

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON SUBTEMA
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI SD**

Linda Elpriyani¹, R. Teti Rostikawati², Fitri Anjaswuri³

¹²³PGSD FKIP Universitas Pakuan

lindaelpriyani19@gmail.com, rostikawati@unpak.ac.id ,

fitrianjaswuri@unpak.ac.id

ABSTRACT

Learning media is one of the supporters in learning. However, in research schools the media used is not varied and digital-based. Therefore, learning needs the development of learning media so that students get varied learning media. The purpose of this research is to produce animated video media products based on powtoon theme 7 sub-themes 1 Ethnic and religious diversity in my country learning 1 in class IV SDN Kedung Umpal 01 Kab. Bogor. This study uses Research and Development (R&D) by applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection technique in this study used the instrument sheet used, namely a questionnaire. The product test was carried out by one media expert, one linguist, four material experts, and 25 student responses. The results of research from media, language, and material experts were declared very suitable for use by obtaining an average percentage of 93.21%. In the limited test stage, 25 students responded very well with an average percentage of 92.72% for the animation video based on Powtoon used. Based on the results of the study, it can be concluded that the animation video based on Powtoon is declared very suitable to be used as a learning medium.

Keywords: learning media development, powtoon

A. Pendahuluan

Salah satu dampak dari perkembangan zaman yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengalami kemajuan. Dimana perkembangan teknologi yang dari masa ke masa terus berkembang ke arah yang lebih canggih. Perkembangan ini didasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia yang tidak bisa

kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi ini memberikan pengaruh dalam segala aspek kehidupan manusia baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni sampai dengan aspek pendidikan.

Aspek pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan

manusia (Ziya et al., 2021). Salah satunya pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan (Wismawatisiti et al., 2021). Indikator utama berhasilnya pendidikan adalah sumber daya manusia yang berkualitas unggul dan kompeten.

Pendidikan saat ini memasuki pada abad 21 terutama pada kurikulum 2013. Dimana pendidik saat ini dituntut untuk memiliki keterampilan pengetahuan (kognitif) yang mampu mengetahui dan memahami pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada tataran 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration and Creativity and Innovation*). Maka dalam proses pembelajaran guru perlu menyiapkan perangkat pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dan media pembelajaran dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ziya et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dibuat oleh guru sekreatif mungkin sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik, salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media video animasi.

Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna-warna yang beragam sehingga

dapat membuat siswa menjadi senang terhadap media video tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Kedung Umpal 01 dan wawancara dengan salah satu guru di SDN Kedung Umpal 01, pada tanggal 24 Februari 2022, guru menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas belum menggunakan media pembelajaran yang variatif serta berbasis digital sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya ; 1) pada saat pelaksanaan pembelajaran guru masih mengandalkan buku saja sehingga peserta didik berpusat pada penjelasan materi guru, 2) peserta didik masih belum bisa menangkap materi dengan baik, setelah pembelajaran berlangsung, 3) sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana, seperti laptop, Wi-Fi, proyektor, tetapi masih kurang maksimal dalam pemanfaatannya, hal tersebut disampaikan oleh salah satu guru di SDN Kedung Umpal 01 dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam mengetahui media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas peserta didik mudah bosan.

Berdasarkan permasalahan di atas, berhubungan dengan proses pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi masih kurang, yakni hanya mengandalkan buku tema yang ada, sehingga dalam pembelajaran berlangsung peserta didik tidak berperan aktif, maka perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik peserta didik. Permasalahan tersebut membuat peneliti perlu untuk mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan adanya animasi yang tersedia di dalam videonya, sehingga peneliti berharap bahwa dalam pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran berlangsung. Dengan media aplikasi *powtoon* diharapkan dapat membantu meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Powtoon berfungsi sebagai aplikasi pembuat video yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki

oleh *powtoon* yaitu dalam aplikasi ini tampilan proses kerja mirip dengan *powerpoint* sehingga memudahkan dalam membuat video, serta dilengkapi dengan pilihan karakter animasi yang dapat menarik minat siswa, diantaranya animasi tulisan, animasi kartun, efek transisi, memiliki objek, latar-belakang, dan musik, hingga dapat mengimpor gambar atau audio, hal tersebut memudahkan pengguna tidak perlu lagi membuat animasi yang lainnya karena dapat menggunakan fitur-fitur yang tersedia.

