

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Materi Aku Suka Bergotong Royong di Kelas I Sekolah Dasar

Finna Armita*, Siti Quratul Ain
Universitas Islam Riau, Indonesia
*finnaarmita@student.uir.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to develop animated video learning media for the subject of Civic Education material "I Like Mutual Cooperation" for grade I elementary school students. This media is designed to increase students' interest and strengthen their understanding of the material. This development research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development) model with stages including material analysis, media product design, and development which includes validation testing. The research subjects involved two material experts, two media experts, and two linguists as validators. The validation results showed that the animated video was highly valid with an accuracy rate of 95% from the media expert, 86.25% from the material expert, and 85% from the linguist. Overall, the average validation from the three experts reached 88.75% with very valid criteria. This finding contributes significantly to the provision of innovative and relevant learning resources for thematic learning in grade I, especially in facilitating the understanding of the concept of gotong royong in a more interesting and effective way.

Keywords: *Learning Media; Animated Video; I Like Working Together*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Aku Suka Bergotong Royong untuk siswa kelas I SD. Media ini dirancang untuk meningkatkan ketertarikan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan) dengan tahapan meliputi analisis materi, desain produk media, dan pengembangan yang mencakup uji validasi. Subjek penelitian melibatkan dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa sebagai validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi sangat valid dengan tingkat akurasi 95% dari ahli media, 86,25% dari ahli materi, dan 85% dari ahli bahasa. Secara keseluruhan, rata-rata validasi dari ketiga ahli mencapai 88,75% dengan kriteria sangat valid. Temuan ini berkontribusi signifikan dalam penyediaan sumber belajar yang inovatif dan relevan untuk pembelajaran tematik kelas I SD, khususnya dalam memfasilitasi pemahaman konsep gotong royong secara lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Video Animasi; Aku Suka Bergotong Royong*

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk masa depan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, potensi, kompetensi, dan karakter moral seseorang dikembangkan, yang esensial dalam menghadapi kompleksitas kehidupan (Ujud, 2023). Pendidikan juga dipandang sebagai fondasi penting untuk mencegah ketertinggalan generasi mendatang dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikannya sumber informasi utama yang memberdayakan. Dalam konteks Sekolah Dasar (SD), efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana materi

disampaikan. Media pembelajaran memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran di kelas. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah segala bentuk alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Pemanfaatan media yang tepat dapat memvisualisasikan konsep abstrak, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam (Smaldino et al., 2020). Salah satu jenis media yang sangat potensial untuk digunakan di SD adalah video animasi. Video, secara umum, merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar bergerak dan suara, yang memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak (Yuanta, 2020). Lebih spesifik lagi, animasi, dengan visualnya yang menarik dan dinamis, sangat cocok untuk siswa usia sekolah dasar (Afifah, 2020).

Animasi kartun dengan warna-warni cerah dan gerakan yang hidup dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat materi pembelajaran lebih menyenangkan (İnal & Çağiltay, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan retensi informasi pada siswa SD (Dewi et al., 2023; Wijaya et al., 2022). Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 Januari 2025 dengan seorang guru kelas I di SD Negeri 14 Pekanbaru, terungkap adanya tantangan dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah kurangnya konsentrasi siswa selama kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengatasi hal ini, guru tersebut telah memanfaatkan video dari platform seperti *YouTube* sebagai materi pembelajaran. Meskipun prasarana dan fasilitas di sekolah dianggap memadai, potensi pemanfaatannya belum optimal, terutama dalam hal pembuatan konten video animasi oleh guru sendiri, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Keterbatasan ini menghambat penyampaian materi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Menyikapi permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas I SD Negeri 14 Pekanbaru, dengan fokus pada tema Aku Suka Bergotong Royong dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pengembangan media ini diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, serta meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Konten video animasi yang dikembangkan akan memanfaatkan elemen-elemen seperti musik, animasi, dan grafik, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop dan perangkat seluler. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk menghasilkan sebuah solusi praktis berupa media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa SD.

Metode

Penelitian pengembangan ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus utama pada pengembangan konten video animasi. Data primer dikumpulkan melalui observasi dan wawancara langsung dari validator media, materi, dan bahasa, sementara data sekunder diperoleh dari literatur relevan. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih informan yang memiliki keahlian relevan sebagai validator. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi. Proses pengumpulan data melalui tahap analisis untuk mengidentifikasi isu, desain untuk membuat konsep video animasi menggunakan *Canva*, dan pengembangan untuk memproduksi video animasi (meliputi pengaturan aplikasi, desain gambar, rekaman suara, penambahan materi dan animasi, serta pengaturan audio dan produk akhir). Data dianalisis secara kualitatif berdasarkan saran validator dan kuantitatif menggunakan skala *Likert* Sugiyono (2019)

