



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 5987-5998
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar

Suci Rahma Putri^{1✉}, Raimon Efendi², Nurul Aini³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Dharmas Indonesia

Email : aini61641@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi terintegrasi profil pelajar pancasila pada mata pelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. Meningkatkan tingkat perkembangan dan kemajuan yang dicapai peserta didik setelah proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi menggunakan jenis penelitian *Research and development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru dari hasil pengembangan. Metode pengembangan ini menggunakan pengembangan ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi oleh validator di peroleh presentase rata-rata 81,70% hasil praktikalitas oleh praktisi pendidik dan peserta didik diperoleh hasil rata-rata 87,92%, dan hasil efektifitas diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik melalui pernyataan tertulis diperoleh rata-rata 88,36% dengan kategori sangat efektif. Pengembangan media video animasi layal digunakan untuk pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, kurikulum merdeka, terintegrasi profil pelajar pancasila, video animasi, pendidikan matematika.*

Abstract

This study aims to develop an integrated animated video media profile of Pancasila students in mathematics in grade IV of elementary school. Increase the level of development and progress achieved by students after the learning process within a certain period of time. The results of the study show that animated video media uses Research and development (R&D) research which aims to produce a new product from the results of the development. This development method uses ADDIE development, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the results of the validation by the validator, an average percentage of 81.70% was obtained, practical results by practicing educators and students obtained an average result of 87.92%, and the effectiveness results were obtained from the results of student learning tests through written statements obtained an average 88.36% with very effective category. Development of animated video media suitable for use by educators and students in the learning process.

Keyword: Development, independent curriculum, integrated Pancasila student profiles, animated videos, mathematics education

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai proses terkait dengan potensi kemampuan, kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, yang kemudian disempurnakan dengan kebiasaan baik, melalui media yang disusun dan dikelola sedemikian rupa oleh manusia untuk menolong dirinya sendiri atau orang lain dalam mencapai tujuan yang ditetapkan (Purwanto, 2014). Pembinaan karakter serta pembentukan sikap sosial yang termudah dilakukan pada saat anak-anak masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Itulah sebabnya pemerintah memprioritaskan pendidikan karakter serta pembentukan sikap sosial di jenjang Sekolah Dasar (Judiani, 2010 & (Prasetya et al., 2021). Hal ini ditunjang dengan adanya kurikulum baru yakni kurikulum merdeka.

kurikulum merdeka membuat anak didik terus aktif mengeksplorasi isu-isu actual dan terkini guna mendukung pengembangan karakter serta kompetensi yang ada pada profil pelajar Pancasila (Aditia et al. 2021). Upaya pengembangan karakter dapat dilaksanakan dengan menerapkan "profil pelajar Pancasila" yang sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka (Susilawati, Sarifudin, and Muslim 2021). Profil pelajar Pancasila menjadikan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang mempunyai kompetensi global serta bersikap sesuai dengan nilai Pancasila (Rusnaini et al. 2021). Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan dan mengolah pikirannya secara mandiri pemecahan masalah dan berpikir kreatif dan mandiri adalah mata pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika memiliki peranan positif dalam tercapainya manusia yang cerdas, bermartabat merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang memiliki peranan penting di berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (M. Azizah et al., 2018), Namun pada kenyataannya masih terdapat banyak siswa yang

menganggap bahwa Pembelajaran Matematika adalah pelajaran yang sulit dipajami sehingga siswa masih enggan untuk mau belajar matematika dengan sungguh-sungguh (Andrijati, 2014) & (Prasetya et al., 2021). Penggunaan media yang kurang di kelas mengakibatkan beberapa dampak negatif. Salah satunya adalah kurangnya minat siswa dalam belajar. Padahal minat adalah suatu landasan yang paling menyakinkan demi keberhasilan suatu proses (azhar arsyad, 2011) & (Studi et al., 2019)

Hal ini didukung oleh hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 11 Sitiung. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SDN 11 Sitiung pada kelas IV dikatakan bahwa pada pembelajaran matematika materi pembulatan bilangan peserta didik masih sulit untuk mengetahui tentang pembulatan angka pada saat mengerjakan soal yang diberikan, terdapat kompetensi awal pada pembelajaran matematika yakni membulatkan bilangan ke atas dan kebawah, tetapi pada kenyataannya peserta didik kurang mampu untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga masih banyak peserta didik yang kurang respon atau antusias dan asik mengobrol dengan temanya disaat jam pelajaran, dikarenakan dalam pembelajaran matematika penjelasan materi pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan buku saja. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa masih kurangnya penggunaan Media Pembelajaran.

