penelitian dengan metode ini diawali dengan menghimpun data, menganalisis data, dan menginterpretasi data. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi daring menggunakan jurnal artikel, buku, dan sumber literatur lainnya. Menurut Mardalis (1999) studi pustakan merupakan suatu studi yang diterapkan untuk menghimpun data dan informasi dengan bantuan beragam material yang ada di perpustakaan, seperti buku, majalah, kisah sejarah, dokumen, dsb.

Jenis data yang digunakan yaitu data sekunder. Hal ini karena peneliti memanfaatkan dokumen, jurnal artikel, dan buku sebagai sumber data untuk artikel ini. Data sekunder merupakan sumber data yang tidak secara langsung menyerahkan data kepada penghimpun data (Sugiyono, 2008: 402). Hasil dari penelitian kualitatif ini berupa informasi berbentuk catatan ataupun data deskriptif.

Dalam penerapannya, peneliti mengacu pada tahap-tahap penelitian studi pustaka menurut Khultha (2002), diantaranya:

1. Memilih topik
2. Mengeksplor informasi
3. Menentukan fokus penelitian
4. Mengumpulkan sumber data
5. Menyiapkan sajian data
6. Menyusun laporan

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil

Media video animasi merupakan salah satu contoh penggunaan *e-learning* karena untuk dapat menayangkannya, diperlukan komputer, laptop, tv, ataupun *smartphone*. Alat-alat tersebut merupakan alat elektronik. *E-learning* adalah video pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronis seperti komputer, *smartphone*, internet, dan lain-lain. Di samping itu kegiatan belajar juga didukung oleh layanan tutor yang membantu pelajar dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *e-learning* banyak keuntungan yang didapatkan diantaranya, pendidik tidak selalu menjadi sumber utama untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan, tetapi peserta didik memiliki sumber belajar lain dan beragam yang telah tersedia di dalam *e-learning*, seperti elektronik, modul, SCORM, dan video. Peserta didik dapat mengeksplorasi secara mandiri informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan daya belajarnya, jika terdapat kesulitan, dapat berkonsultasi kepada tutor melalui forum diskusi *online* atau *chatting*.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan *e-learning* dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran karena dengan bantuan *e-learning*, penerapan semua prinsip pembelajaran meliputi apersepsi, motivasi, aktivitas, korelasi, pengulangan dan kerja sama menjadi lebih mudah. Serta

6
penggunaan *e-learning* juga dapat meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran. Dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan kita dapat menghemat waktu pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan *e-learning* kita telah selangkah lebih maju mengikuti arus perkembangan teknologi.

2
Bentuk lain dari video animasi pembelajaran adalah video tutorial pembelajaran. Video tutorial pembelajaran merupakan video presentasi yang disajikan oleh guru dengan mendeskripsikan materi pembelajaran secara sistematis dan disertai penjelasan deskriptif yang terstruktur. Unsur-unsur yang meliputinya adalah video presentasi, audio yang direkam oleh guru ataupun narator dan musik latar agar video lebih hidup, aset grafis yang berupa gambar dan teks, animasi yang merupakan instrumen pendukung untuk menjelaskan bahasan materi dalam video tersebut.

Pembahasan

12
Untuk membuat media pembelajaran berbentuk video animasi terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan. Yang pertama adalah kebutuhan *hardware*, seperti kamera (*smartphone*, SLR, disarankan menggunakan kamera dengan resolusi yang cukup baik untuk mendapatkan hasil gambar video yang optimal). Penekanan suara, tripod yang berfungsi untuk pengambilan gambar yang lebih stabil, lighting sebagai alat bantu pencahayaan untuk pengambilan gambar yang lebih jernih. Yang terpenting adalah komputer, untuk proses editing dan produksi video.

Hal terpenting dalam pembuatan video animasi yang akan dibahas pada artikel ini adalah penggunaan aplikasi Videoscribe dan Powtoon untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien. Menurut (Azizah, 2018) Sparkol Videoscribe adalah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari susunan gambar yang dirangkai menjadi suatu video dalam keadaan utuh. Sesuai dengan namanya, Sparkol Videoscribe diciptakan oleh Perusahaan Sparkol di United Kingdom pada tahun 2012.

