

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di MI Al-Maarif 02 Singosari

¹Robihatun Nisa, ²Ratna Nulinnaja

^{1,2}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: 1robihatunnisa@gmail.com 2ratna_nulinnaja@uin-malang.ac.id

Abstrak

Minimnya inovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran oleh guru selama proses pembelajaran berdampak pada menurunnya antusias siswa dalam belajar. Media pembelajaran memegang peran krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama era digital saat ini yang menuntut penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu solusi efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut yakni memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media berbasis video animasi nusantara yang valid dan mengetahui kemenarikan media berbasis video animasi nusantara pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari. Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development (RnD)* dengan menerapkan model *Borg and Gall* yang terdiri dari enam tahapan yang telah disederhanakan akibat keterbatasan waktu penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi nusantara termasuk dalam kategori valid dan menarik berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, pembelajaran, serta angket respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran. Diperoleh rata-rata persentase kevalidan 93,3% dan 85,2% respon kemenarikan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis video animasi nusantara valid dan menarik digunakan oleh siswa kelas IV-A di MI Almaarif 02 Singosari.

Kata Kunci: *Video Animasi; IPAS; Kekayaan Budaya Indonesia*

PENDAHULUAN

Negara yang maju dapat ditunjukkan dari segi kualitas pendidikan negara tersebut. Negara akan semakin maju apabila kualitas pendidikan semakin tinggi, sebaliknya negara akan dianggap tertinggal apabila kualitas pendidikan rendah ¹. Pada saat ini, kemajuan teknologi sangat memungkinkan menjadi pendorong dalam pengembangan sistem pendidikan berbasis internet, yang dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran serta kualitas pendidikan secara keseluruhan ².

¹ Thaus Sugihilmi Arya Putra, “Pendidikan Kunci Utama Kemajuan Bangsa,” Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2022, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15010/Pendidikan-Kunci-Utama-Kemajuan-Bangsa.html>.

² Rina Marianti, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan,” *Osf.io*, 2023.

Kemampuan dalam menggunakan teknologi ini sangat dibutuhkan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian suatu pendidikan. Sebagai guru di era serba digital, para guru harus dapat menguasai keterampilan dalam aspek digital dan cara berpikir kreatif (*critical thinking*)³. *Director of HAF ECS (Highly Functioning Education Consulting Services)*, Zulfikar Alimuddin dalam Pangestu dan Rahmi mengutarakan bahwa “Di zaman *society* guru diminta untuk lebih aktif, inovatif, dinamis, serta kreatif dalam proses pembelajaran”⁴. Agar kualitas pendidikan dapat berkembang, guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan yang ada⁵. Namun pada realitas yang ada di lapangan, kemendikbud mengatakan bahwa 60% guru di Indonesia masih belum sepenuhnya menguasai bidang digital⁶, terlebih dalam mengaplikasikannya pada media pembelajaran. Begitu pula di MI Almaarif 02 Singosari, disampaikan oleh Ibu Yuyun Nailufar selaku wali kelas IV A, guru belum menerapkan media pembelajaran secara menyeluruh pada proses pembelajaran terlebih dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menurutnya, kurangnya interaktif pada penerapan media pembelajaran menjadikan siswa kelas IV A kerap jenuh dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar, terutama pada pelajaran IPAS. Buku cetak, modul, beserta metode ceramah masih menjadi andalan guru dalam menyampaikan pelajaran disaat proses belajar mengajar berlangsung.

Hal tersebut tentunya menjadi tugas bagi seorang guru agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat. Permasalahan yang telah disampaikan memerlukan solusi, salah satunya ialah pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Faizal, media pembelajaran dapat diterapkan oleh para guru untuk menciptakan kelas yang menarik dan membangkitkan keingintahuan siswa agar lebih paham

³ Dwi Maulan Pangestu dan Azizu Rahmi, “Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan,” *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022): 52–60, <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>.

⁴ Pangestu dan Rahmi.