untuk mengukur sikap dan persepsi validator. Kelayakan konten selanjutnya diuji melalui validasi ulang oleh para profesional media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pengolahan data kuantitatif menggunakan rumus persentase $P=(\Sigma X)/SM1 \times 100\%$ untuk mengukur validitas keseluruhan, dan rumus validasi gabungan $V=(Va1+Va2+Va3)/3$ untuk mengkompilasi hasil dari berbagai ahli. Kriteria validitas media pembelajaran dikategorikan berdasarkan interval persentase 81-100% (Sangat Valid), 61-80% (Valid), 41-60% (Sedang), 21-40% (Kurang Valid), dan 0-20% (Tidak Valid), yang dimodifikasi dari Medeylin (Sulgiyono, 2020).

Hasil dan Pembahasan

1. Validasi Ahli Media

Pada tahap awal pengembangan, media video animasi divalidasi oleh ahli media untuk memastikan kelayakan teknis dan desain. Validasi pertama menunjukkan skor awal 91,25%, yang tergolong sangat valid. Namun, validator memberikan beberapa masukan penting untuk perbaikan, yaitu:

- Durasi contoh video tidak boleh terlalu pendek.
- Sebaiknya ada satu penjelasan dalam satu *slide* agar makna materi video lebih jelas.
- Gerakan animasi guru tidak boleh terlalu berulang.
- Setiap *slide* memiliki teks yang lebih besar.

Setelah revisi berdasarkan masukan tersebut, dilakukan validasi kedua yang menghasilkan skor 95%, menunjukkan kategori sangat valid. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas media secara signifikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Putri et al., (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan ahli cenderung memiliki kualitas yang lebih baik dan lebih layak digunakan.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi aspek materi dilakukan oleh dua validator Ibu Azizah Hayati, S.Pd. (Guru Kelas I SD Negeri 14 Pekanbaru) dan Ibu Siti NurHayati, M.Pd. (FKIP Universitas Islam Riau). Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentasi	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	72,5%	85%
Validator 2	75%	87,5%
Nilai gabungan	73,75%	86,25%

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa nilai gabungan dari kedua validator adalah 73,75%, masuk dalam kategori valid. Beberapa kritik dan saran yang disampaikan oleh validator antara lain:

- Durasi film tidak boleh terlalu pendek.
- Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan kognitif siswa.
- Video ditayangkan dengan baik.

Setelah media diperbarui berdasarkan masukan validator, dilakukan validasi kedua. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai gabungan menjadi 86,25%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa perbaikan pada aspek materi telah efektif meningkatkan kualitas dan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini mendukung gagasan bahwa umpan balik ahli materi sangat penting untuk memastikan keakuratan dan relevansi konten pembelajaran (Dewi & Maulina, 2021).

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi aspek bahasa dilakukan oleh Bapak Latif, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Guru SD, FKIP, Universitas Islam Riau disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa.

Validator	Persentasi	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	65%	85%
Validator 2	70%	85%
Nilai gabungan	67,5%	85%

Dari pemaparan tabel di atas di atas evaluasi oleh spesialis bahasa yang melakukan dua validasi. Seharusnya hanya ada satu penjelasan untuk setiap *slide* tidak perlu terlalu banyak detail. Peneliti melakukan validasi kedua setelah media diubah sebagai respons terhadap pernyataan dan rekomendasi validator dari tahap validasi pertama. Validasi ini menghasilkan skor 86,25%, termasuk dalam kategori valid. Validasi ketiga dijalankan oleh seorang pakar bahasa dan 2 orang validator, yakni Bapak Latif, M.Pd. (dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Dengan hasil kumulatif sebesar 67,5% dari validator 1 dan 2, validasi pertama masuk dalam kategori valid. Peneliti melakukan validasi kedua setelah media diperbarui berdasarkan masukan dan rekomendasi validator tahap validasi pertama. Validasi ini menghasilkan skor 85% masuk kategori sangat valid.

4. Pembahasan Keseluruhan Hasil Validasi

Para ahli di bidang media, materi, serta bahasa mengonfirmasi terciptanya sumber daya pendidikan ini. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari enam validasi, sumber daya instruksional dalam bentuk film animasi ini layak untuk digunakan. Setelah menyelesaikan dua validasi, bukti yang dikumpulkan dari para profesional media menunjukkan bahwa konten video animasi sangat valid. Aplikasi ini memperoleh skor 91,25% dengan kategori sangat valid. Informasi yang dikumpulkan menghasilkan kesimpulan bahwa konten video animasi sangat cocok untuk tujuan pendidikan.

