



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 9807-9816

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 14 Koto Baru

Dodi Ilhamsah<sup>1✉</sup>, Mellisa Angrayni<sup>2</sup>, Estuhono<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Dharmas Indonesia

Email: [dodiihlamsah19122019@gmail.com](mailto:dodiihlamsah19122019@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Pada pembelajaran IPAS terdapat materi mengubah energi (1) topik transformasi energi (2). Mengenai materi selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih kekurangan media yang berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Maka dalam penelitian ini dikembangkan media video animasi pada pembelajaran IPAS untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengembangkan media video animasi pada pembelajaran IPAS serta menghasilkan media video animasi yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan ini mengacu pada pengembangan model ADDIE yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu (1) Tahapan Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perencanaan (*design*) (3) Tahap Pengembangan (*Development*), setelah melalui tahapan pengembangan dilakukannya uji validasi oleh 3 orang validator dengan hasil 80% (4) Tahap Implementasi (*Implementation*). Pada ini dilakukan oleh praktisi (guru) dan (siswa) dengan hasil 82% setelah itu dilakukan uji coba media video dengan lebar efektivitas mendapatkan hasil 76% dengan didapatkan hasil belajar siswa, (5) Tahap Evaluasi (*Evaluasi*). Berdasarkan prosedur ADDIE yang digunakan dalam penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti untuk layak digunakan, karena telah memenuhi minimal kriteria valid, praktis, dan efektif

Kata Kunci: *Media Video Animasi, Topik Mengubah Bentuk Energi*

## Abstract

In science learning, there is material to change energy (1) The topic of energy transformation (2). Regarding the material during the ongoing learning process, teachers still lack useful media to make it easier for students to understand abstract material. So in this study, animated video media was developed in science learning to overcome this. The purpose of this researcher is to develop animated video media in science learning and produce valid, practical and effective animated video media. The type of research used in this research is research and development (R&D). This development procedure refers to the development of the ADDIE model which consists of several stages, namely (1) Analysis Stage, (2) Design Stage (3) Development Stage, after going through the development stage, validation tests are carried out by 3 validators with 80% results (4) Implementation Stage. This was done by praktisi (teachers) and (students) with 82% results, after which a video-media trial with wide efficiency was carried out to get 76% results with student learning results, (5) Evaluation Stage (Evaluation). Based on the ADDIE procedure used in the study above, it can be concluded that the media developed by the researcher is suitable for use, because it has met the minimum criteria of valid, practical, and effective

*Keyword: Animated Video Media, Topics of Changing the Form of Energy*

## PENDAHULUAN

Menurut Arditia Isti (2020). Pendidikan merupakan salah satu sarana mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dipengaruhi beberapa aspek, salah satunya ialah saran dan prasana yang menunjang agar dapat menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan materi. Sarana yang dibutuhkan oleh siswa perkembangan teknologi yang semakin terbaru, yakni mamfaat kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Dengan perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya antara hubungan langsung antara karya seorang pengembangan mata pelajaran dengan siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Media pembelajaran adalah juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampain pesan yang dapat memberikan rangasanan kepada siswa sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu. Adanya media pembelajaran di sekolah membantu perkembangan proses belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer di masyarakat luas adalah media video. Media ini juga merupakan media elektronik menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan tanyangan yang dinamis dan menarik.(Yuanta, 2019).

Berdasarkan observasi dan kegiatan PLP di SDN 14 Koto Baru yang terletak di Koto Padang. Dalam kegiatan proses pembelajaran tidak jauh berbeda dengan sekolah lainnya. Namun disekolah ini ditemui saat melaksanakan observasi tepatnya pada kelas IV. Penulis melihat secara langsung permasalahan pada pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang ada sekolah belum mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Media yang digunakan buku teks, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar kelas IV pada pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Pada kenyataan di kelas yang di temukan dilapangan, Terutama dalam pelajaran IPAS, banyak terdapat materi bersipat hafalan yang mampu membuat siswa bosan dalam belajar.