17
Sparkol videoscribe menyediakan konten pembelajaran dengan menggabungkan berbagai macam elemen media, diantaranya tulisan, gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran lebih menyenangkan. Fitur yang disediakan pada videoscribe juga beragam, jadi pendidik dapat menyesuaikannya dengan bahan ajar yang akan dibuat media video animasi. (Sholeh, Muhammad, and Edhy Sutanta, 2019)

Sparkol videoscribe memiliki keunggulan dan ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan aplikasi atau *software* lain, diantaranya terdapat tampilan papan tulis yang memperlihatkan sebuah tangan sedang menulis kalimat. Kalimat tersebut bisa disesuaikan dengan bahan ajar yang ada. Aplikasi ini juga menyediakan model huruf yang beragam dengan berbagai jenis warna yang disediakan, ukurannya dari terkecil hingga ukuran 48. (Fadillah, Ahmad, and Westi Bilda, 2019) Selain itu, pendidik juga dapat melakukan *voice over* dan menyantumkan suara lainnya sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian, video seolah-olah menampilkan tangan pendidik yang sedang menulis sambil menjelaskan isi materi/bahan ajar yang ditampilkan dalam video.

Keunggulan lain dari Sparkol Videoscribe ini yaitu pengguna dapat memanfaatkannya secara luring dan tidak bergantung pada jaringan internet. Hal ini memudahkan pendidik dalam pembuatan video animasi untuk media pembelajaran lebih baik lagi, terlebih bagi pendidik yang sulit mendapatkan akses internet. Pembuatan skenario untuk media video animasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan GBPM (Garis Besar Pokok Media). Berikut adalah langkah-langkah dan skenario untuk membuat video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan materi dan indikator pencapaian kompetensi.
- 2) Pikirkan dan imajinasikan seperti apa konsep video yang akan dibuat.
- 3) Kumpulkan aset gambar dan audio yang akan dipakai, gambar yang akan digunakan disarankan adalah gambar dengan format *png* agar dapat menyatu dengan objek video primer. Untuk musik latar cukup gunakan musik instrumental.
- 4) Susun *storyline* secara detail.
- 5) Usahakan proses rekam video presentasi sesempurna mungkin.
- 6) Edit video menjadi unik dan menarik.

Selanjutnya adalah langkah-langkah penggunaan aplikasi Sparkol Videoscribe dalam membuat video animasi, sebagai berikut:

- 1) Download terlebih dahulu aplikasi Sparkol Videoscribe
- 2) Membuat akun untuk dapat mengakses fitur-fitur Sparkol Videoscribe
- 3) Kemudian *log in* menggunakan akun yang telah dibuat
- 4) Setelah masuk, klik tombol '*create a new scribe*'
- 5) Selanjutnya terdapat banyak icon yang berfungsi untuk menambahkan gambar, memasukkan teks, memasukkan suara, dan fitur lainnya.
- 6) Kemudian edit video animasi sekreatif mungkin
- 7) Jika telah selesai, *publish (offline atau online) project videoscribe*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fransisca, Indyra dan Mintohari, 2018), media video animasi yang dihasilkan Sparkol Videoscribe termasuk ke dalam kategori yang layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari tiga hal, yaitu hasil validasi oleh media, hasil validasi dari angket peserta didik, dan hasil validasi dari ahli materi (menunjukkan nilai presentase sebesar 90,38%).

Jurnal berjudul 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V' yang ditulis oleh (SILMI, M., P. RACHMADYANTI., 2018) pun menunjukkan adanya kelayakan pada video animasi Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran. Hasil yang didapat setelah uji pemakaian media masuk ke dalam kategori dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain Sparkol Videoscribe, terdapat aplikasi atau *software* lain yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi, yaitu Powtoon. Powtoon adalah aplikasi yang dapat membuat sajian presentasi atau paparan materi dengan tampilan video yang terdiri dari beragam elemen media, seperti animasi, gambar, teks, dan suara. Aplikasi powtoon dapat diakses oleh siapapun termasuk pendidik dan peserta didik, cara membuat video dalam aplikasi ini pun terbilang mudah karena fitur yang disediakan lengkap dan mudah dipahami oleh pengguna (Deliviana, Evi, 2017).