⁵ Pengembangan Media dan Video Animasi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V Delila Khoiriyah Mashuri Abstrak,” 2009, 1–11.

⁶ Yopi Makdori, “Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi,” *Liputan 6*, 2021, <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>.

terhadap materi⁷. Media pembelajaran memegang peran krusial dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu jenis sarana pembelajaran multimedia inovatif dan menarik yang dapat dikembangkan oleh guru adalah video animasi, dimana didalamnya terdapat gabungan teks, gambar, serta audio⁸. Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menampilkan beragam informasi dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Menurut Arief S. Sadiman (1986) video merupakan media pengirim yang dapat memperlihatkan suara serta gambar bergerak.⁹ Agus Suheri mendefinisikan animasi sebagai kumpulan gambar yang diorganisir untuk menghasilkan gerakan¹⁰. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media video animasi dapat menyimpan pesan pembelajaran berisikan gambar dan audio yang bergerak secara dinamis¹¹. Selain itu, penggunaan video animasi dapat menumbuhkan kreativitas, pemikiran kritis, dan fokus siswa pada materi pelajaran serta dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi pada siswa¹². Kemampuan pemahaman siswa terbukti meningkat se usai penerapan media pembelajaran berbasis video animasi. Temuan dari investigasi lapangan peneliti di MI Almaarif 02 Kelas IV Singosari Malang menunjukkan bahwa sekolah ini menghadapi

⁷ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*, ed. oleh Dedy Ariyanto, cetakan 1 (Jember: Pustaka Abadi, 2018).

⁸ Patni Ninghardjanti, Chairul Huda Atma Dirgatama, dan Arif Wahyu Wirawan, *Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*, Cetakan 1 (Banyumas: Pena Persada, 2020).

⁹ Septy Nurfadhillah et al., "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3," *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): 396–418, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

¹⁰ Surasa, Sudarman, dan Dina Azka Hayati, "Penerapan Teknik Digital Painting Pada Produksi Film Animasi 2 Dimensi 'Dreams,'" *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan* 3, no. 1 (2023): 51–62, <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2195>.

¹¹ Vivi Devi Permatasari, Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, dan Heny Kusuma Widyaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa SD," vol. 05 (Konferensi Ilmiah Dasar, 2024).

¹² Elfina Prameswari Putri, Candra Dewi, dan Fida Rahmantika Hadi, "Implementasi Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," in *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, vol. 5 (Madiun: Konferensi Ilmiah Dasar, 2024).

masalah yang diangkat oleh peneliti, meliputi metode pembelajaran konvensional yang mengakibatkan kebosanan siswa dan penggunaan media pembelajaran kurang inovatif dan terbatas, sehingga siswa kurang memahami penjelasan guru. Sementara di MI Almaarif 02 Singosari memiliki fasilitas yang memadai. Dengan demikian, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam menginterpretasikan materi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran video animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menciptakan serta mengembangkan suatu produk sekaligus mengukur efektivitas.¹³ Model pengembangan yakni Borg and Gall (1989), sebagaimana dijelaskan pada buku berjudul "*Educational Research*" terdapat 10 tahapan yang telah disederhanakan, antara lain: 1) Analisis produk yang akan dikembangkan; 2) Mengembangkan produk awal; 3) Validasi produk; 4) Uji coba skala kecil dan Revisi; 5) Uji coba skala besar; 6) Produk akhir¹⁴.

Penelitian dilaksanakan di MI Almaarif 02 Singosari berfokus pada siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Proses pengumpulan melibatkan beberapa teknik, yakni observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, yang berfungsi sebagai sumber data tambahan untuk mendukung hasil penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Media Video Animasi "Nusantara"

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang diciptakan dengan menerapkan model *Borg and Gall*. Proses pengembangannya mengikuti enam tahapan, yaitu analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi produk, uji coba skala kecil dan revisi, uji coba skala besar, dan produk akhir. Penelitian dilaksanakan di MI Almaarif 02

¹³ Setya Yuwana Sudikan, Titik Indarti, dan Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1 ed. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023).

