

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI BERBANTUAN ADOBE EXPRESS MATERI
METAMORFOSIS PERUBAHAN BENTUK MAKHLUK HIDUP**

Rahmawati Setia Ningrum¹, Tustiyana Windiyani², Suci Siti Lathifah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

Rahmawatisn49@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop an Animation Film assisted by Adobe Express for third-grade students of SDN Bojonggede 01 and to determine the feasibility and effectiveness of animation films on the learning process conducted at school. The method in this research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the development of animation films assisted by Adobe Express has feasibility and effectiveness to be applied in the learning process. This can be seen from the validation test results conducted by media experts, material experts, and language experts, obtaining an average score of 96% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire obtained 98%, the teacher response results were 96%, meaning that the responses of students and teachers received very feasible criteria, and the average N-Gain value of learning outcomes was 0.90 with an N-Gain Percentage of 90.51% with high criteria. Therefore, these results indicate that Animation Films assisted by Adobe Express are very feasible to use in the learning process and are very effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *Development, Animation Film, Adobe Express, Research and Development, ADDIE.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Film Animasi berbantuan Adobe Express kepada peserta didik kelas III SDN Bojonggede 01 serta untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas film animasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan film animasi berbantuan adobe express memiliki kelayakan dan efektivitas diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa mendapatkan perolehan nilai dengan rata-rata 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik memperoleh 98%, hasil respon guru 96% artinya respon peserta didik dan guru mendapatkan kriteria sangat layak, dan nilai rata-rata N-Gain hasil belajar 0,90 dengan Presentase N-Gain sebesar 90,51% dengan kriteria tinggi.

Oleh karena itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa Film Animasi berbantuan Adobe Express sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Film Animasi, Adobe Express, Reseach and Development, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Pendidikan membantu seseorang dalam mengembangkan potensi mereka sehingga mereka dapat menghadapi perubahan yang disebabkan oleh kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran membawa potensi luar biasa untuk mempercepat perolehan keterampilan belajar dan meningkatkan life skills peserta didik. Seperti yang kita ketahui bahwa peserta didik pada zaman ini sudah melek akan teknologi digital, maka dari itu sudah seharusnya kita menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Salah satu pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan

media pembelajaran yang efektif dan tepat dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih mudah, bermakna, menyenangkan, dan juga membuat para peserta didik lebih fokus dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam penyampaian materi yang abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama ibu Andriyani, S.Pd selaku guru wali kelas III-B SDN Bojonggede 01 diperoleh informasi bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi dikelas. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku siswa, buku guru ataupun media gambar. Hal tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, pembelajaran juga cenderung menjadi monoton dan kurang menarik membuat peserta didik menjadi sulit fokus dan cepat

merasa bosan, serta dapat menurunkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu perlunya adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, juga dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menggagas solusi yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Film Animasi. Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran menawarkan banyak keuntungan dalam proses edukasi, terutama di sekolah dasar. Film animasi adalah media pembelajaran yang efektif karena dapat menarik perhatian siswa, menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana, dan meningkatkan daya ingat melalui visual yang dinamis. Selain itu, film animasi dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan emosional, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, Safitri et al (2020) berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh safitri et al, pembelajaran dengan bantuan film animasi dinyatakan valid, praktis, dan efektif dan dinyatakan layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode RnD terbagi kedalam dua tahap: (1) Penelitian (Research); dan (2) Pengembangan (Development).

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Bojonggede 01 yang berada di jalan Raya Pasar Baru No.197 RT 02 RW 03, Bojong gede, Kec. Bojong Gede, Kab. Bogor Provinsi. Jawa Barat

Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pembelajran 2023/2024 dan waktu mengacu pada

kalender akademik sekolah. Masa pelaksanaan tersebut terhitung dari observasi pendahuluan hingga penyusunan proposal. Kegiatan penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kegiatan Waktu Penelitian

Kegiatan	2024 - 2025						
	Sep	Nov	Des	Jan-Feb	Mar	Mei	Jun
Pengajuan Judul							
Pembuatan Proposal							
Sidang Seminar Proposal							
Penyusunan Skripsi							
Penyusunan Media Pembelajaran							
Validasi Ahli							
Uji Coba							
Pengolahan Data							
Pelaporan Hasil Data							
Finalisasi Skripsi							
Sidang Skripsi							

Populasi

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik SDN Bojonggede 01, Kabupaten bogor, Jawa Barat

Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik SDN Bojonggede 01 kelas III SD dengan jumlah peserta didik 37.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 2 subjek. Subjek pertama yaitu validator yang meliputi validator ahli materi, validator ahli media, dan juga validator ahli bahasa. Subjek kedua yaitu para peserta didik SDN Bojonggede 01 yang terdiri dari 37 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon dari penggunaan film animasi berbantuan aplikasi *Adobe Express* materi meramorfosis, perubahan bentuk makhluk hidup.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ahli media

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1.	Tampilan media menarik perhatian	5
2.	Teks yang digunakan pada film animasi sesuai, seperti ukuran font dan jenis font	5
3.	Pemakaian media film animasi mudah serta tidak menyulitkan	5
4.	Proposi warna yang digunakan pada media sesuai	5
5.	Dapat digunakan belajar mandiri	5
6.	Kualitas tampilan media jelas	5
7.	Tampilan gambar menarik	5
8.	Elemen grafis yang digunakan pada media sesuai dan menarik	5
9.	Media bergerak (animasi) pada media pembelajaran	4

10.	Kejelasan audio (narasi, backsound, music)	5
Total penilaian		49
Skor maksimal		50
Persentase		X100%
Rata – rata total validitas		98%

Berdasarkan hasil penilaian kedua pada table di atas dapat disimpulkan bahwa hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kriteria “Sangat Layak” dengan perolehan nilai 98%, artinya produk ini sangat layak untuk di uji cobakan di sekolah dasar tanpa adanya revisi.

Ahli bahasa

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

No	Indikator	Nilai
1.	Bahasa dan kalimat yang digunakan sesuai dengan PUEBI.	4
2.	Bahasa yang digunakan jelas.	5
3.	Kejelasan informasi yang diberikan.	5
4.	Kata yang dipilih tepat.	5
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	5
6.	Dapat memotivasi peserta didik.	5
7.	Kalimat yang digunakan efektif.	5
8.	Ketepatan penggunaan ejaan.	4
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	5
10.	Bahasa yang digunakan sederhana	5
Total penilaian		48
Skor maksimal		50
Persentase		X100%
Rata – rata total validitas		96%

Berdasarkan hasil penilaian kedua pada table di atas dapat disimpulkan bahwa hasil produk yang sudah dikembangkan ini mendapatkan hasil penilaian dengan

presentase 96% sehingga produk ini memiliki kriteria “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 90-100%. Yang artinya produk film animasi layak untuk di uji coba di sekolah dasar tanpa revisi.

Ahli materi

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
1.	Penyajian materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5
2.	Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Tujuan pembelajaran sesuai telah sesuai dengan struktur elemen ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree)	5
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka	5
5.	Materi terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami	5
6.	Materi mencakup seluruh konsep metamorfosis dan perubahan bentuk makhluk hidup	5
7.	Contoh hewan/metamorfosis yang diberikan sesuai dengan lingkungan peserta didik	5
8.	Mendorong keingintahuan peserta didik	4
9.	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	4
10.	Kesesuaian gambar, audio, animasi dengan materi pembelajaran	5
Total penilaian		48
Skor maksimal		50
Persentase		X100%
Rata – rata total validitas		96%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap pengembangan film animasi berbantuan *adobe express*, produk

mendapatkan hasil penilaian 96%, Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kriteria kelayakan 85-100% “sangat layak” untuk digunakan atau di uji coba di sekolah dasar tanpa revisi.

Ahli Materi Guru

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi guru

No	Indikator	Nilai
1.	Penyajian materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5
2.	Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Tujuan pembelajaran sesuai telah sesuai dengan struktur elemen ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree)	5
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka	5
5.	Materi terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami	5
6.	Materi mencakup seluruh konsep metamorfosis dan perubahan bentuk makhluk hidup	4
7.	Contoh hewan/metamorfosis yang diberikan sesuai dengan lingkungan peserta didik	4
8.	Mendorong keingintahuan peserta didik	5
9.	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	4
10.	Kesesuaian gambar, audio, animasi dengan materi pembelajaran	5
Total penilaian		47
Skor maksimal		50
Persentase		X100%
Rata – rata total validitas		94%

Berdasarkan hasil penilaian di atas terhadap Pengembangan Film Animasi Berbantuan Adobe Express Materi Metamorfosis Perubahan

bentuk makhluk hidup mendapatkan perolehan nilai yaitu sebesar 94%, apabila diinterpretasikan dengan tabel penskoran berdasarkan skala likert, maka film animasi ini berada dalam kriteria “Sangat Layak” dengan skala nilai antara 85%-100%. Dengan demikian penggunaan film animasi berbantuan *adobe express* dianggap sudah layak digunakan tanpa adanya revisi.