Berbeda dengan Sparkol Videoscribe, Powtoon memiliki keunggulan lain yaitu adanya animasi kartun manusia yang dapat digunakan langsung oleh pendidik dalam membuat video animasi, terdapat juga efek transisi dan pengaturan linimasa yang sangat mudah. Powtoon juga telah menyediakan template yang dapat langsung digunakan oleh pendidik dan hanya memasukkan teks saja, dan *voice over* jika diperlukan. Dengan adanya fitur-fitur yang disediakan, dapat menghidupkan video animasi agar lebih

menyenangkan bagi peserta didik, ditambah lagi *sound effect* dan musik yang menambah video animasi menjadi lebih menarik.

Penggunaan aplikasi powtoon dapat diterapkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- 1) Buka website powtoon.com
- 2) Jika belum, masuk melalui akun gmail
- 3) Pilih more template
- 4) Pilih kategori education, teacher
- 5) Pilih template yang diinginkan
- 6) Silahkan edit tempate sesuai keinginan dan kebutuhan
- 7) Bisa ditambahkan slide, kurangi slide, ganti karakter, dan ganti teks
- 8) Caranya hanya tinggal klik dua kali pada objek yang akan diganti
- 9) Pilih preview dan export pada pojok kanan atas, kemudian klik export

Manfaat Powtoon untuk pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari jurnal artikel yang disusun oleh (Trina, Z, 2016) bahwa powtoon dapat meningkatkan penyelesaian tugas baik individu maupun kelompok, meningkatkan kemampuan pendidik dalam memanajemen pembelajaran, dan proses pembelajaran menjadi mudah dipahami dan lebih menarik bagi peserta didik.

17 (Adi, B. Muchsini. Julianingrum, 2015) memperoleh hasil melalui penelitiannya bahwa Powtoon dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran 56 akuntansi keuangan. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Izomi, 2019) membuktikan bahwa Powtoon dapat memberikan pemahaman yang baik kepada peserta didik kelas IV SDN Karangtumaritis berdasarkan hasil post-test dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,14. Dengan demikian Powtoon termasuk ke dalam kategori media pembelajaran yang baik.

Untuk membuat media video animasi sebagai media pembelajaran, tentunya perlu dilakukan analisis terlebih dahulu untuk mengetahui m 46 dapatkan data pendukung untuk mengembangkan media. Yang pertama adalah analisis peserta didik. Hal ini merupakan hal yang sangat penting karena kita perlu mengetahui karakter peserta didik agar media yang dikembangkan sesuai dengan peserta didik yang akan menerima sajian materi melalui media tersebut. Karakteristik anak SD masa berfikirnya masih bersifat kongkrit belum bisa berpikir secara abstrak, cenderung menyukai hal-hal yang berwarna warni, sehingga dalam penggunaan video animasi ini sangat dianjurkan memvisualisasikan materi se jelas mungkin dan animasinya dibuat semenarik mungkin. Kedua adalah analisis pengguna atau pendidik. Kemampuan pendidik atau guru untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan, karena apabila guru tidak dapat mengelola dan mengembangkannya, akan memungkinkan ketidakefektifitasan dalam kegiatan pembelajaran. Yang ketiga adalah analisis kurikulum. Analisis ini bertujuan untuk menentukan materi apa saja yang akan disajikan sebagai bahan ajar dalam di dalam media tersebut. Selain itu, analisis kurikulum juga meliputi analisis indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang akan dijadikan 1 materi di dalam media video animasi pembelajaran.

Setelah produk atau media dibuat, langkah selanjutnya adalah uji coba produk kepada siswa yang memiliki karakter sama dengan siswa yang akan menggunakan sajian media video animasi ini. Jika telah dilaksanakan uji coba kemudian terdapat hal yang kurang memuaskan dalam penggunaan media video

animasi ini, maka perlu dilakukannya revisi agar media yang dibuat lebih memuaskan dan akan mencapai standar kompetensi dan tujuan yang diharapkan.

CONCLUSION

Proses pembelajaran merupakan bentuk implementasi dari rencana yang telah ditetapkan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Untuk dapat terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien, dibutuhkan adanya kesesuaian pada berbagai komponen dalam pembelajaran itu sendiri. Salah satu komponen yang berperan penting adalah media pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran merupakan hal esensial untuk diterapkan, khususnya bagi jenjang sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran di jenjang dasar tentunya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang bersangkutan, salah satu media yang dapat digunakan pada jenjang ini ialah media video animasi. Tahapan perkembangan kognitif yang berada pada fase operasional konkrit, menjadikan media video animasi cocok digunakan dalam rangka membantu siswa pada jenjang sekolah dasar untuk belajar secara optimal.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pengembangan media video animasi untuk keperluan pembelajaran kini dapat lebih mudah dilakukan, terdapat beberapa cara untuk memproduksi media video animasi, diantaranya dengan menggunakan bantuan aplikasi (*software*) Powtoon dan Sparkol Videoscribe. Aplikasi tersebut dapat diakses oleh pengguna dengan bantuan jaringan internet dan menyediakan berbagai opsi yang dapat memungkinkan pengguna untuk membuat sebuah konten atau materi pembelajaran melalui sajian video animasi sederhana.

