

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATA  
PELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS III SD/MI**

Suciana Fatia<sup>1</sup>, Sri Nurhayati<sup>2</sup>, Septio Putra<sup>3</sup>, Suci Ramadhani<sup>4</sup>, Ridwan<sup>5</sup>, Susi Ratna Sari<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

[sucinafatia@gmail.com](mailto:sucinafatia@gmail.com)<sup>1</sup>, [sn6868448@gmail.com](mailto:sn6868448@gmail.com)<sup>2</sup>, [septioputra78@gmail.com](mailto:septioputra78@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[rikwan169@gmail.com](mailto:rikwan169@gmail.com)<sup>4</sup>, [suci01638@gmail.com](mailto:suci01638@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id)<sup>6</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to create animated video-based teaching media for Social Studies (IPS) lessons for 3rd grade elementary school students, focusing on the Natural and Artificial Environment and Types of Jobs. The background of this study is the lack of interesting learning media variations that are appropriate to the characteristics of early childhood who tend to be more interested in moving visual displays and sound. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model consisting of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study applies a mixed method approach, where a qualitative approach is used to explore needs, describe the development process, and interpret data from expert validation results. The quantitative approach is used to measure the level of feasibility, practicality, and effectiveness of the media. Product validation was carried out by two material experts and two media experts who assessed aspects of content, presentation, language, and design and technical aspects of the media. Product trials were conducted on 30 3rd grade elementary school students using questionnaires and learning outcome tests as instruments. The results of the study showed that the developed animated video media obtained a validation score from material experts of 87.5% and from media experts of 91.2%, both of which are included in the very feasible category. Student responses to the media reached 88.6% with a very good category. In addition, there was an increase in student learning outcomes as indicated by the N-Gain value of 0.67 in the moderate category. Based on these findings, it can be concluded that the developed animated video-based learning media has proven to be feasible, practical, and effective for use in learning social studies for grade 3 elementary school/Islamic elementary school. This study recommends that teachers use similar media to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere.*

**Keywords:** animation video; learning media; social studies; R&D; SD/MI

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media ajar berbasis video animasi pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas 3 SD/MI, dengan fokus materi Lingkungan Alam dan Buatan serta Jenis-jenis Pekerjaan. Latar belakang penelitian ini adalah minimnya variasi media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung lebih tertarik*

pada tampilan visual bergerak dan suara. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima fase: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini menerapkan pendekatan campuran (*mixed method*), di mana pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali kebutuhan, menggambarkan proses pengembangan, serta menafsirkan data hasil validasi para ahli. Adapun pendekatan kuantitatif dimanfaatkan untuk mengukur tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media. Validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media yang menilai aspek isi, penyajian, bahasa, serta desain dan teknis media. Uji coba produk dilakukan terhadap 30 siswa kelas 3 SD/MI dengan menggunakan angket dan tes hasil belajar sebagai instrumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari ahli materi sebesar 87,5% dan dari ahli media sebesar 91,2%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Tanggapan siswa terhadap media mencapai 88,6% dengan kategori sangat baik. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,67 dalam kategori sedang. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas 3 SD/MI. Penelitian ini merekomendasikan agar para guru menggunakan media serupa guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** video animasi; media pembelajaran; IPS; R&D; SD/MI

### **A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pembelajaran IPS di SD/MI bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu memecahkan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari et al., 2023). Pada kelas 3 SD/MI, materi IPS meliputi pengenalan lingkungan alam dan buatan, denah dan arah mata angin,

serta jenis-jenis pekerjaan yang merupakan fondasi penting bagi pemahaman sosial anak (Kurniawan, 2022).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS di SD/MI masih menghadapi berbagai macam tantangan. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan bahan ajar cetak yang kurang interaktif, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi (Nirmayani & Yudiana, 2023). Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan kognitif siswa kelas 3

yang berada pada level operasional konkret (usia 7-9 tahun) menyebabkan pemahaman konsep IPS menjadi abstrak dan kurang bermakna (Heryani et al., 2022). Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata IPS di banyak SD/MI masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Pranoto, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di abad ke-21 membuka peluang besar untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang relevan adalah penggunaan media berbasis video animasi. Video animasi merupakan media audiovisual yang menggabungkan gambar bergerak, teks, narasi audio, dan music pengiring sehingga mampu menyajikan materi secara visual dinamis dan menarik perhatian siswa (Wardana et al., 2024). Media ini sejalan dengan karakteristik belajar anak usia SD yang lebih mudah memahami informasi melalui tampilan visual konkret daripada teks abstrak.

