

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER
PADA KELAS V TEMA 7 SUBTEMA 1
PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN**

Oktara Hari Purnama¹, Ratih PurnamaSari, Dendy Saeful Zen

¹ Universitas Pakuan Bogor. Jalan Pakuan No.1, Kota Bogor, Jawa Barat 16143,
Indonesia.

oharipurnama@gmail.com¹

ABSTRACT

Learning media is an important part of learning activities. At present the learning media used by teachers still use learning media which is less able to attract student learning interest because it only focuses on one learning media, printed books only. This study aims to determine the development of animaker-based learning media for students in class V theme 7 sub-theme 1 national events during the colonial period at SDN Cilebut 3 Bogor Regency and to determine the feasibility of animaker-based animated video media for the learning process. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. In this study, validation tests were carried out on several experts in the media, language, and material fields to develop and perfect animated video products using animakers for students. The results of the data from the validation of media experts are 97.5%, which means that the e-module is very feasible to try out. The linguist obtained 84% results, which means that it was declared very feasible and the results from material experts, 92.7%, which were stated to be very feasible for testing. As well as based on trials that have been carried out on fifth grade students as many as 39 students obtained a proper score to be used in the learning process of 88.30%, as well as trials that had been carried out on teachers of 96%, and the results of the evaluation test scores received an average score flat. an average of 82.20 students from KKM 75, got a presentation of student success in working on test questions of 92.30% which means that the E-Module product using flipbooks is very feasible to use in the learning process.

Keywords: Development, Animation Videos, Animaker

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang dapat menarik minat belajar siswa karena hanya berfokus dengan satu media pembelajaran buku cetak saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi berbasis animaker pada siswa kelas V tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan SDN Cilebut 3 Kabupaten Bogor serta mengetahui kelayakan media video animasi berbasis animaker terhadap proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pada penelitian ini telah dilakukan uji validasi kepada beberapa para ahli dibidang media, bidang bahasa,

dan bidang materi untuk mengembangkan serta menyempurnakan produk video animasi menggunakan animaker kepada siswa. Hasil data dari validasi ahli media 97,5% yang artinya e-modul sangat layak untuk di uji cobakan. Ahli bahasa diperoleh hasil 84% yang artinya dinyatakan sangat layak dan hasil dari ahli materi 92,7% yang dimana dinyatakan sangat layak untuk di uji cobakan. Serta berdasarkan uji coba yang telah dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 39 siswa memperoleh nilai yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran sebesar 88,30%, serta uji coba yang telah dilakukan kepada guru sebesar 96%, dan hasil nilai tes evaluasi mendapat nilai rata-rata siswa 82,20 dari KKM 75, mendapat presentase keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal tes sebesar 92,30% yang dimana artinya produk E-Modul menggunakan flipbook ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Animaker

A. Pendahuluan

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pengertian lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Dengan pembelajaran tematik, pokok-pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari beberapa mata pelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran didalam proses pembelajaran, maka diharapkan akan mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran

juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan metode ceramah yang disampaikan oleh guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Pembelajaran tematik di SD perlu adanya pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya adalah media video. Media video adalah media yang dapat dilihat serta didengar, contohnya rekaman video, slide, suara dan lain sebagainya. Video adalah media yang menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas V SDN Cilebut 3, metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi masih menjadi metode utama dalam penjelasan

materi pada proses pembelajaran dan tidak lagi bisa menarik minat belajar siswa. Motivasi belajar siswa juga cukup rendah karena bosan dengan metode ceramah yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan media yang digunakan selama ini terbilang cukup baik, namun bagi siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang kurang, sedikit mengalami kesulitan, misalnya dalam menganalisa suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hal di atas diantaranya, metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi tidak lagi bisa menarik minat belajar siswa, motivasi belajar siswa yang masih rendah dikarenakan media pembelajaran yang monoton, guru belum menggunakan media animaker dalam pembelajaran, motivasi belajar rendah yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi menurun. hasil belajar siswa yang rendah menyebabkan beberapa siswa tidak lulus KKM dalam ujian semester.

Dari berbagai faktor penyebab di atas, media pembelajaran memiliki dampak yang besar didalam proses

pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton pada metode ceramah, siswa akan lebih semangat dan memiliki motivasi belajar yang tinggi, terutama apabila pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video yang harusnya disukai oleh peserta didik.