Melalui hasil kajian yang dilakukan oleh (Ponza et al., 2018) menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan karena efektif dalam pembelajaran. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan (Ziya et al., 2021) menunjukkan bahwa penelitian media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak digunakan, hal tersebut ditunjukkan oleh perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan video animasi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku sebagai Media Pembelajaran di SD”.

B. Metode Penelitian

Pengembangan dengan menggunakan metode dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau (R&D) ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Prosedur penelitian ini memiliki 5 tahap. Tahap pertama yaitu analisis untuk mengetahui perlunya adanya pengembangan media dalam pembelajaran di SDN Kedung Umpal 01. Tahap kedua yaitu desain (*design*) yaitu tahapan perancangan desain pada media video animasi berbasis *powtoon* berdasarkan hasil analisis yang didapatkan. Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap merealisasikan rancangan desain produk yang telah dibuat. Setelah media terwujud selanjutnya media melakukan uji validasi produk oleh tim ahli. Tahap ke empat implementasi

(*implementation*) tahap ujicoba media terbatas kepada peserta didik. Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) untuk menghitung hasil dari validasi tim ahli dan respon peserta didik terhadap media yang yang telah dibuat.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif, dan teknik kuantitatif.

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen untuk memperoleh penilaian data dari dalam penelitian media video animasi berbasis powtoon sebagai berikut: 1) angket validasi oleh tim ahli, 2) angket respon peserta didik.

Teknik analisis data dalam pengembangan ini menggunakan data kualitatif dengan melakukan pengisian angket untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Angket mendeskripsikan pendapat, saran, dan tanggapan dari para tim ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon peserta didik. Maka dibawah ini ditampilkan kisi-kisi instrumen, sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
----	--------------------	--------------

1	Kesesuaian materi pembelajaran	5
2	Desain	8
3	Keefektifan pemakaian media	3

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Kesesuaian materi pembelajaran	3
2	Komunikatif	7
3	Simbol	1
4	Kesesuaian kaidah bahasa	2
5	Kelugasan	2

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Kesesuaian materi pembelajaran	3
2	Isi/materi	9

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
----	--------------------	--------------

1	Daya tarik media video animasi berbasis <i>powtoon</i>	3	90%-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	Pemahaman isi materi	4	75%-89%	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3	Kemanfaatan	3	65%-74%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
			55%-64%	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
			0%-54%	Sangat Kurang	Tidak layak, harus direvisi total

Data angket validitas yang sudah diperoleh akan dilakukan perhitungan data kuantitatif dengan menggunakan skala likert yang berkriteria 5 tingkat, dengan tanggapan: sangat baik (SB)=5, baik (B)=4, cukup (C)=3, kurang (K)=2, sangat kurang (SK)=1. Data validitas media dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Prestasi Kelayakan
X = Jawaban Skor Validitas (Nilai Nyata)
Xi = Jawaban Tertinggi (Nilai Harapan)

Tabel 5. Interpretasi Skor Kelayakan Instrumen

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Interpretasi
--------------------	-------------	--------------

(Puspasari, 2019)

Dari persentase di atas, media pembelajaran dinyatakan layak jika persentase yang diperoleh 75%-89% dengan intepretasi layak digunakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validasi produk dilakukan oleh enam validator yang terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan dan tiga guru SDN

Kedung Umpal 01. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* ini, disajikan sebagai berikut.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu Muhamad Ginanjar Ganeswara, S.Kom, M.Pd, dilakukan sebanyak dua kali, diberikannya saran / perbaikan pada produk yang dibuat. Dengan mendapatkan hasil skor persentase validasi pertama sebesar 87,5%, dan persentase validasi kedua sebesar 91,25%, yang artinya media video animasi berbasis *powtoon* sangat layak digunakan di pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang diperoleh ahli media terkait saran / perbaikan yaitu, 1) tambahkan beberapa backsound di video pembelajaran, 2) tambahkan durasi membaca pada teks non fiksi, 3) video pembelajaran di bagi menjadi 2 video pembelajaran. Berikut salah satu contoh gambar perbaikan / saran oleh ahli media.