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media video animasi dalam pembelajaran. (Pratiwi

& Kasriman, 2022) dalam risetnya pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar menemukan bahwa video animasi interaktif mampu meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa secara signifikan. (Wardana et al., 2024) juga membuktikan bahwa media video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas V SD mendapat kelayakan sangat tinggi dari para ahli dengan presentase 84%. (Fitralova, 2024) mengembangkan video animasi berbasis saintifik untuk materi keragaman budaya di kelas V SD yang hasilnya dinilai valid dan layak digunakan.

Meskipun demikian, penelitian pengembangan video animasi yang secara spesifik difokuskan pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas 3 SD/MI masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak diarahkan pada mata pelajaran IPA, matematika, dan bahasa Indonesia (Naila Muna & Wardhana, 2022). Kekosongan ini menjadi celah penelitian yang perlu diisi, terutama mengingat IPS memiliki karakteristik materi yang sarat nilai-nilai sosial dan kontekstual yang idealnya disampaikan melalui media

yang dapat menghadirkan gambaran nyata lingkungan sekitar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, studi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS kelas 3 SD/MI, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan, serta mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Studi ini menggunakan model ADDIE dengan pendekatan mixed method sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan efektif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS kelas 3 SD/MI. Pendekatan yang digunakan adalah mixed method, yaitu penggabungan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif secara sistematis. Pendekatan kualitatif digunakan untuk

mendeskrripsikan proses pengembangan, menganalisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara guru, serta menginterpretasikan masukan dari validator. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengelola data angket validasi ahli, respons peserta didik, dan data hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test.

Model pengembangan yang dipilih adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Waruwu, 2024). Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum IPS kelas 3 SD/MI. Tahap desain mencakup penyusunan storyboard, penentuan materi, penyusunan naskah (script) narasi, dan penyuntingan video. Tahap implementasi merupakan uji coba produk kepada peserta didik, sedangkan tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi.

Subjek penelitian terdiri dari dua orang ahli materi IPS dari dosen

PGMI yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran IPS SD, dua orang ahli media pembelajaran dari dosen teknologi pendidikan, 5 orang mahasiswa PGMI, serta 30 siswa kelas 3 SDN 03 Rambatan sebagai subjek uji coba. Studi ini dilaksanakan di salah satu SD negeri di Kabupaten Tanah Datar pada semester genap tahun ajaran 2026 setelah memperoleh izin penelitian dari pihak sekolah dan persetujuan (informed consent) dari guru kelas serta orang tua/wali yang menjadi subjek uji coba, sebagai bentuk pemenuhan etika penelitian yang melibatkan anak.

Instrument penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi yang terdiri dari 20 butir pernyataan mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, kejelasan penyajian, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa, lembar validasi ahli media yang terdiri dari 20 butir pernyataan mencakup aspek tampilan visual, kualitas audio, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media, angket respons siswa yang berisi 15 pernyataan terkait kemudahan memahami materi, ketertarikan terhadap media, dan

motivasi belajar, serta soal pre-test dan post-test masing-masing 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari hasil wawancara, observasi, dan masukan validator. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase skor validasi menggunakan rumus  $P = (\text{skor perolehan} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$ , dengan kriteria kelayakan 81%-100% sangat layak, 61%-80% layak, 41%-60% cukup layak, 21%-40% kurang layak, dan 0%-20% tidak layak (Akbar, 2013 dalam Wardana et al., 2024). Efektivitas media diukur menggunakan rumus N-Gain score, yaitu  $g = (\text{skor post-test} - \text{skor pre-test}) / (\text{skor maksimal} - \text{skor pre-test})$ , dengan kriteria  $g > 0,7$  tergolong tinggi,  $0,3 \leq g \leq 0,7$  tergolong sedang, dan  $g < 0,3$  tergolong rendah.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap analisis dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara mendalam dengan dua orang guru