Pembelajaran di era serba digital seperti sekarang ini guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang terintegrasi dengan TIK Yang dimaksud dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif, yaitu seorang guru selalu mencari hal-hal baru agar dapat menarik minat siswa dalam pembelajarannya. Seorang guru harus kreatif karena guru kreatif itu akan menjadikan kehidupan sangat kaya dan bervariasi. Pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan atau memperbaiki sistem yang baru. Seorang guru inovatif dapat dikatakan sebagai guru yang senantiasa berpikir mencari solusi terhadap masalah-masalah pembelajaran yang dihadapinya, kemudian menerapkan solusi tersebut dalam sebuah kegiatan

nyata. Sebagai seorang guru yang setiap hari berinteraksi dengan siswa, maka tidaklah salah apabila terus-menerus melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri terdiri dari beberapa jenis, media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tidak terbatas ruang dan waktu adalah media pembelajaran berbentuk video. Manfaat dari video adalah dapat mengatasi jarak dan waktu, pesan yang disampaikan lebih mudah diingat dan dapat diputar berulang-ulang sehingga sangat cocok apabila digunakan pada saat proses pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh.

Media video dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi berbasis online maupun offline, seperti kinemaster, powtoon, animaker, videoscribe dan lain-lain. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat membuat tampilan berupa video animasi yang dapat disesuaikan dengan penggunaannya. Video animasi sendiri adalah gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup yang disebabkan oleh kumpulan gambar

yang berubah dan berganti sesuai urutannya. Video animasi, dapat membuat peserta didik tertarik karena tampilannya yang sangat sesuai dengan anak-anak. Untuk membuat video animasi dapat menggunakan aplikasi animaker. Delila (2020) animaker adalah sebuah platform atau software pembuat animasi berbasis online. Dalam aplikasi ini telah tersedia berbagai macam background dan karakter yang dibutuhkan. Keunggulan dari media video adalah memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran karena video dibuat secara audiovisual selain itu media video bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Pulungan (2022), "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD N 6 Medan". Mengatakan bahwa Hasil validasi media oleh dosen sebagai ahli materi memperoleh presentase 84% dengan kategori "Sangat Layak"

, hasil validasi media oleh dosen sebagai ahli media memperoleh presentase 81,3% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi oleh guru kelas memperoleh presentase 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran animasi berbasis Animaker dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wenda (2022), “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker Materi Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V”. Mengatakan bahwa hasil validasi ahli media dan ahli materi, menghitung persentase hasil kepraktisan dari ahli praktisi dan pendapat siswa serta menghitung rata-rata hasil pengerjaan soal posttest siswa Hasil dari penelitian ini terkait dengan data kevalidan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor 84% dan ahli materi mendapat skor 92%, sehingga video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker ini dikategorikan sangat valid. Data kepraktisan media dengan skor kuantitatif dari guru memperoleh skor 90% dan siswa memperoleh skor 94%,

sehingga berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan uji coba keefektifan media pada siswa menggunakan soal evaluasi memperoleh skor 85%, sehingga dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker ini sangat valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V.

Berdasarkan hal tersebut serta hasil penelitian yang relevan, maka penelitian ini di kaji melalui penelitian Reseach And Development (R&D) dengan judul “pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi animaker pada siswa kelas V tema 7 subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2013) Metode Penelitian

R&D diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Penelitian R&D diterapkan sebagai upaya mencari solusi atas suatu kebutuhan atau permasalahan dalam bentuk penciptaan produk tertentu, dengan cara mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang sudah ada secara bertanggung jawab (Fitri & Haryanti, 2020).

Dalam Pengembangan produk yang dilakukan diperlukan model yang sesuai agar proses pengembangannya menjadi terstruktur. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : Analisis kebutuhan, Desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Subyek penelitian dan pengembangan ini meliputi 2 subyek yaitu validator dan peserta didik kelas V SDN Cilebut 3. Subyek pertama yaitu validator yang terdiri dari 3 ahli diantaranya dua dosen sebagai ahli media dan bahasa serta guru kelas sebagai ahli materi. Subyek kedua adalah peserta didik kelas V SDN

Cilebut 3 yang berperan sebagai responden untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis dan kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan lembar instrument angket validasi penilaian. Peneliti melakukan validasi angket kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Serta angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media video animasi.

Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden yang diperoleh dari pengumpulan angket. Teknik kuantitatif ini bentuknya berupa angket sebagai penilaiannya. Adapun untuk menghitung nya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor me nurut skala likert

1-5 sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang validasi ahli.