Selain itu permasalahan yang temukan saat kegiatan PLP juga melaksanakan wawancara dengan wali kelas IV SDN 14 Koto Baru. wali kelas tersebut mengatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS dan kurangnya pemahaman siswa mengenai materi IPAS yang di jarkan, dalam satu kelas ada 21 siswa yang artinya memiliki macam karakteristik yang berbeda. Penulis juga melakukan analisis terhadap siswa yang mengikuti pembelajaran dikelas IV, sedangkan siswa dari sebagian besar mengikuti pembelajaran kelas hanya sebagian kecil siswa yang fokus mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa yang lainnya sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Seperti halnya tampak bermalas- malasan serta kurang bersemangat, mengobrol dengan teman sebangkunya disaat guru menerangkan pembelajaran, buat usil kepada teman, asyik bermain sendiri dengan mainan yang siswa miliki tanpa sepengetahuan guru dan bukti yang lainnya adalah disaat guru bertanya mengenai materi yang terkait siswa tidak dapat menjawab dengan tepat.

Kegiatan pembelajar harus memilih media yang tepat dengan memperhatikan karakteristik siswa supaya media yang digunakan bisa membantu semua siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Dampak dari penggunaan media yang kurang inovatif dan kreatif membuat siswa tidak fokus dalam belajar, siswa banyak bermain saat guru menjelaskan materi sehingga banyak memiliki hasil belajar rendah. Berikut ini jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam mata pelajaran IPAS kelas IV yang Penulis dapatkan dari Wali kelas IV di jelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Daftar Presentasi Nilai Ulangan Harian Siswa

No	Mata Pelajaran	Keterangan	Jumlah
1.	IPAS	Tuntas	19
2.		Tidak Tuntas	13

Berdasarkan data tabel 1 dapat dilihat bahwa KKM yang digunakan SDN 14 Koto Baru adalah 75. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 19 orang, sedangkan yang nilai dibawah KKM adalah 13 orang. Hal ini yang dapat terjadi akibat dampak dari beberapa permasalahan timbul, Sehingga siswa hanya menyepelkan dari tugas yang berikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar IPAS di SDN 14 Koto Baru masih terbilang rendah karena banyak siswa yang mendatkan nilai di bawah KKM (Kriteria ketuntasan minimal )

Penulis juga menganalisis buku IPAS yang digunakan guru hanya 60% dari panduan buku guru yang ada. Setelah memahami permasalahan yang dialami siswa, penulis mengambil solusi yaitu dengan mengembangkan video pembelajaran pada pelajaran IPAS media video pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena karena berisi animasi yang menarik seperti gambar yang bergerak, sehingga dapat meningkatkan minat dan belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media ini mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi singkat dan jelas disertai adanya gambar bergerak dan suara yang dapat di ulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video animasi memiliki kelebihan yaitu mampu memudahkan dalam memahami pesan-pesan pembelajaran secara bermakna dan video animasi mampu menarik perhatian anak lebih lama dibandingkan dan media lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media video animasi, agar tercapainya media belajar yang menarik serta memperbaiki hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian dan pengembangan yang lebih sering disebut *research and development* (R&D), yaitu menciptakan sebuah produk atau mengembangkan produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini penulis hanya melakukan *research* atau penelitian sederhana yang difokuskan pada pengembangan atau *development*. Menurut (HAVIZ, 2016) *Research and Development* adalah sebagai bentuk penelitian untuk memperlihatkan produk-produk yang inovatif, produktif dan bermakna. Sedangkan menurut (Hanafi, 2017) *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk- produk tertentu serta menguji validitas, praktisi, dan efektifitas produk tersebut dalam penerapannya. Perancangan pembuatan media video pembelajaran IPAS materi pada penelitian ini yaitu materi pembelajaran ipasdenan materi mengubah energi di SDN 14

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan media video animasi yang diuji cobakan pada kelas IV sekolah dasar maka media video animasi memenuhi standar yang diinginkan yaitu sangat valid, sangat praktis dan efektif.

### A. Validasi Media Video Animasi

Hasil dari validasi media video animasi kelas IV telah di isi oleh tiga validator yaitu 3 dosen FKIP UNDHARI. Validator adalah yang memvalidasi media video animasi yang terdiri dari tiga aspek isi, aspek kontrusi serta aspek bahasa berdasarkan hasil ke 3 validator video animasi didapatkan dengan jumlah rata 80% yaitu dikategori valid.

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator media video animasi mata pelajaran IPAS mempunyai presentase penilaian valid. Kemudian setelah dianalisis maka menghasilkan nilai yaitu : hasil validasi kelayakan 80% dimana kelayakan isi mempunyai kategori valid dengan skor nilai rata-rata 82% dengan kategori valid. Dengan media video animasi yang dikembangkan tidak mencapai nilai 100% valid oleh validator karena media video animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah layak digunakan.