**Gambar 1. Gambar Sebelum
Saran / Perbaikan**



**Gambar 2. Gambar Sesudah
Saran / Perbaikan**



Selanjutnya, hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Stella Talitha, M.Pd, dilakukan sebanyak dua kali, diberikannya saran / perbaikan pada produk yang dibuat. Dengan mendapatkan hasil skor persentase validasi pertama sebesar 48% dan persentase validasi kedua sebesar 100%, yang artinya media video animasi berbasis *powtoon* sangat layak digunakan di pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang diperoleh ahli media terkait saran / perbaikan yaitu, 1) perbaiki tanda baca pada kalimat, 2) perbaiki huruf kapital pada awal, tengah, atau akhir pada kalimat. Berikut salah satu contoh gambar perbaikan / saran oleh ahli bahasa.

**Gambar 3. Gambar Sebelum
Revisi**



Gambar 4. Gambar Sesudah Revisi



Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ada empat. Pertama, yaitu Rini Sri Indriani, M.Pd, dilakukan sebanyak satu kali, tanpa adanya saran / perbaikan. Dengan mendapatkan hasil skor persentase akhir sebesar 90%, yang artinya media video animasi berbasis *powtoon* sangat layak digunakan di pembelajaran.

Selanjutnya validasi ahli materi kedua, yaitu Marjuki, S.Pd dilakukan sebanyak satu kali, tanpa adanya saran / perbaikan. Dengan mendapatkan hasil skor persentase akhir 95%, yang artinya media video animasi berbasis *powtoon* sangat layak digunakan di pembelajaran.

Validasi ahli materi ketiga, yaitu Saidah, S.Pd dilakukan sebanyak satu kali, tanpa adanya saran / perbaikan. Dengan mendapatkan hasil skor persentase akhir 93%, yang artinya media video animasi berbasis

powtoon sangat layak digunakan di pembelajaran.

Dan validasi ahli materi keempat, yaitu Intan Dwi Mulyani, S.Pd dilakukan sebanyak satu kali, tanpa adanya saran / perbaikan. Dengan mendapatkan hasil skor persentase akhir 90%, yang artinya media video animasi berbasis *powtoon* sangat layak digunakan di pembelajaran.

Setelah data diperoleh dari rata-rata penilaian total validitas maka kesimpulan mengenai hasil validitas media video animasi berbasis *powtoon* berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel berikut.

Tabel 5. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	RTV	Interpretasi
Ahli media	91,25%	Sangat layak / tidak perlu direvisi
Ahli bahasa	100%	Sangat layak / tidak perlu direvisi
Ahli materi 1	90%	Sangat layak / tidak perlu direvisi
Ahli materi 2	95%	Sangat layak / tidak perlu direvisi

Ahli materi 3	93%	Sangat layak / tidak perlu direvisi
Ahli materi 4	90%	Sangat layak / tidak perlu direvisi
Rata-rata total keseluruhan		93,21%

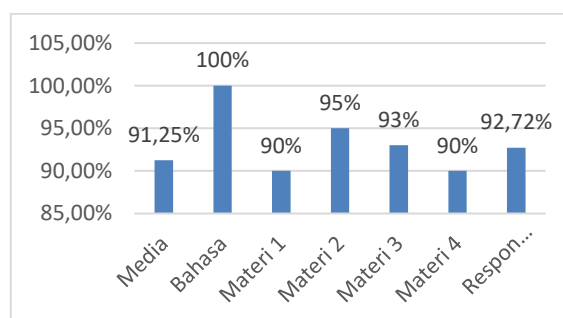
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 di kelas IV SD “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan dari validasi ahli media, bahasa, dan materi seperti pada tabel diatas dengan hasil kelayakan media untuk di ujobakan.

Dalam mengetahui respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis *powtoon* ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Berdasarkan data yang diambil dari 25 respon peserta didik, bahwa media video animasi berbasis *powtoon* Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 yang digunakan peserta didik kelas IV SD memperoleh nilai respon yang rata-rata persentase diberikan oleh peserta didik adalah 92,72%. Jumlah ini berada diantara 80%-100%, sehingga media video animasi berbasis *powtoon* dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1.