Tabel 3.1 kualifikasi tingkat kelayakan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
100%	
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Cukup baik
41%-60%	Baik
21-40%	Kurang baik
<20%	Sangat kurang baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis animaker pada materi tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada kelas V SDN Cilebut 3. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Berikut ini hasil yang diperoleh peneliti dari para validator ahli dalam pengembangan media video animasi berbasis animaker.

Tabel 4.1 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	97,5
Ahli Bahasa	84
Ahli Materi	96,6
Rata-rata	92,7

Tabel 4.2 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	Layak
Ahli Bahasa	Layak
Ahli Materi	Layak

Berdasarkan hasil penilaian validator mengenai aspek kevalidan pada tabel di atas, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis animaker materi tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan di kelas V SD “Layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sudah berdasarkan dengan penilaian validitas para ahli serta layak untuk diujicobakan. Berikut ini akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa angket dari respon peserta

didik.

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Respon
Siswa**

Respon d e n	Total skor	Jumlah skor maks	Prese ntase (%)	Rata- rata prese ntase
1.	45	50	90	88,30
2.	40	50	80	
3.	36	50	72	
4.	45	50	90	
5.	40	50	80	
6.	29	50	58	
7.	48	50	96	
8.	48	50	96	
9.	46	50	92	
10.	50	50	100	
11.	50	50	100	
12.	48	50	96	
13.	46	50	92	
14.	42	50	84	
15.	45	50	90	
16.	44	50	88	
17.	46	50	92	
18.	44	50	88	
19.	47	50	94	
20.	49	50	98	
21.	48	50	96	
22.	48	50	96	
23.	38	50	76	
24.	46	50	92	
25.	45	50	90	
26.	48	50	96	
27.	45	50	90	
28.	42	50	84	
29.	35	50	70	
30.	49	50	98	
31.	38	50	76	

32.	47	50	94
33.	40	50	80
34.	47	50	94
35.	41	50	82
36.	41	50	82
37.	48	50	96
38.	48	50	96
39.	40	50	80

Berdasarkan hasil rekapitulasi data penilaian pada table di atas yang dilakukan oleh 39 peserta didik kelas V, media pembelajaran video animasi berbasis animaker tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan memperoleh nilai rata-rata 80,30% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, nilai tersebut berada pada 81-100%.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis animaker tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan mudah, menarik dan sangat layak.

Selain respon siswa, peneliti juga membagikan angket respon guru untuk mengetahui kelayakan produk media video animasi berbasis animaker yang dikembangkan. Berikut adalah hasil penghitungan angket respon guru.

4.4 Hasil Respon Guru

Terhadap Media Video Animasi

Responden	Total skor	Jumlah skor maksimal	Presentase (%)
Listyani Khairunnisa , S.Pd	88	50	96

Berdasarkan rekapitulasi pada data penilaian respon guru di atas, maka media pembelajaran animasi berbasis animaker tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan terhadap guru kelas V memperoleh nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata presentase yang diberikan oleh guru yaitu 96%. Jumlah ini berada diantara 80%-100% sehingga penggunaan media pembelajaran animasi berbasis animaker dinyatakan sangat layak digunakan.

Selanjutnya yaitu menghitung hasil nilai tes evaluasi untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran video animasi berbasis animaker tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang dikembangkan. Berikut ditampilkan hasil nilai tes evaluasi siswa berdasarkan nomor absen.

Table 4.5 Hasil Nilai

Tes

N o	Nil ai	KK M	Keterangan
1.	90	75	Mencapai kkm
2.	80	75	Mencapai kkm
3.	80	75	Mencapai kkm
4.	75	75	Mencapai kkm
5.	80	75	Mencapai kkm
6.	85	75	Mencapai kkm
7.	90	75	Mencapai kkm
8.	85	75	Mencapai kkm
9.	85	75	Mencapai kkm
10.	85	75	Mencapai kkm
11.	75	75	Mencapai kkm
12.	80	75	Mencapai kkm
13.	90	75	Mencapai kkm
14.	95	75	Mencapai kkm
15.	80	75	Mencapai kkm
16.	75	75	Mencapai kkm
17.	100	75	Mencapai kkm
18.	80	75	Mencapai kkm
19.	80	75	Mencapai kkm
20.	85	75	Mencapai kkm
21.	85	75	Mencapai kkm
22.	90	75	Mencapai kkm