¹⁴ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg, *Educational Research: An Introduction*, Allyn and Bacon, 7 ed. (Allyn and Bacon, 2003).

Singosari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Produk yang dihasilkan berupa video animasi “Nusantara”, yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk materi kekayaan budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS kelas IV. Video animasi “Nusantara” dikategorikan sebagai media pembelajaran audio visual, yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, lagu, teks, dan animasi dalam satu *frame*. Media ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik pada pembelajaran, memotivasi siswa, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.¹⁵ Terdapat enam tahapan dalam prosedur pengembangan produk media video animasi “Nusantara” sesuai tahapan model *Borg and Gall*. Berikut penjelasan tahapan tersebut.

1. Analisis Produk yang Akan Dikembangkan

Dalam tahap awal, peneliti menganalisis kebutuhan serta mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari. Peneliti menemukan masalah yakni minimnya kreativitas dan inovatif guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa mengalami kejenuhan, terutama ketika pembelajaran hanya berpusat pada metode ceramah yang bersifat monoton. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif memiliki peran fundamental dalam mendorong semangat belajar siswa. Oleh karena itu, dalam upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dapat menunjang proses pembelajaran.

2. Mengembangkan Produk Awal

Pada tahap selanjutnya yakni mengembangkan produk awal, peneliti akan mendesain produk yang hendak dikembangkan. Peneliti mendesain mulai dari *background*, animasi, *font*, gambar, *backsound*, *voice over*, warna dan komponen lainnya yang akan digunakan. Peneliti mendesain produk menggunakan aplikasi *canva* dan *capcut*. Peneliti memperhatikan setiap elemen yang digunakan pada media ini. Hal ini bertujuan untuk menyelaraskan

¹⁵ Rindi Pransiska dan Beta Rapita Silalhi, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Model Pembelajaran Cooperative Learning di Kelas III SD,” *Joyful Learning Journal* 12, no. 4 (2023): 208.

tampilan dengan isi materi agar terlihat padu dan menarik sehingga dapat menjadi daya tarik siswa untuk belajar.

3. *Validasi Produk*

Validasi produk dilaksanakan oleh tiga validator yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berikut penjelasan lebih lanjut.

a. *Ahli Media*

Dalam penelitian ini, proses validasi media dilakukan oleh Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. seorang akademisi yang berprofesi sebagai dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. sebagai validator ahli, beliau mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan guna memastikan kualitas serta efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari validasi ahli terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berisi kritik, masukan serta rekomendasi untuk meningkatkan kualitas media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket berbasis skala Likert 1-5 yang kemudian dianalisis menggunakan rumus untuk menentukan Tingkat validitas media yang dikembangkan seperti berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{88}{95} \times 100\%$$

$$P = 92,6\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran, tingkat validitas mencapai 93%, yang dikategorikan sangat valid.

b. *Ahli Materi*

Validator materi pada penelitian pengembangan ini adalah Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I yang merupakan dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, terdapat beberapa saran yakni penambahan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran sebagai pengembangan dari capaian pembelajaran serta pembagian provinsi sesuai pulau. Adapun persentase nilai validasi ahli

materi yakni Adapun hasil validasi ahli materi pembelajaran kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh data ahli materi pembelajaran yaitu 95%, dengan kategori sangat valid sehingga produk sangat layak untuk diujicobakan.

c. *Ahli Pembelajaran*

Validator ahli pembelajaran pada penelitian pengembangan ini adalah Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I yang merupakan wali kelas sekaligus guru mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan persentase nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari ahli pembelajaran, tingkat validitas mencapai 92%, dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, produk ini dinyatakan sangat layak untuk di uji coba.

Selaras dengan artikel penelitian yang dilakukan oleh Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V” dinyatakan bahwa media video animasi terbukti efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan katakter tanggung jawab siswa.¹⁶ Temuan tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan ini yang

¹⁶ Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” *Pendidikan Karakter*, no. 1 (2018).

menyimpulkan bahwa media video animasi “Nusantara” memiliki kelayakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

4. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi

Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari berjumlah 8 orang. Setelah dilakukan uji coba skala kecil terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, selanjutnya peneliti merevisi beberapa bagian guna menyempurnakan produk sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media video animasi “Nusantara”.