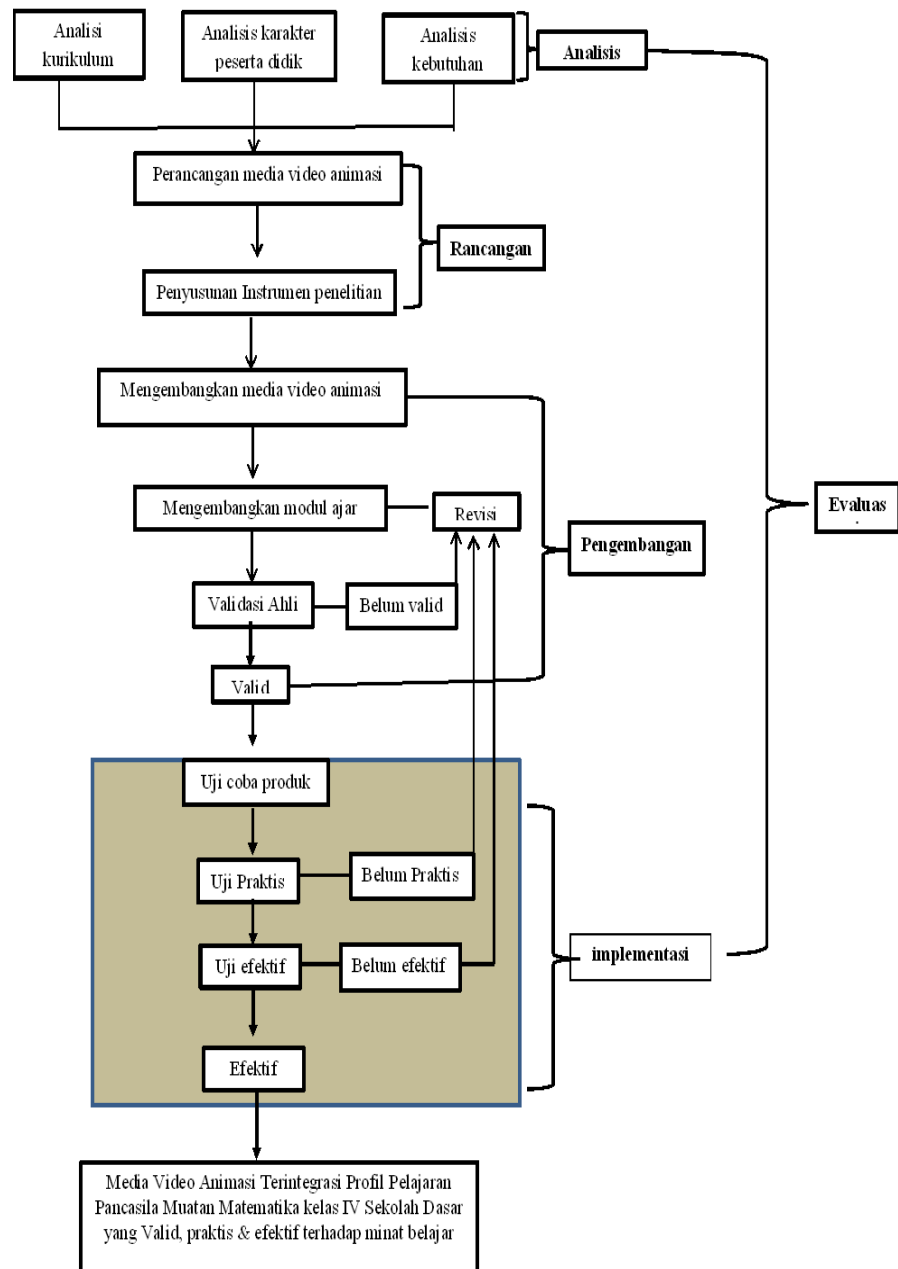
Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas serta efisiensi proses pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. Adapun beberapa manfaat penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran yaitu, 1) media animasi dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep atau pemahaman yang rumit dikarenakan kefleksibelannya sebagai media pembelajaran, 2) media animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas, 3) media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa, 4) media animasi dapat meningkatkan hasil belajar, sikap dan cara belajar siswa sehingga adanya rasa puas dan berhasil dari siswa itu sendiri, 5) media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa (Sari & Samawi, 2017; Wahyuningsih, 2015) & (Prasetya et al., 2021).