### B. Pratikalitas Media Video Animasi

Hasil dari pratikalitas media video animasi kelas IV ini diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon guru dan siswa. Guru dan siswa diminta mengisi angket berdasarkan petunjuk pengisian. Berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh guru kelas IV SDN 14 Koto Baru mendapatkan nilai 83% dikategorikan praktis. Dan praktis oleh siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru mendapat hasil rata 82% kategori praktis. Praktis dalam KBBI di defenisikan diartikan perhal dapat disimpulkan bahwa pratikalitas dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penilaian. Pratikalitas berkaitan dengan menggunakan media video animasi maupun produk lainnya.

Dari analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa video animasi dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan penilaian.

### C. Efektivitas Media Video Animasi

Hasil dari efektivitas bahwa video animasi dapat dilihat dari hasil apakah nilai yang diperoleh siswa telah mencapai KKM yang ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil nilai yang tuntas yang terdiri dari 16 siswa yang tuntas KMM dan 3 orang siswa yang tidak tuntas KKM 24% , maka bahwa video animasi dikatakan efektif digunakan oleh siswa SDN 14 Koto Baru pada proses pembelajaran dan meningkatkan KKM siswa.

Hasil penelitian pada pengembangan ini, menyajikan data dan uji coba produk media video

animasi menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran IPAS di SDN 14 Koto Baru melalui beberapa tahap yaitu:

#### 1. Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis materi.

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran IPAS dikelas IV SDN 14 Koto Baru, perlunya sebuah media yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran IPAS materi (Mengubah bentuk energi) bab IV topik A sampai C.

#### 3. Analisis karakter siswa

Hasil analisis di SDN 14 Koto Baru kelas IV diketahui siswa berjumlah 21 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 13 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik siswa dalam belajar, yaitu siswa kurang memperhatikan saat guru mengajar dikelas. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa siswa asyik mengobrol dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan tidak adanya media yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku tidak ada media lain.

#### 4. Analisis materi

Analisis materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media video animasi ini adalah materi mengubah bentuk energi yang akan disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk produk berupa media video animasi, ini sangat diharapkan mampu membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran

#### 5. Perancangan (Design)

##### a. Hasil Rancangan Modul

Proses perancangan media diawali merancang modul ajarnya. perancangan tersusun sesuai ketentanya dan guru perlu menyiapkan perancangan pembelajaran agar lebih terarah. Peneliti merancang untuk materi mengubah bentuk energi pada bab IV yang dilakukan dua kali pertemuan.

##### b. Hasil Rancangan Media Video Animasi ( Dalam Aspek Penyajian)

Media video animasi yang peneliti sesuai dengan modul yang ditetapkan oleh kurikulum, media video animasi diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran dan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Pengembangan media

video animasi disesuaikan karakteristik pengembangan siswa, materi pada media video dikembangkan mengacu pada hasil analisis rancangan modul yang telah dirumuskan.

## 6. pengembangan (Development)

### a. pengembangan (Development)

Tahap pengembangan suatu tahapan lanjutan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media video yang valid, praktis dan efektif, pada tahap ini media video animasi akan validasi oleh 3 validator ahli, lembar validasi yang dianalisis pada bagian dalam lembar validasi media video animasi yang didalamnya terdapat berbagai aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kelayakan konstruksi (komponen penyajian) dan komponen bahasa. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali media yang dikembangkan dikelas IV dengan jumlah siswa 32 orang diSDN 14 Koto Baru.

### b. Tahap implementasi

Tahap implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan pratikalitas dan efektifitas media video animasi, Pratikaliatas yang dinilai oleh wali kelas dan siswa kelas kelas IV SDN 14 Koto Baru. Setelah mendapatkan pratikaliatas media video maka peneliti melakukan uji coba soal kepada siswa mengetahui keefetifivan media animasi. Hasil uji coba ini dilaksanakan pembelajaran menggunakan video animasi dengan materi mengubah bentuk energi yang disesuaikan dengan modul ajar dan dilaksanakan dengan penilaian lembar ceklis untuk mengetagui pratikaliatas dan efektifan media video tersebut.