Setelah data rata-rata skor validasi keseluruhan diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Langkah selanjutnya adalah memodifikasi data tersebut untuk menarik kesimpulan mengenai kualitas produk film animasi berbantuan *adobe express* materi Metamorfosis Perubahan bentuk makhluk hidup. Sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No.	Validator	Persentase Penilaian	Kriteria	Keterangan
1.	Ahli Media	98%	Sangat Layak	Sangat layak/tidak perlu direvisi.
2.	Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak	Sangat layak/tidak perlu direvisi.
3.	Ahli Materi	96%	Sangat Layak	Sangat layak/tidak perlu direvisi.
4.	Ahli Materi Guru	94%	Sangat Layak	Sangat layak/tidak perlu direvisi.
Rata-rata Persentase Penilaian 96%				

**Gambar 4. 1 Diagram Persentase
Validasi Ahli**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa media film animasi berbantuan *adobe express* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bojonggede 01, Kecamatan Bojonggede, Kabupaten Bogor, dengan latar belakang permasalahan yang ditemukan saat peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi dikelas. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran membawa potensi luar biasa untuk mempercepat perolehan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Hal tersebut didukung oleh Sari (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu peserta didik mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi. Namun sayangnya, dalam proses

pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku Peserta Didik, buku guru ataupun media gambar. Hal tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, pembelajaran juga cenderung menjadi monoton dan kurang menarik membuat peserta didik menjadi sulit fokus dan cepat merasa bosan, serta dapat menurunkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Hal tersebut sependapat dengan penelitian Windiyani, et al (2019) penyajian materi dalam buku tesk sebagai sumber belajar kurang menarik bagi Peserta Didik, hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Maka dari itu, proses pembelajaran didalam kelas memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dalam bentuk media pembelajaran (Lathifah et al. 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu film animasi.

Film animasi (animation) adalah serangkaian gambar gerak cepat yang continue atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Film animasi identik sebagai film hiburan anak-anak karena pada kenyataannya sebagian besar film yang diproduksi dengan teknik animasi penuh memang ditujukan untuk tontonan anak-anak. Hal tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi (2021) menurut pendapatnya film animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam memotivasi peserta didik untuk belajar yang menyenangkan karena adanya unsur hiburan. Film animasi mempunyai keunggulan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Keunggulan animasi mampu untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan (Windiyani & Sarimanah, 2023). Dalam pembuatan film animasi peneliti memanfaatkan aplikasi adobe express.

Adobe Express adalah sebuah platform berbasis kecerdasan buatan AI (artificial intelligence) yang dirancang khusus untuk menciptakan animasi dengan mudah dan efisien. Dalam pengertian yang

lebih mendalam, adobe express mengubah audio menjadi animasi, pengguna dapat memasukkan Video yang dihasilkan dari adobe express ini dapat dimanfaatkan atau digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Baringbing & Robbi, 2024). Salah satu contoh materi yang dapat divisualisasikan melalui film animasi adalah proses metamorfosis. Metamorfosis adalah perubahan bentuk yang dapat dilihat secara langsung karena perubahan bentuk hewan yang bermetamorfosis sangat signifikan. Hewan yang bermetamorfosis di bagi dua yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna (Rahman et al., 2020).

Pengembangan film animasi berbantuan adobe express materi metamorfosis perubahan bentuk makhluk hidup memerlukan beberapa proses. Pada pengembangan produk ini peneliti menggunakan pendekatan R&D (Research and Development), dengan Model ADDIE yang terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi) (Anafi et al., 2021).

Tahap pertama yaitu dengan melakukan suatu analisis untuk mengumpulkan informasi awal atau analisis kebutuhan yang ada khususnya pada kelas III C SDN Bojonggede 01. Hal tersebut didukung oleh penelitian Mawarni & Hendriyani (2021) mengemukakan bahwa pada tahap ini, pengembang harus mengidentifikasi kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III, ditemukan suatu permasalahan yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan Peserta Didik, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar visual serta auditori, film animasi membantu mereka memahami materi secara lebih menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fridayanti et al (2022) menurutnya media film animasi sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS karena menunjukkan suatu peristiwa yang

tidak dapat diamati pada waktu yang kita inginkan. Salah satu materi yang sesuai untuk divisualisasikan dalam bentuk film animasi adalah materi metamorfosis, karena kelibatan perubahan bentuk fisik hewan dari tahap ke tahap lebih mudah dipahami melalui visualisasi. Proses pembelajaran metamorfosis membutuhkan penjelasan serta contoh secara detail agar Peserta Didik lebih mudah dalam memahami proses metamorfosis yang terjadi (Fauzi & Wibowo 2021).