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, membantu menjelaskan konsep yang abstrak, sehingga baik guru dan siswa akan lebih dimudahkan dalam menjalankan kewajibannya. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian dengan judul " Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar "

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Metode penelitian pengembangan R&D (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Untuk menghasilkan sebuah produk tertentu maka digunakan penelitian yang bersifat untuk menguji kualitas produk tersebut supaya dapat berguna di masyarakat maka diperlukan penelitian ini untuk menguji kualitas produk. (Lini, 2015).

Proses pengembangan media video animasi terintegrasi profil pelajar pancasila mata pelajaran matematika kelas IV sedkolah dasar dimulai dari : 1) *Analyze*, terdiri dari analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik dan analisis kebutuhan; 2) *Design* terdiri dari penyusunan instrumen penelitian dan perancangan media video animasi; 3) *Development* yaitu mengembangkan modul ajar dan mengembangkan media video animasi; 4) *Implementasi*, pada tahap ini melakukan uji coba produk terhadap guru dan peserta didik kelas IV serta melakukan praktisi produk yang dikembangkan kemudian melakukan efektifitas produk yang dikembangkan; 5) *Evaluation* proses yang dilakukan pada setiap tahapannya agar produk yang dihasilkan layak. Berikut prosedur model ADDIE



pada gambar 1.

Gambar 1. Prosedur Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini yakni analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik dan analisis kebutuhan.

a) Analisis kurikulum

Kurikulum yang dipilih pada pengembangan ini, yaitu kurikulum merdeka, Kurikulum merdeka menuntut pendidik dapat melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Yang di analisis pada tahap ini hanya pada

mata pelajaran matematika volume 1, fase B kelas IV unit 9 membulatkan bilangan sub unit 2 membulatkan ke atas dan ke bawah. Tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika yaitu setelah siswa mengamati video tentang pembulatan bilangan siswa mampu mengetahui tentang pembulatan angka dengan benar dan setelah siswa melakukan kegiatan diskusi siswa mampu mempersentasikan dan membacakan bagaimana memperkirakan hasil dari 4 operasi aritmatika sesuai dengan tujuannya. Dan untuk capaian pembelajarannya yakni Bilangan peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (menguraikan) bilangan

b) Analisa karakter peserta didik

Karakteristik peserta didik kelas IV memiliki usia rata-rata usia 10-11 tahun. Menurut teori piaget bahwa pemikiran setiap anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran konkret. Pada usia tersebut karakter peserta didik pada tahap operasional konkret dimana operasional konkret yang dimaksud piaget adalah kondisi anak-anak sudah dapat memfungsikan akal nya untuk berfikir logis pada sesuatu yang bersifat konkret dan nyata. Adapun menurut suparno (2001) dan (nevi septiani, 2020) bahwa peserta didik pada tahap pemikiran operasional konkret dapat berpikir logis, tetapi hanya melalui benda-benda konkret sehingga komponen pada peserta didik perlu disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Pada pengembangan media video animasi terintegrasi profil pelajar pancasila pada mata pelajaran matematika digunakan contoh-contoh materi pada kehidupan sehari-hari sehingga sesuai dengan tahap berpikir peserta didik pada umur 10-11 tahun.

c) Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pendidik dan peserta didik di SDN 11 Sitiung bahwa dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku/modul saja, dengan menggunakan buku/modul saja tentunya belum mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai, karena buku/modul belum mampu membuat siswa memahami materi pembelajaran, oleh karena itu dibutuhkannya suatu media pembelajaran yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berupa media video animasi ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta media video animasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan pada saat proses

pembelajaran berlangsung.