## 7. Lembar Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media video animasi pada pembelajaran IPAS dikelas IV SD. Untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat peneliti, data uji coba pratikaliatas media video animasi pada pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada pelajaran IPAS dikelas IV SD, berikut ini diuraikan respon guru dan siswa terhadap media video animasi :

Praktikalitas media video animasi oleh guru dan siswa Pelaksanaan uji coba produk dilakukan pada tanggal 30 Juli 2023 sampai 31 Juli 2023 data praktikalitas yang diperoleh secara tatap muka dengan memberikan angket yang berisi insrumen penilaian yang bertujuan untu mendapatkan informasi apakah media video animasi yang dikembngkan dapat digunakan (Praktis) atau pun tidak dapat digunakan (non praktis) Pratikaliatas media video animasi oleh siswa

Data pratialiatas ini diperoleh dari pengisian angket oleh siswa kelas IV yang

berjumlah 21 orang, siswa dari kelas IV dengan kemampuan yang berbeda-beda, proses pratikaaliasini dilaksanakan secara tatap muka. Respon siswa yang diperoleh dari tatap muka tersebut dianalisis untuk apakah media video animasi yang telah dibuat praktis atau tidak praktis sebelum hasil penilaian dari siswa ini didapatkan, video animasi ini terlebih dahulu dilihat kepada siswa

#### 8. Evaluasi (Evaluation)

bagian ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh kevalidan media video animasi dari validator (tim ahli) oleh guru sekolah dan dosen, Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respon guru dan siswa dan analisis kepraktisan media video dari 1 orang guru dan siswa kelas IV yang menunjukkan presentase nilai sebesar 82% sedangkan data hasil analisis efektifitas dapat diuji coba media video animasi yang telah berikan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang siswa dan dilihat dari hasil ulangan siswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 14 Koto Baru terhadap media video animasi pembelajaran maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut: Pengembangan media video animasi menggunakan model ADDIE diuji cobakan pada siswa siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru Validasi media animasi yang dinilai oleh validator yang berjumlah tiga orang, menunjukkan bahwa video memperoleh rata-rata presentase 80% dengan kategori valid, sehingga dapat dikatakan media video ini layak digunakan oleh siswa Pratikalitas media video animasi yang dinilai dari angket respon guru dan siswa kelas IV di SDN 14 Koto Baru yaitu mendapatkan persentase 82% dan kategori sangat praktis. Efektivitas media video animasi yang dinilai dari hasil ulangan yang diberikan kepada siswa memperoleh persentase 76% dengan kategori efektif sehingga dapat dikatakan dengan efektif digunakan media video animasi ini mampu meningkatkan KKM.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardity Isti, L., Agustiningih, & Aguk Wardoyo, A. (2020). Pengembangan Video Animasi Materi Sifat- Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 21-28
- Aini, M. (2022). *Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas

- Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18.
- Astuti, E. P. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar*. 3, 671–680.
- Estuhono, Rani Hotmaida Rumahorbo, G. P. (2021). *Pengembangan Modul IPABerbasis Research Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c Pada Tema Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Siswa Sekolah Dasar*. 1, 1–6.
- Estuhono, (2020), "Pengembangan Model *Research Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Four Cs Pada Pembelajaran Fisika SMA". Padang: Disertasi Program Doktorat Ilmu Pendidikan UNP.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–12.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe*. 2, 177–182.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Alam dan Sosial*.
- Handayani, N. N. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Penguasaan Konsep Ipa Kelas V Sd Gugus Viii Kecamatan Abang. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 5(1), 124383. <https://media.neliti.com/media/publications/124383-ID-pengaruh-model-pembelajaran-inkuiri-terb.pdf>
- HAVIZ, M. (2016). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Inayahtur Rahma. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 89.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- J. Yudha, S. S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545.

- Kebidanan, J., Jambi, P. K., Hamil, I., & Animasi, V. (2021). *Peran Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Gizi Ibu Hamil*. 42.
- Khaira, H., Pascasarjana, P., & Medan, U. N. (2020). *PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI*. 39–44.
- Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono, E. (2021). Pengembangan Modul IPA Berbasis Model Research Based Learning pada Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470–4482. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1470>
- Munawaroh, I. (2021). Pembelajaran 2 Karakter Peserta Didik. *Modul Belajar Mandiri*, 45–64.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rifai,dkk. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT UNNES Pres. Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian). Bandung: CV. Wacana Prima,
- Sabani, F. (2019). *Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar*. 8(2), 89–100.
- Sujana. (2019). Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Jurnal Pendidikan*, 11–26.
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>
- Wati, S. G., Sari, A. M., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056.
- 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>
- Yuliani, T. (2019). *Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan*. 7, 41–46.