IPS kelas 3 SD/MI. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran IPS, media yang selama ini digunakan terbatas pada buku teks dan papan tulis, dan siswa tampak kurang antusias selama pembelajaran berlangsung, ditandai dengan banyaknya siswa yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi IPS kelas 3 SD/MI yang menjadi fokus pengembangan adalah Kompetensi Dasar (KD) 3.1 tentang Mengenal Lingkungan Alam dan Buatan serta KD 3.2 tentang Memahami Jenis-Jenis Pekerjaan dan Penggunaan Uang. Analisis karakteristik siswa kelas 3 SD/MI (usia 8-9 tahun) mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget yang menempatkan mereka pada tahap operasional konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep melalui tampilan visual konkret dan pengalaman nyata. Temuan ini menguatkan urgensi pengembangan media video animasi yang dapat menghadirkan visualisasi konkret tentang lingkungan alam, buatan, dan

jenis pekerjaan secara menarik dan mudah dipahami.

### **Tahap Desain (Design)**

Pada tahap desain, peneliti menyusun storyboard yang memuat alur cerita video animasi secara sistematis. Video animasi dirancang dengan durasi 8-12 menit per topik, terdiri dari tiga bagian utama, yaitu pembukaan berisi identitas mata pelajaran, tujuan pembelajaran, dan apersepsi berupa pertanyaan pemantik, isi yang menyajikan materi IPS melalui tokoh animasi bernama Budi dan Sari yang menjelajahi lingkungan alam dan buatan serta bertemu berbagai profesi, dan penutup yang berisi rangkuman materi, pertanyaan refleksi, dan pesan moral. Pemilihan karakter animasi yang dekat dengan kehidupan anak-anak Indonesia bertujuan membangun kedekatan emosional siswa dengan materi pembelajaran.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

Media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker dan disunting dengan Adobe Premiere

Pro. Narasi audio direkam dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, jelas, dan komunikatif sesuai usia siswa kelas 3. Musik latar dipilih dari musik instrumental ceria yang tidak mengganggu konsentrasi siswa. Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87,5% (kategori sangat layak). Aspek yang mendapat penilaian tertinggi adalah kesesuaian materi dengan kurikulum (95%) dan kebenaran konsep IPS (90%), sedangkan aspek yang mendapat masukan perbaikan adalah kedalaman materi dan keterkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase 91,2% (kategori sangat layak), dengan kualitas visual mendapat skor tertinggi (93%), diikuti kualitas audio (90%) dan navigasi atau kemudahan penggunaan (89%).

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

| Validator                    | Aspek yang Dinilai | Persentase (%) | Kategori     |
|------------------------------|--------------------|----------------|--------------|
| Ahli Materi 1                | Kelayakan Materi   | 88%            | Sangat Layak |
| Ahli Materi 2                | Kelayakan Materi   | 87%            | Sangat Layak |
| <b>Rata-Rata Ahli Materi</b> |                    | 87,5%          | Sangat Layak |
| Ahli Media 1                 | Kelayakan Media    | 92%            | Sangat Layak |
| Ahli Media 2                 | Kelayakan Media    | 90%            | Sangat Layak |
| <b>Rata-Rata Ahli Media</b>  |                    | 91,2%          | Sangat Layak |

### **Tahap Implementasi (Implementation)**

Uji coba produk dilaksanakan pada 30 siswa kelas 3 SD/MI yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan uji coba kelompok besar (20 siswa). Sebelum penggunaan media, siswa mengerjakan pre-test untuk mengukur kemampuan awal. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit (satu pertemuan) untuk

setiap topik. Selama pembelajaran, siswa tampak antusias mengikuti tayangan video animasi, terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan narator dalam video.