Tahap kedua yaitu desain, tahap desain adalah perancangan produk awal yang dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan informasi dari sumber referensi yang ada seperti penelitian ataupun bahan ajar (Mawarni & Hendriyani, 2021). Aplikasi yang digunakan untuk mendesain film animasi yaitu aplikasi adobe express, sedangkan untuk materi yang digunakan dalam film animasi berdasarkan buku Peserta Didik pada kurikulum merdeka yaitu Metamorfosis perubahan bentuk makhluk hidup. Pada tahap desain ini peneliti merancang desain tampilan, mengumpulkan materi, gambar, video, dan backsound yang sesuai dengan film animasi yang akan dibuat,

proses pengembangan ini dibuat dengan menyajikan penyampaian informasi yang mengandung teks, gambar, dan audio. Informasi yang disajikan dibuat sesingkat dan padat agar lebih mudah dipahami, kemudian dipadukan dengan kombinasi warna dengan kontras yang seimbang (Fauzi & Wibowo, 2021).

Tahap selanjutnya yaitu development atau pengembangan merupakan tahap menyusun produk berdasarkan desain yang telah dikembangkan. Rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya mulai diwujudkan dalam bentuk nyata. Setelah produk yang dibuat telah selesai, pada tahap ini akan dilakukan beberapa kegiatan seperti melakukan validasi produk terhadap beberapa ahli. Validasi dilakukan oleh peneliti guna memperoleh data tentang layak atau tidaknya produk yang akan dikembangkan. Hal ini sependapat dengan penelitian Maulidia & Hudaidah (2023) mengungkapkan bahwa validasi ahli memiliki tujuan yakni mengukur kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai kriteria dan layak diuji cobakan.

Dalam penelitian ini produk di serahkan kepada 4 validator ahli.

Yaitu ahli media, ahli materi, ahli materi guru, dan ahli bahasa. Hasil uji validasi media yang dilakukan oleh Bapak Agung Prajuhana Putra, M.Kom. mendapatkan perolehan nilai 98%, artinya produk ini “Sangat Layak” untuk di uji cobakan di sekolah dasar tanpa adanya revisi. Validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh Ibu Stella Talitha, M.Pd. mendapatkan hasil penilaian dengan presentase 96% sehingga produk ini memiliki kriteria “Sangat Layak”. Demikian pula, validasi ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dra. R. Teti Rostikawati, M.Si dan ahli materi guru yaitu Ibu Andriyani, S.Pd mendapatkan hasil penilaian 95%, memiliki kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa media film animasi berbantuan adobe express sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan uji validasi ahli, peneliti juga melakukan uji coba instrumen penelitian yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Bojonggede 01, pengujian ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu: uji validitas, uji rehabilitas, uji kesukasan, dan uji daya beda.

Berdasarkan hasil pengujian instrumen di kelas 4 peneliti mendapatkan hasil validitas dengan perolehan 15 soal valid dan 5 soal tidakvalid. Hasil pengujian rehabilitas dihitung menggunakan bantuan aplikasi microsoft exel kemudian di olah data menggunakan rumus uji rehabilitats R-20, dari hasil olah data tersebut didapatkan nilai reliabilitasnya yaitu 0,80 yang artinya masuk dalam tingkat reliabilitas dengan kriteria 0,70 – 0,90 termasuk dalam kriteria tinggi. Uji coba instrumen selanjutnya yaitu uji kesukaran, pengujian ini dilakukan untuk menilai butir-butir soal berdasarkan tingkat kesulitannya, guna menentukan apakah soal tersebut termasuk dalam kategori sulit, sedang atau mudah, berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran uji coba tes maka diperoleh soal sedang sebanyak 8 soal, dan soal mudah 7 soal. Tahap terakhir dalam uji coba instrumen penelitian yaitu uji daya pembeda, berdasarkan hasil perhitungan daya butir soal menunjukkan bahwa terdapat 11 butir soal yang berklasifikasi baik dengan kriteria “sangat baik” ($0,40 \leq D \leq 1,00$), 3 butir soal “baik” ($0,30 \leq D < 0,39$), dan 1 soal “cukup” ($0,20 \leq D < 0,29$).

Setelah melalui tahap validasi ahli, film animasi masuk dalam tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti akan melakukan uji coba produk yang akan dilaksanakan di SDN Bojonggede 01 kelas III C dengan jumlah 37 peserta didik. Pada kesempatan ini peneliti memimpin proses pembelajaran dari dimulainya pembelajaran seperti kegiatan pembuka, inti, hingga penutup.