2. Tahap Rancangan (*Design*)

a) Hasil rancangan media video animasi

Tabel Rancangan media video animasi

Slide ke 1	Pembukaan (salam, doa, menyanyikan lagu)
Slide ke 2	contoh materi, penjelasan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.
Slide ke 3	Penjelasan materi
Slide ke 4	Tanya jawab dan menjawab pertanyaan awal video
Slide ke 5	Pembagian kelompok dan tugas kelompok
Slide ke 6	Kesimpulan pembelajaran dan penutup

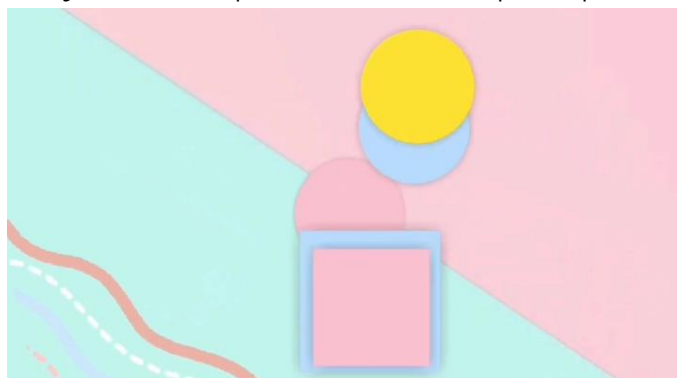
3. Tahap pengembangan (*Development*)

a) Hasil rancangan modul ajar

Modul ajar adalah salah satu jenis perangkat ajar dalam kurikulum merdeka yang dirancang secara sengkap sistematis sebagai panduan dan pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada aspek yang dinilai pada media video animasi mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar yang memuat aspek isi, aspek kontruks, dan aspek bahasa. Modul ajar dirancang dengan memuat capain pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, modul ajar juga dilengkapi dengan kegiatan pembelajaran, dan asesmen/penilaian. Peneliti merancang 1 modul ajar dalam penelitian ini hanya digunakan dalam satu kali pertemuan. Data yang diperoleh dari hasil validitas modul ajar yang dilakukan oleh validator. Berdasarkan dari aspek isi didapatkan skor 79,16% , aspek kontruks didapatkan dengan skor nilai 83,33% dikategorikan sangat valid dan aspek bahasa didapatkan skor dengan nilai 75%, jadi dapat disimpulkan bahwa presentase hasil penelitian dari ketiga aspek menunjukkan skor rata-rata 75% dengan kategori valid.

b) Hasil rancangan desain media video animasi

1) Bagian awal : judul video, pembukaan dan capaian pembelajaran



Bagian Awal Video

2) Bagian pembukaan dan capaian pembelajaran



Bagian Pembukaan



Penyampaian Capaian Pembelajaran

3) Bagian isi membahas mengenai materi mengenal pembulatan bilangan.



bagian isi video

a) Validitas media video animasi

Data diperoleh dari hasil validasi media video animasi yang dilakukan oleh empat validator. Lembar penilaian empat validator terhadap media video animasi terintegrasi profil pelajar pancasila pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 11 Situng.

Tabel hasil validitas media video animasi oleh para ahli

Aspek	Validator				Rata-Rata	Kategori
	I	II	III	IV		
Materi	82%	82%	-	-	82%	Sangat valid
Peyajian	-	-	81%	-	81%	Sangat valid
Bahasa	-	-	-	81%	81%	Sangat valid
Rata rata					81,70%	Sangat valid