Penggunaan media video animasi pada jenjang sekolah dasar dipandang layak dan efektif dalam upaya membantu peserta didik untuk dapat memaknai materi pembelajaran secara lebih komprehensif. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan dapat memperbaiki dan memperbesar tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

2%

2

www.fahdisjro.com

Internet Source

2%

3

docobook.com

Internet Source

2%

4

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

1%

5

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

1%

6

sagurustudio.wordpress.com

Internet Source

1%

7

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

8

zombiedoc.com

Internet Source

1%

9

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya

Student Paper

1%

10	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1 %
11	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
12	es.scribd.com Internet Source	1 %
13	konsultasiskripsi.com Internet Source	1 %
14	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
15	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	<1 %
19	id.scribd.com Internet Source	<1 %
20	www.maxmanroe.com Internet Source	<1 %
21	ejournal.unikama.ac.id Internet Source	<1 %

22	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
24	Rani Jayanti, Suesthi Rahayuningsih. "Peran Aplikasi Schoology dalam Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Teks Anekdote", Jurnal Pendidikan Edutama, 2020 Publication	<1 %
25	edoc.site Internet Source	<1 %
26	Aditya Rahmawati, Hanifah Hanifah. "Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu", PENDIPA Journal of Science Education, 2021 Publication	<1 %
27	Submitted to IAIN Surakarta Student Paper	<1 %
28	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
29	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
30	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %

31	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
32	journal.student.uny.ac.id Internet Source	<1 %
33	kumpulansoalunbk.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	yulimade.com Internet Source	<1 %
35	Ruli Astuti, Nur maslikhatun Nisak, Ainun Nadlif, Adea Wulan Hajjatul Zamzania. "Animated video as a Media for Learning Science in Elementary School", Journal of Physics: Conference Series, 2021 Publication	<1 %
36	downloadgambar.com Internet Source	<1 %
37	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
38	jurnal.fordebi.or.id Internet Source	<1 %
39	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
40	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %

41	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
42	Candra Puspitasari, Joko Widiyanto. "UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK POKOK BAHASAN EKOSISTEM KELAS VII SMPN 1 KARTOHARJO", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2016 Publication	<1 %
43	jurnal.untad.ac.id Internet Source	<1 %
44	riset.unisma.ac.id Internet Source	<1 %
45	Ardhana Reswari. "Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
46	akvodecor.com Internet Source	<1 %
47	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
48	khafidalwi.wordpress.com Internet Source	<1 %

49	www.beritasatu.com Internet Source	<1 %
50	www.msn.com Internet Source	<1 %
51	yusrintosepu.wixsite.com Internet Source	<1 %
52	Achmad Chuseri, Titi Anjarini, Riawan Yudi Purwoko. "PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS REALISTIK TERINTEGRASI HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA MATERI BANGUN RUANG", Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 2021 Publication	<1 %
53	Guntur Kadarusman, Bambang Eko Hari Cahyono. "Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun", Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 2018 Publication	<1 %
54	anchor.fm Internet Source	<1 %

55	arycoloum.blogspot.com Internet Source	<1 %
56	core.ac.uk Internet Source	<1 %
57	docplayer.info Internet Source	<1 %
58	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
59	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
60	journal.umg.ac.id Internet Source	<1 %
61	media.neliti.com Internet Source	<1 %
62	myekablog.blogspot.com Internet Source	<1 %
63	sevtininurfaiga.blogspot.com Internet Source	<1 %
64	www.acehtrend.com Internet Source	<1 %
65	www.murid.co.id Internet Source	<1 %
66	www.neliti.com Internet Source	<1 %

67

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

68

Rasimin Rasimin. "Implementasi Model Pembelajaran Multikultural Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa PGMI di IAIN Salatiga)", INFERENSI, 2017

Publication

<1 %

69

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off