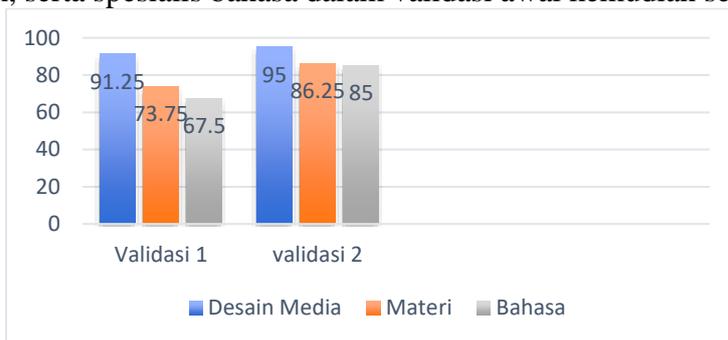
Lebih lanjut, media video animasi dinilai cukup valid berdasarkan hasil temuan data yang dikumpulkan oleh para ahli materi. Setelah melalui dua kali validasi, konten video animasi ini dinilai sangat valid. Validasi kedua menghasilkan skor 86,25 dengan kategori sangat valid, kemudian validasi pertama menghasilkan skor 73,75% dengan kategori valid. Enam validator memberikan temuan validasi untuk setiap aspek. Menurut informasi yang dikumpulkan ahli bahasa, konten video animasi dianggap sangat andal. Setelah menyelesaikan dua validasi, konten video animasi dianggap sangat valid.

Setelah validasi pertama menghasilkan kategori valid dan skor 67,5%, validasi kedua menghasilkan kategori sangat valid dan skor 85%. Informasi yang dikumpulkan mendukung kesimpulan bahwa konten video animasi sangat sesuai untuk penggunaan bahasa. Dua validasi media video animasi dirangkum setelah temuan validasi keseluruhan diterima, dan peneliti kemudian memperoleh hasil rata-rata dari 6 validator. Temuan untuk validasi kedua berasal dari campuran validator, sedangkan temuan validasi pertama yakni 77,5% kategori valid.

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Media Vidio Animasi

Aspek yang dinilai	Persentasi Validasi (%)	
	I	II
Format media	91,25%	95%
Format materi	73,75%	86,25%
Format Bahasa	67,5%	85%
Rata-rata	77,5%	88,75%

Dengan persentase rata-rata 88,75%, temuan validasi kedua menunjukkan rata-rata terbesar, sedangkan validasi pertama menghasilkan nilai 77,5%. Gambar berikut menampilkan temuan dari evaluasi setiap aspek konten video animasi spesialis media, spesialis konten, serta spesialis bahasa dalam validasi awal kemudian selanjutnya:



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Seluruh Aspek Media Vidio

Format media, format materi, serta format bahasa untuk media video animasi menerima skor evaluasi rata-rata sebesar 77,5% pada validasi pertama serta 88,75% pada validasi kedua, menurut tabel temuan studi. Berdasarkan data, terdapat perbedaan yang cukup signifikan sebesar 11,25% antara validasi pertama dan kedua. Berikut ini adalah gambar yang membandingkan hasil evaluasi bahan ajar pada validasi pertama dan kedua:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Media Vidio

Dengan validitas rata-rata 88,75%, temuan penelitian menunjukkan bahwa produk peneliti media video animasi dengan topik Saya suka bekerja sama telah mengalami peningkatan. Alasan meningkatnya hasil validasi adalah karena produk peneliti memenuhi kriteria valid dalam hal bahasa, desain, dan materi. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media video animasi dengan topik Saya suka bekerja sama yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data validasi yang diperoleh, media video animasi ini menunjukkan peningkatan signifikansi dari validasi pertama ke validasi kedua. Secara keseluruhan, media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid. Peningkatan yang terjadi ini merupakan respons terhadap masukan dan rekomendasi para validator pada tahap awal, yang menunjukkan adanya proses perbaikan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan teori pengembangan media yang menekankan pada siklus perbaikan iteratif untuk mencapai kualitas yang optimal (Branch & Kopcha, 2021). Perbaikan yang dilakukan mencakup aspek teknis seperti durasi video, kejelasan animasi, ukuran teks, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan efektivitas media. Ahli materi menunjukkan peningkatan nilai gabungan dari 73,75% (kategori valid) pada validasi pertama menjadi 86,25% (kategori sangat valid) pada validasi kedua. Demikian pula, hasil validasi ahli bahasa meningkat dari 67,5% (kategori valid) menjadi 85% (kategori sangat valid).

Peningkatan persentase validitas pada kedua aspek ini menegaskan bahwa revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator, seperti penyesuaian durasi film, penggunaan bahasa yang sesuai, dan penyajian materi yang lebih terstruktur per *slide*, berhasil meningkatkan kualitas media. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa validasi ahli materi dan bahasa merupakan langkah krusial dalam menjamin akuntabilitas dan relevansi media pembelajaran dengan tujuan pendidikan serta kebutuhan peserta didik (Kusumawati & Hidayat, 2022; Nurhayati et al., 2023).