4. Tahap pengembangan (*Implementasi*)

a) Data praktikalitas

Tabel hasil praktikalitas media video animasi oleh pendidik dan peserta didik

No	Aspek	Praktisi		Kategori	
		Guru	Siswa	Guru	Siswa
1	Kemudahan penggunaan media	85%	85%	Sangat Praktis	Sangat Praktis
2	Waktu	90%	90%	Sangat Praktis	Sangat Praktis
3	Kegunaan media	88,75%	88,75%	Sangat Praktis	Sangat Praktis
Rata-rata		87,92%	87,92%	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada tabel diatas menunjukkan bahwa Berdasarkan uji praktikalitas melalui lembar praktisi guru dan respon peserta didik yang dikembangkan berada pada kriteria 87,92%. hal ini dapat disimpulkan berdasarkan kriteria praktisi menurut ridawan (2015). Berdasarkan kriteria tersebut hasil uji praktisi per indikator 1 dengan hasil 85% berada pada kategori sangat praktis, indikator 2 dengan hasil 90% kategori sangat praktis, dan indikator 3 dengan hasil 88,75% kategori sangat praktis. Sedangkan hasil presentase yang diperoleh guru adalah 85% berada pada kategori sangat praktis, indikator 2 dengan hasil 90% kategori sangat praktis, dan indikator 3 dengan hasil 88,75% kategori sangat praktis.

b) Data Efektifitas

Table 4. 1 minat efektifitas peserta didik

Indikator	Nilai Rata-Rata	Kategori
I	87,25	Sangat Efektif
II	90,44	Sangat Efektif
III	86,76	Sangat Efektif
IV	88,97	Sangat Efektif
Rata-rata	88,36%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa lembar efektifitas yang dinilai per indikator pada media video animasi terintegrasi profil pelajar pancasila pada mata pelajaran matematika dikelas IV sekolah dasar mendapatkan skor rata-rata 83,36% dengan kategori sangat efektif.

SIMPULAN

- 1) Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap pengembangan media video animasi terintegrasi profil pelajar pancasila dikelas IV sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi menggunakan model ADDIE dapat di uji cobakan di kelas IV SDN 11 Sitiung dengan menayangkan media animasi pada saat proses pembelajaran.
- 2) Tingkat validasi dinilai oleh validator yang berjumlah 4 orang dan memperoleh rata-rata 81,70% dengan kategori sangat valid.
- 3) Tingkat praktikalitas yang dinilai dari uji coba angket respon guru dan peserta didik kelas IV di SDN 04 koto baru memperoleh rata-rata 87,92 % dengan kategori sangat praktis
- 4) Tingkat efektivitas yang dinilai dari hasil tes belajar peserta didik melalui pernyataan tertulis di kelas IV SDN 11 Sitiung memperoleh rata-rata 88,36% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T. (2019). Pengaruh Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematic) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Biologi Di Man 2 Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 11(9), 1689–1699.
- Arania. (2021). Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 2012, 7–37.
- Arisanti, D. A. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 243–250. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Ashyar. (2012). *jenis-jenis media pembelajaran*.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. 10(1), 49–56.
- Ayuningrum, F. (2012). Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa kelas x pada kompetensi mengolah. *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Dalam, R., & Pembelajaran, T. (2020). *pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran ipa di sdn pandanrejo 1 kabupaten*. 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>

- Engel. (2014). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) PMRI di Sekolah Dasar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 6–24.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *media pembelajaran*. 7–29.
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 172–186. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21850>
- fika agusti. (2014). Media Pembelajaran. *Eprints.Umm.Ac.Id*, 10–36.
- li, B. A. B. (2021). *Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah*. 54–66.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). *Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa*. 6(1), 1224–1238.
- Karso, D. (2014). Pembelajaran Matematika di SD. *Pendidikan Matematika I, December 2019*, 17.
- Kemendikbud Ristek. (2021). Profil Pelajar Pancasila. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–108. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Lini. (2015). *model pengembangan R&D*. 29–40.
- MUSAROFAH, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat al-qur'an dengan*.
- Nasjum, M. R. P. (2020). analisis minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 37 kaur. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp:>
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94. <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/728>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., Putu, L., & Mahadewi, P. (2021). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika*. 5(1), 60–68.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal*

Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 06(04), 486–495.

Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Pendidikan, J., Madrasah, G., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan*.

Studi, P., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). *pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran ipa di kelas V Yani Wulandari *; Yayat Ruhiat, Lukman Nulhakim*. 8, 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>

Sudjana. (2011). *No Title*.

Susilawati, W. O., Veriyani, F. T. V., Pratiwi, Y., Sari, T. A. N., & Riani, S. (2022). Pengembangan buku ajar digital PPKn SD terintegrasi profil pelajar Pancasila dalam mendukung kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 187–201. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.452>

Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>

(Ashyar, 2012)