Gambar 5. Persentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik



Penelitian pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap pertama, berdasarkan hasil analisis melalui observasi dan wawancara. Dalam tahap ini, ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran, yaitu masih terpaku pada buku cetak (tematik) sehingga dalam penggunaan media sangat minim terutama media berbasis digital sehingga membuat peserta didik bosan saat belajar. Menurut (Magfirah Rasyid, 2016) media merupakan salah satu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga salah satu alat komunikasi antara guru dan peserta didik dalam memberikan materi yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Media memiliki beberapa jenis yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi, salah satunya adalah media video animasi (video audio-visual).

Media video animasi merupakan salah satu media yang efektif dan efisien dalam penggunaannya, karena media dapat digunakan berulang kali dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak perlu mengulang materi yang sudah diberikan.

2. Design (Desain)

Tahap kedua, terdiri dari perancangan dan pembuatan media. Perancangan dan pembuatan berdasarkan kebutuhan di lapangan yakni kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran materi Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 pada kelas IV yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dicapai peserta didik, materi teks non fiksi, materi macam-macam gaya, dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal diskusi. Pada tahap ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *powtoon*. Dipilihnya aplikasi ini sebagai aplikasi pembuatan media dikarenakan *powtoon* adalah sebuah aplikasi yang memiliki banyak fitur animasi menarik dalam membuat presentasi seperti, animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi lainnya (Rini Haryani, M.Joharis Lubis, 2022). Serta, *powtoon* tidak hanya memiliki animasi yang telah disediakan, untuk pengguna juga tetap bisa menambahkan gambar, video, audio sesuai yang dibutuhkan.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga, yaitu pengembangan (*development*) dimana pada tahap ini menyelesaikan dari rancangan desain media video animasi berbasis *powtoon* yang telah dibuat. Setelah produk selesai dibuat, di lanjutkan dengan validasi untuk mengetahui kelayakan produk yang di buat sebelum di uji coba ke peserta didik sebagai media pembelajaran.

Validator menilai berdasarkan aspek penilaian dari angket yang diberikan. Validasi pertama oleh ahli media, diperoleh hasil skor sebesar 87,5%, didapatkan saran / perbaikan pada produk yang telah dibuat. Setelah melakukan revisi, didapatkan hasil skor persentase 91,25%.

Kemudian, validasi kedua oleh ahli bahasa, diperoleh hasil skor sebesar 48%, didapatkan saran / perbaikan pada produk yang telah dibuat. Setelah melakukan revisi, didapatkan hasil skor persentase 100%.

Selanjutnya, validasi ketiga oleh empat ahli materi, yang hanya dilakukan satu kali dalam melakukan validasi, karena tidak didatarkannya revisi yang diberikan oleh validator ke-1 skor persentasenya adalah 90%,

validator ke-2 95%, validator ke-3 93%, dan validator ke-4 90%.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media video animasi berbasis *powtoon* tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 siap di uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 25 orang kelas IV sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran video animasi ditampilkan sebagai media oleh guru sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Selesai pembelajaran peserta didik diberikan evaluasi. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang disajikan , peserta didik diminta untuk menjawab 10 pertanyaan. Hasil dari respon peserta didik dalam menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dengan hasil rata-rata keseluruhan persentase sebesar 92,72%. Hal tersebut dinyatakan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* sangat layak dalam pembelajaran tema 7 subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 1.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi dari hasil respon peserta didik, dengan mengetahui hasil dari implementasi uji terbatas yang dilakukan. Hasil dari implementasi yang dilakukan, bahwa media video animasi berbasis *powtoon* sudah sangat layak digunakan, karena dapat menarik perhatian peserta didik, dan memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* materi Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dengan hasil rata-rata keseluruhan persentase sebesar 93,21%, dan respon peserta didik dengan hasil rata-rata keseluruhan persentase sebesar 92,72%, artinya media video animasi berbasis *powtoon* sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Magfirah Rasyid, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 2, Februari 2016, Hlm, 69-80, V, 83-88.*
- 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.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rini Haryani, M.Joharis Lubis, D. (2022). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 7161–7173. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Ke-25)*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Wismawatisiti, G., Marlina, S. C., & Helminsyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Ziya, M., Putri, D., & Dafit, F. (2021). *Jurnal Tunas Bangsa PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT AL MADINAH DUMAI*. 8(2), 180–192.