Aspek format media juga mengalami peningkatan signifikan, dari 91,25% pada validasi pertama menjadi 95% pada validasi kedua. Ini menunjukkan bahwa perbaikan pada elemen visual dan teknis seperti animasi guru yang tidak berulang, kejelasan visual, dan ukuran teks yang lebih besar, diterima dengan sangat baik oleh validator. Konsistensi dalam desain dan presentasi visual sangat penting untuk menjaga perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman, terutama pada jenjang pendidikan dasar (Kopcha et al., 2020). Desain visual yang menarik dan fungsional dapat secara langsung memengaruhi motivasi belajar dan retensi informasi siswa, menjadikan media ini lebih efektif sebagai alat bantu pengajaran (Sukmawati & Putra, 2023).

Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi dari keenam validator menunjukkan peningkatan dari 77,5% pada validasi pertama menjadi 88,75% pada validasi kedua, menempatkan media video animasi ini dalam kategori sangat valid dan layak digunakan. Perbedaan yang signifikan sebesar 11,25% antara kedua validasi membuktikan bahwa proses perbaikan yang sistematis dan berdasarkan umpan balik ahli sangat efektif. Temuan ini mendukung gagasan bahwa pengembangan media pembelajaran yang efektif memerlukan evaluasi berulang dan perbaikan berkelanjutan untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya dalam mendukung proses belajar mengajar (Azizah et al., 2024). Validitas yang tinggi ini juga mengindikasikan bahwa media video animasi ini mampu memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dalam desain instruksional, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan konten video animasi bertopik Saya Suka Bekerja Sama untuk siswa Kelas I SD Negeri 14 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa *Canva* dan *CapCut* efektif digunakan sebagai perangkat lunak dalam proses pembuatannya. Produk video animasi ini telah tervalidasi dengan sangat baik, memperoleh skor keseluruhan 88,75% dari pakar media, materi, dan bahasa, menempatkannya dalam kategori sangat valid. Validasi tersebut menunjukkan kualitas yang tinggi dari aspek visual, konten, dan kebahasaan. Video animasi ini direkomendasikan untuk diterapkan di SD lain sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kerja sama, serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif atau variasi topik yang relevan.

Daftar Pustaka

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima Berbasis. *Semnasbawa: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 5, 181-188.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36-44.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Azizah, N., Pujiastuti, H., & Prastowo, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Attractive: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 1-10.

- Branch, R. M., & Kopcha, T. D. J. (2021). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Berlin: Springer.
- Dewi, N. K. S., Sudiana, I. N., & Lasmawan, I. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 123-132.
- Ellis, R., Sampel, P. D., Program, Bimbingan, S., Konselling, D., & Pattimura, U. (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 12-17.
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *AMI: Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29-40.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hasan, S. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- İnal, Y., & Çağiltay, K. (2021). The Impact Of Animated Educational Videos On Students' Motivation And Learning Outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(1), 143-157.
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249.
- Kopcha, D. J., Branch, R. M., & Kopcha, S. Z. T. B. (2020). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Bandung: AECT Press.
- Kusumawati, A., & Hidayat, R. (2022). Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNP*, 14(2), 156-167.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sultriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377-386.
- Murti, M. A., Astarinugrahini, I., Rachmawati, D. N., Hastuti, N. T., Setyaningsi, N., Mubarak, S. S., & T. M. (2021). *Buku Pendidikan Pancasila*. Fikriyatul Hasanah.
- Marissa, Sobri, T., & Melilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 53-62.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
- Muslimin, M. I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-71.
- Nadia, N., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 133-139.
- Nurhayati, H., & Handayani, N. W. L. (2020). *Jurnal BasicEdu*. *Jurnal BasicEdu*, 5(5), 524-532.
- Nurhayati, S., Azizah, N., & Lestari, S. (2023). Pengembangan Dan Validasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 77-88.

- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9-16.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-22.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 49-60.
- Saleh, S., & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eurekaprima Aksara.
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Delsa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., OKU, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162-175.
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59-71.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2020). *Instructional Technology and Media for Learning*. London: Pearson Education.
- Soelsilo, A., & Muntel, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, D. A., & Putra, R. E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 2056-2065.
- Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 128-136.
- Siregar, T. (2023). Stages Of Research And Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142-158.
- Ujud, S. (2023). Urgensi Pendidikan dalam Menghadapi Tantangan Global. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 201-210.
- Wijaya, A., et al. (2022). The Effectiveness of Animated Video in Improving Elementary School Students' Understanding of Mathematical Concepts. *Elementary Education Forum*, 4(2), 150-159.
- Yuanta, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknol*.
- Yulika, H., & Hardelli, H. (2023). Pengembangan LKPD Hukum Dasar Kimia Berbasis Model Guided Inquiry Learning untuk Peserta Didik Fase E Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1146-1152.