23.	90	75	Mencapai kkm
24.	95	75	Mencapai kkm
25.	90	75	Mencapai kkm
26.	65	75	Tidak mencapai kkm
27.	75	75	Mencapai kkm
28.	80	75	Mencapai kkm
29.	90	75	Mencapai kkm
30.	70	75	Tidak mencapai kkm
31.	90	75	Mencapai kkm
32.	75	75	Mencapai kkm
33.	85	75	Mencapai kkm
34.	85	75	Mencapai kkm
35.	90	75	Mencapai kkm
36.	90	75	Mencapai kkm
37.	85	75	Mencapai kkm
38.	65	75	Tidak mencapai kkm
39.	75	75	Mencapai kkm

$$\text{Rata-rata nilai peserta didik} = \frac{3245}{39}$$

$$= 83.20$$

$$\text{Keberhasilan peserta didik} = \frac{36}{39} =$$

$$\times 100 = 92,30\%$$

Berdasarkan perhitungan nilai tes pada tabel di atas dapat

diketahui rata-rata nilai peserta didik kelas V yang berjumlah 39 peserta didik adalah 83.20. sementara presentase jumlah keberhasilan peserta didik memperoleh sebesar 92,30%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada siswa kelas V SDN Cilebut 3 tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa dengan banyaknya siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan hanya 3 orang siswa saja yang mendapat nilai dibawah KKM.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media video animasi berbasis animaker tema 7 subtema 1 pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cilebut 3, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis animaker menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, implementation,*

Evaluation) pada tahap *Analyze* (analisis) dilakukan tiga kegiatan yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Setelah dilakukan analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan tahap *Design* (Perancangan) yang dilakukan yaitu merancang desain media sesuai dengan analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan sebelumnya, kegiatan desain mencakup mengumpulkan materi, gambar, video dan bacnsound. Setelah tahap desain, selanjutnya yaitu tahap *Development* (pengembangan) dengan merealisasikan rancangan desain media untuk kemudian di uji validasi oleh tiga orang ahli. Setelah itu, pada tahap *Implementation* (implementasi) dilakukan uji coba produk media video animasi berbasis animaker tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang telah dikembangkan terhadap siswa kelas V SDN Cilebut 3 yang berjumlah sebanyak 39 siswa. Tahap akhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi) tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah ditampilkan yaitu media pembelajaran video animasi berbasis animaker tema 7 subtema 1

peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Media pembelajaran animasi berbasis animaker dinyatakan “sangat layak” diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli oleh tiga ahli yaitu ahli media dengan rata-rata presentase 97.5%, ahli bahasa dengan rata-rata presentase 84%, dan ahli materi dengan rata-rata presentase 92,7%. Selain itu hasil angket respon siswa dan guru juga menunjukkan media pembelajaran animasi berbasis animaker “sangat layak” digunakan yang dimana hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran animasi berbasis animaker mendapatkan presentase 88,30%, dan angket respon guru terhadap media video animasi berbasis animaker mendapat presentase 96%. Hasil nilai tes evaluasi siswa terhadap pemahaman materi yang terdapat dalam media video animasi berbasis animaker juga menunjukkan siswa mendapatkan nilai yang baik yaitu dengan rata-rata nilai siswa 82,20 dengan KKM 75, dan juga presentase tingkat keberhasilan siswa yaitu 92.30% dengan hanya 3 siswa yang belum

lulus KKM dari 39 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditemukan beberapa saran sebagai berikut: Bagi guru, media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat menaikkan minat dan motivasi belajar siswa. Bagi peneliti lain, media dapat dikembangkan dengan materi lain yang cakupannya lebih luas untuk berbagai tingkatan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Maharani Ika Fajarwati M.Pd. (2020) Pengembangan Media video animasi Berbasis Animaker materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV SD UMP

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*,

Fitriyah, Kholidatul (2022) *PENGEMBANGAN MEDIA FLIP BOOK UNTUK SISWA KELAS BAWAH DI SDN KARANGTENGAH* 5

KANDANGANKEDIRI.

Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman (2021) Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa.

MIFTACHUL JANNAH, JULIANTO (2020) Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas

Mey Prihandani Wulandari (2021) Keefektifan Penggunaan Media VideoAnimasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap HasilBelajar Siswa Kelas IV

Tety Nur Cholifah (2020) *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANVIDAM (VIDEO ANIMASI) PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWAKELAS 3 SD*