Selain itu pada tahap implementasi peneliti juga memberikan lembar respon peserta didik dan guru untuk mengetahui respon setelah menggunakan film animasi berbantuan adobe express pada materi metamorfosis perubahan bentuk makhluk hidup. Nilai rata-rata hasil dari respon peserta didik terhadap penggunaan film animasi yaitu mencapai 98% dan rata-rata hasil respon guru mencapai 96%, artinya penggunaan film animasi sebagai media ajar dikatakan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah tahap implementasi selesai dilakukan, tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan dengan meninjau penggunaan produk berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil pre-test dan

post-test yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penggunaan film animasi sebagai media ajar berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan peningkatan dengan nilai rata-rata pre-test 50,8% sedangkan nilai rata-rata untuk post-test adalah 94%. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut penggunaan media film animasi berhasil meningkatkan hasil belajar dengan selisih peningkatan 43,2, dengan demikian penggunaan film animasi berbantuan adobe express sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga melakukan uji N-Gain untuk melihat keefektifan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uji N-Gain yang telah dilaksanakan berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test, didapatkan hasil nilai N-Gain sebesar 90,51% dengan presentase kriteria 85% - 100% dengan interpretasi "Sangat Efektif". Dari hasil N-Gain tersebut dapat disimpulkan proses pembelajaran menggunakan film animasi diinterpretasikan "Sangat Efektif", karena dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar, menarik perhatian Peserta Didik, memperjelas konsep kompleks, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan produk film animasi berbantuan *adobe express* materi Metamorfosis Perubahan bentuk makhluk hidup pada kelas III C SDN Bojonggede 01 Kabupaten Bogor, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Pengembangan Film Animasi Berbantuan Adobe Express Materi Metamorfosis Perubahan bentuk makhluk hidup menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, implementation, Evaluation). Pada tahap pertama, dilakukan analisis kebutuhan di SDN Bojonggede 01 untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pada tahap kedua, membuat desain film animasi menggunakan aplikasi *adobe express*. Pada tahap ketiga, dilakukan pengembangan desain film animasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi, audio, gambar, karakter. Selanjutnya dilakukan validasi ahli oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Tahap keempat, adalah uji coba produk dengan melibatkan 37

peserta didik kelas III untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan film animasi. Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, peneliti mengamati respon peserta didik terhadap penggunaan film animasi untuk menilai kelayakan media serta tingkat keberhasilan dari penggunaan film animasi yang telah dibuat.

2. Penggunaan film animasi berbantuan adobe express sebagai media pembelajaran dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh hasil validasi ahli dari 4 orang ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli materi guru dengan rata-rata keseluruhan yaitu sebesar 96,5%. Selain itu, dari uji coba yang melibatkan 37 peserta didik kelas III, diperoleh respon dengan persentase sebesar 98%, Guru juga memberikan respon yang positif dengan persentase 96%
3. Efektivitas produk dan proses pembelajaran dibuktikan melalui analisis selisih nilai rata-rata pre-test dan post-test serta uji N-Gain.

Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi berbantuan Adobe Express berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan peningkatan dengan nilai rata-rata pre-test 50,8% sedangkan nilai rata-rata untuk post-test adalah 94%. Hasil belajar peserta didik dengan rata-rata peningkatan sebesar 43,2%. Uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 90,51%, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran tergolong "Sangat Efektif" dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik terhadap materi metamorfosis.

DAFTAR PUSTAKA

- adri, Rantih Fadhlya. 2020. "Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar." *Menara Ilmu : Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah* 1(Xiv): 81–85. <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/MenaraIlmu/Article/View/1742>.
- Aini, Fidi Nur, And Tira Erlinda. 2024. "Sosialisasi Edukasi Terkait Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Sekolah." *Prosiding Seminar Nasional Unimus* 7.
- Alycia, Arizka. 2021. "Pengaruh Media Film Animasi Upin & Ipin Terhadap Karakter Gotong Royong Siswa