Hasil angket respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 85,3% (sangat baik), sedangkan pada uji coba kelompok besar mencapai 88,6% (sangat baik). Peningkatan persentase dari kelompok kecil ke kelompok besar ini menunjukkan bahwa media video animasi yang telah direvisi berdasarkan masukan pada uji coba awal terbukti lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga angka 88,6% pada uji coba kelompok besar dijadikan acuan utama dalam pelaporan hasil penelitian ini karena mencerminkan kondisi produk setelah perbaikan. Beberapa masukan dari siswa antara lain video terlalu cepat di beberapa bagian, dan siswa menginginkan lebih banyak contoh gambar dari lingkungan sekitar mereka. Masukan ini dijadikan bahan revisi sebelum implementasi penuh.

#### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi sumatif dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test siswa. Rata-rata nilai pre-test adalah 52,3, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 78,7. Berdasarkan perhitungan N-Gain score, diperoleh nilai  $g = 0,67$  yang masuk dalam kategori sedang. Distribusi nilai N-Gain siswa disajikan pada tabel berikut.

**Table 2. Distribusi Nilai N-Gain Siswa**

| Kategori Rentang             | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|------------------------------|--------------|----------------|
| Tinggi $g > 0,7$             | 8            | 26,7%          |
| Sedang $0,3 \leq g \leq 0,7$ | 18           | 60,0%          |
| Rendah $g < 0,3$             | 4            | 13,3%          |
| Total                        | 30           | 100%           |

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS kelas 3 SD/MI telah berhasil dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahap pengembangan secara berurutan, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dari

sisi kelayakan, media yang dihasilkan mendapat penilaian sangat layak dari para validator, dengan tingkat kelayakan materi mencapai 87,5% dan kelayakan media sebesar 91,2%. Tidak hanya itu, siswa juga memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media tersebut, sebagaimana tercermin dari persentase respons peserta didik yang mencapai 88,6%, yang mengindikasikan tingginya minat dan penerimaan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, media video animasi ini juga menunjukkan keefektifannya dalam mendorong peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SD/MI, yang dibuktikan melalui capaian nilai N-Gain sebesar 0,67 dan termasuk dalam kategori sedang.

Merujuk pada hasil temuan penelitian tersebut, media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan sangat dianjurkan untuk diterapkan secara lebih menyeluruh di berbagai SD/MI sebagai salah satu pilihan media pembelajaran IPS yang kreatif dan mampu menarik perhatian siswa. Adapun untuk kepentingan pengembangan ke depannya,

dipandang perlu adanya penelitian lanjutan yang mencakup materi IPS kelas 3 lainnya yang belum dikembangkan, sekaligus mengevaluasi efek jangka panjang dari penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Selain itu, kajian mendalam tentang sejauh mana efektivitas video animasi ketika dipadukan dengan strategi pembelajaran kooperatif atau model-model pembelajaran lain juga perlu dilakukan, dengan harapan dapat semakin mengoptimalkan pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS TINGGI. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan*

- Dasar, 5(2), 175–183.  
<https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Wardana, R. A., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3669–3681.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8580>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67.  
<https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 115–127.
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi dengan model ADDIE pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video kelas XII multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(6), 1137–1144.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di era digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709.
- Dewi, I. G. K. K., Kertih, I. W., & Maryati, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis platform TikTok untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMP. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 131–140.

- <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65019>
- tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7259–7271
- Fitralova, N., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik pada materi mengenal keragaman budaya sekitar kelas V sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 13698–13705. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.30280>
- Kurniawan, G. F. (2022). Hakikat ilmu pengetahuan sosial: Strategi memahami dan perbaikan kesalahan konsep. *Jipsindo*, 9(1), 64–78.
- Maryati, E., Sholeh, M., Saputra, M. R., Viqri, D., Simarmata, D. E., Yunizha, T. D., & Syafitri, A. (2024). Analisis strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 165–170. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.408>
- Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran IPS SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(1), 96–104.
- Pranoto, C. (2022). Penggunaan media digital untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Mojorejo 01 Kecamatan Junrejo Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(3), 654–677.
- Pratiwi, N. I., & Karisman. (2022). Pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7259–7271
- Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh model pembelajaran blended learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 133–142.
- Yulianti, Candra, A. A., & Maulia, S. T. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi kartun berbasis aplikasi TikTok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 94–103. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8306>