- Kelas V Mi Miftahul Falah.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
Doi:10.21580/Jieed.V1i1.7836.
- An’navi, Salsabilla, And Sukartono. 2023. “Problematika Guru Dalam Menggunakan Media It Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(3): 516–27.
Doi:10.37329/Cetta.V6i3.2592.
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, And Ibut Priono Leksono. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d.” *Jurnal Education And Development* 9(4): 433–38.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)* 9(1): 9–18.
Doi:10.21009/Jpensil.V9i1.12905.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan, Kusno Adi Sambowo, And Arris Maulana. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta Muhammad.” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)* 9(1).
- Apriliany, Lenny. 2021. “Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang* 15-16: 191–99.
- Asdianti, St., Khaeruddin Khaeruddin, And Hilmi Hambali. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Sdi Bertingkat Labuang Baji.” *Indonesian Journal Of Social And Educational Studies* 3(1): 40–50. Doi:10.26858/Ijses.V3i1.37040.
- Asmawati, Luluk. 2020. “Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 3(1): 216–23.
- Azzahra, Putri. 2022. 9 “Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Film Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Min 2 Aceh Selatan.” *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.
- Baringbing, Elsinta Karolina Br, And Robbi Rahim. 2024. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Ai Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri 060972 Simalingkar B Medan.” *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)* 5(4): 1515–23.
- Cass, Jacob. 2025. “Adobe Express Vs. Canva (Pros, Cons, Features, Pricing).” *Just Creative*. <https://justcreative.com/adobe-express-vs-canva/>.
- Chabib Syafrudin, And Wahyu Pujiyono. 2019. “Pembuatan Film Animasi Pendek ‘ Dahsyatnya Sedekah ’ Berbasis Multimedia

- Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic.” *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 1: 387–98.
- Citra, Cahyani Amildah, And Brillian Rosy. 2020. “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* 8(2): 261–72. Doi:10.26740/Jpap.V8n2.P261-272.
- Desky, Miftah Rizki. 2023. “Penerapan Media Belajar Video Animation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di Smk Negeri 2 Kutacane.” *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.
- Dewi, Fifit Fitria, And Sri Lestari Handayani. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(5): 3(2), 524–32. <https://Journal.Uii.Ac.Id/Ajie/Article/View/971>.
- Dianova, Ferdy Rakhmat, And Najih Anwar. 2024. “Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab Sd Islam.” *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia* 1(3): 13. Doi:10.47134/Jbdi.V1i3.2863.
- Fauzi, Moch Farid, And Titaj Setio Wibowo. 2021. “Perancangan Video Animasi 2d ‘Metamorfosis Katak’ Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran.” *Information System Journal* 4(2): 7–13. Doi:10.24076/Infosjournal.2021v4i2.670.
- Fridayanti, Yuridiya, Yudha Irahasyuarna, And Rizky Febriyani Putri. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp_Mts.Pdf.” *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia* 1.
- Handika Eko Wahyu Pratama. 2021. “Nilai-Nilai Karakter Dalam Film Animasi Up Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif Dan Peduli Sosial Bagi Siswa Sd/Mi.” *Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*.
- Hidayat, Fitria, And Muhammad Nizar. 2021. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1(1): 28–37.
- Hilman Aziz, And Imam Suharjo. 2024. “Pengembangan Sistem Keamanan Gerbang Rumah Smart Home Berbasis Iot Dengan Metode Rnd.” *Jurnal Teknik Informatika* 4(3): 663–74. Doi:10.58794/Jekin.V4i3.895.
- Husnul, Husnul Hafidhoh, And Raden Rachmy Diana. 2021. “Nilai-Nilai Karakter Dalam Film Animasi The

- Good Dinosaur Dan Relevansinyaterhadap Perkembangan Anak Usia Dini." Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3(02): 1–16.
Doi:10.36456/Incrementapedia.Vol 3.No02.A3895.
- Kristanto, Andi. 2020. Bintang Sutabaya Media Pembelajaran.
- Lado, David Kristian, And Melati Rosanensi. 2020. "Media Pembelajaran Pengenalan Metamorfosis Sempurna Dan Tidak Sempurna Menggunakan Augmented Reality." Jurnal Sasak : Desain Visual Dan Komunikasi 2(1): 1–10.
Doi:10.30812/Sasak.V2i1.752.
- Lathifah, Suci Siti, Aip M. Irpan, Lilis Supratman, Apriliana Rossa, Risma Puspita Sari, And Azzura Gryniprillady Meyradhia6). 2023. "Program Pendampingan Guru Dalam Implementasi Basic Science Kits Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar Negeri Bojong." Near: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 3(1): 47–53.
Doi:10.32877/Nr.V3i1.988.
- Lauryn, Maya Selvia. 2020. "Aplikasi Pengenalan Hewan Bermetamorfosis Dengan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." Jika (Jurnal Informatika) 4(3): 22.
Doi:10.31000/Jika.V4i3.2758.
- Magdalena, Ina, Septy Nurul Fauziah, Siti Nur Faziah, And Fika Sulaehatun Nupus. 2021. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan." Jurnal Pendidikan Dan Sains 3(2): 198–214.
[Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Bintang](https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Bintang).
- Marissa, Taufik Sobri, And Dian Meilantika. 2022. "Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6." Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (Jtim) 5(1): 53–62.
- Marlina, Leni, Faizah M Nur, And Maulidasari. 2020. "Daur Hidup Hewan Dengan Menggunakan Model Inkuiri Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sdn 16 Juli." Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi Ix(1): 27–33.
- Maudina, Sesar. 2022. "Penerapan Media Film Animasi Melalui Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Smp Negeri 13 Banda Aceh." Universitas Islam Negeri.
- Maulana, Andi. 2022. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa." Jurnal Kualita Pendidikan 3(3): 133–39.
Doi:10.51651/Jkp.V3i3.331.
- Maulana, Reza, Hamsi Mansur, And Susanti Sufyadi. 2022. "Adobe Creative Cloud Express Sebagai Media Berbasis Web Untuk Mendukung Pembelajaran." Journal Of Instructional Technology 5(2): 1852–58.
- Mawarni, Junia, And Yeka Hendriyani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode

- Pengembangan Addie.” Javit : Jurnal Vokasi Informatika: 1–8. Doi:10.24036/Javit.V1i3.67.
- Nastiti, Mardiyah Dwi, Mustaziri, And Alan Novi Tompunu. 2021. “Animasi 2d (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi.” Jurnal El Sains 3: 1.
- Natalia, Christine, Br Sembiring, Pinta Grace Pandiangan, And Riska Adelia. 2025. “Analisis Permasalahan Penerapan Media Pembelajaran Biologi Pada Sma Negeri 4 Medan Di Kelas Xii.” 9: 9202–11.
- Ningrum, Sekarwati Puji, And Safrul. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Ipas.” Jurnal Kependidikan 13(4): 4961–68.
- Nurhalimah, Sri, Yunin Hidayati, Irsad Rosidi, And Wiwin Puspita Hadi. 2022. “Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas.” Jurnal Natural Science Educational Research 4(3): 249–57. Doi:10.21107/Nser.V4i3.8682.
- Nurhikmah, Siti, Sandy Sandy, Rifki Zulfikar Ali, And Uus Ruswandi. 2023. “Desain Pembelajaran Pai Dengan Model Addie Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di Sma Plus Tebar Ilmu Ciparay.” Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan 17(2): 297. Doi:10.35931/Aq.V17i2.1988.
- Permata, Endi, Yus Rama Denny M, Irwanto, And Mohammad Fatkhurrokhman. 2021. “Pelatihan Komputer Microsoft Office Dan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sdit Al Muhajirin.” Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 5(2): 413–20. Doi:10.31849/Dinamisia.V5i2.5265.
- Permatasari, Ajeng Ayu. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar.” Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Purnama, Medina Nur Asyifah. 2020. “Nilai-Nilai Pendidikan Moral (Santun Dan Hormat Pada Orang Lain) Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara (Dalam Episode Kak Nussa).” Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme 2(1): 38–48. Doi:10.37680/Scaffolding.V2i1.279
- Puspita, Selvi Meila, And Ani Diana. 2021. “Peningkatkan Kemampuan Bercerita Dengan Menggunakan Media Film Animasi Siswa.” Jurnal Pesona 7(2): 170–76. Doi:10.52657/Jp.V7i2.1508.
- Putri, Nazmi Nabila, Nandang Rukanda, And Wiwin Yuliani. 2023. “Validitas Dan Reliabilitas Angket Kemandirian Belajar.” Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan) 6(4): 285–90. Doi:10.22460/Fokus.V6i4.11006.
- Rahayu, Ni Kadek Dwi Trisna, I Made Gede Sunarya, And Gede Bendesa Subawa. 2021. “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar.” Kumpulan Artikel

- Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika 10: 173–81.
- Rahman, Taopik, Edi Hendri Mulyana, And Sri Wendah. 2020. "Peningkatan Pemahaman Tentang Metamorfosis Melalui Media Gambar Seri Di Kelompok B Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya." *Jurnal Paud Agapedia* 2(2): 163–74. Doi:10.17509/Jpa.V2i2.24542.
- Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A. Siroj, And Muhammad Win Afgani. 2024. "Validitas And Reliabilitas." *Journal On Education* 6(2): 10967–75. Doi:10.31004/Joe.V6i2.4885.
- Rustandi, Andi, And Rismayanti. 2021. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11(2): 57–60.
- Safitri, Wilda Yumna, Heri Retnawati, And Imam Rofiki. 2020. "Pengembangan Film Animasi Aritmetika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mts." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7(2): 195–209. Doi:10.21831/Jrpm.V7i2.34581.
- Salsabila, Noor Laeli, Yuyun Elizabeth Patras, And Suci Siti Lathifah. 2023. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan." *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9(2): 1653–63. Doi:10.36989/Didaktik.V9i2.825.
- Sani, Novi, Liza Murniviyanti, And Aldora Pratama. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Di Sd Negeri 17 Parittiga." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 5(2): 280–85. Doi:10.54367/Aquinas.V5i2.1968.
- Shofira, Maulita Nienda, Nanang Khoirul Umam, And Arya Setya Nugroho. 2022. "Pengembangan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Untuk Kelas Iv Sd." *Nusantara Hasana Journal* 2(2): 2–7. [Http://Nusantarahasanajournal.Com/Index.Php/Nhj/Article/Download/392/258](http://Nusantarahasanajournal.Com/Index.Php/Nhj/Article/Download/392/258).
- Sue, Rosie. 2023. *Express Your Creativity With Adobe Express*. Birmingham: Packt Publishing. https://Books.Google.Co.Id/Books?HI=Id&Lr=&Id=Prhfeaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pp1&Dq=Adobe+Express&Ots=Kxpxpapcpf&Sig=loemwcoxadghwet3xph-Hjdubrq&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q=Adobe+Express&F=False.
- Suhartika, Tika, And Sri Mulyati. 2021. "Pengaruh Film Animasi Tanda Bahaya Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Suami Ibu Hamil Dalam Mendeteksi Komplikasi Kehamilan." *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung* 13(1): 195–201. Doi:10.34011/Juriskesbdg.V13i1.1865.
- Suryaningrat, Ronny Rachmansyah, Basrowi Basrowi, And Kurniati Rahmadani. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Website Di Smpn 6 Cilegon." *Jurnal*

- Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) 10(2): 62–68.
Doi:10.35134/Jpti.V10i2.175.
- Susanti, Sani, Intan Mumtazah Assa'idah Aminah, Fitrah, Mey Wati Aulia, And Tania Angelika. 2024. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2(2): 86–93.
- Syahroni, Muhammad Irfan. 2022. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Al-Musthafa Stit Al-Aziziyah Lombok Barat* 2(3): 211–13.
- Tambunan, Dian Mentari. 2023. "Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Percut Sei Tuan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 1(4).
- Ulfah, Atiyah, Dina Hermina, And Nuril Huda. 2024. "Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert." *Jurnal Studi Multidisipliner* 8(12): 855–61.
- Utari, Risna Silvi Dwi, Suryanti, Nadi Suprpto, Hendratno, And Nurul Istiq'faroh. 2024. "Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Terhadap Literasi Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09: 95–104.
- W. Putra, Ricky, And Ahmad Thabathaba. 2022. *Pengantar Dasar Perancangan Pembuatan Film Animasi*. Penerbit A. Yogyakarta.
<https://www.google.co.id/books/>
- Edition/Pengantar_Dasar_Perencanaan_Dan_Pembuata/4n6reaaaqbaj?Hl=Id&Gbpv=1&Dq=Film+Animasi&Pg=Pa8&Printsec=Frontcover.
- Windiyan, Tustiyana, And Eri Sarimanah. 2023. "Pengembangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Emaze." *Jpd: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Yanti, Sri. 2021. "Analisis Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Pada Tayangan Film Animasi Nussa Dan Rarra." *Jurnal Tazkirah: Transformasi Ilmu-Ilmu Keislaman* Vol. 1(1): 924–38. <https://E-Journal.lai-Azhaar.Ac.Id/Index.Php/Tazkiroh/Article/Download/407/316>.
- Yuliani, Wiwin, And Nurmauli Banjarnahor. 2021. "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling Wiwin." *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 5.
Doi:10.22460/Q.V1i1p1-10.497.
- Yuniar, Nurlaili Firda. 2025. "Adobe Express: Membuat Karakter Animasi Lucu Untuk Bahan Ajar Anak Usia Dini." *Universitas Negeri Surabaya*.
<https://Paud.Fip.Unesa.Ac.Id/Post/Adobe-Express-Membuat-Karakter-Animasi-Lucu-Untuk-Bahan-Ajar-Anak-Usia-Dini>.
- Zubairi, Muhammad. 2024. "Pengembangan Film Animasi Menggunakan Swishmax Pada Pokok Bahasan 'Puasa Di Bulan Ramadhan' Untuk Siswa Kelas Vii Smp." *Universitas Islam Negeri Raden Intan*.