5. Uji Coba Skala Besar

Setelah semua komponen media telah selesai dikembangkan dan disempurnakan sesuai saran, selanjutnya dilakukan lagi uji coba skala besar. Peneliti melakukan ujicoba kepada 38 siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari serta meneliti respon kemenarikan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Peneliti mendistribusikan angket kemenarikan kepada siswa untuk diisi setelah menggunakan media pembelajaran.

6. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa video animasi “Nusantara” yang diunggah di *YouTube* dan dibuatkan *playlist*. Sehingga video animasi “Nusantara” tidak hanya dapat dinikmati oleh siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari.

Respon Kemenarikan Siswa Terhadap Media Video Animasi “Nusantara”

Dalam Upaya mengukur ketertarikan siswa terhadap media video animasi “Nusantara”, peneliti membagikan angket kepada siswa kelas IV-A di MI Almaarif 02 Singosari yang bertindak sebagai subjek penelitian. Angket ini disusun untuk mengidentifikasi sejauh mana media pembelajaran tersebut mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Hasil analisis data, media video animasi “Nusantara” memperoleh respon kemenarikan sebesar 95% yang dikategorikan sangat menarik. Capaian ini mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan media tersebut efektif dalam meningkatkan daya tarik siswa. Adapun

uraian persentase pada tiap pernyataan yang diberikan kepada siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Uraian Persentase

No	Pernyataan	Skor	Kriteria
1.	Tampilan video animasi "Nusantara" sangat menarik	94,7%	Sangat Menarik
2.	Video animasi "Nusantara" mudah digunakan	95,2%	Sangat Menarik
3.	Saya senang belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	92,6%	Sangat Menarik
4.	Saya bersemangat dan tertarik belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	97,3%	Sangat Menarik
5.	Saya cepat memahami materi saat belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	94,2%	Sangat Menarik
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi "Nusantara" mudah dipahami	95,2%	Sangat Menarik
7.	Saya tidak bosan ketika belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	94,2%	Sangat Menarik
8.	Saya lebih mudah mengerjakan soal setelah menonton video animasi "Nusantara"	95,7%	Sangat Menarik
9.	Materi yang dijelaskan pada video animasi "Nusantara" sangat jelas	92,6%	Sangat Menarik
10.	Belajar menggunakan video animasi "Nusantara" meningkatkan motivasi belajar saya	94,2%	Sangat Menarik

Respon siswa terhadap media video animasi "Nusantara" termasuk dalam kategori **sangat menarik**, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dan layak digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan pembahasan data yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi "Nusantara" materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV MI menerapkan model *Borg and Gall* yang telah disederhanakan menjadi 6 tahapan yang terdiri dari (1) Analisis Produk yang Akan Dikembangkan, (2) Mengembangkan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba Skala Kecil dan Revisi, (5) Uji Coba Skala Besar, dan (6) Produk Akhir.

2. Persentase hasil uji kelayakan produk oleh ahli media bernilai 93%, ahli materi bernilai 95%, ahli pembelajaran bernilai 92% serta respon kemenarikan 85,2%. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi layak sebagai media pembelajaran pendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg. *Educational Research: An Introduction*. Allyn and Bacon. 7 ed. Allyn and Bacon, 2003.
- Makdori, Yopi. "Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi." *Liputan 6*, 2021.
<https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>.
- Marianti, Rina. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Osf.io*, 2023.
- Media, Pengembangan, dan Video Animasi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V Delila Khoiriyah Mashuri Abstrak," 2009, 1–11.
- Ninghardjanti, Patni, Chairul Huda Atma Dirgatama, dan Arif Wahyu Wirawan. *Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Cetakan 1. Banyumas: Pena Persada, 2020.
- Nurfadhillah, Septy, Ajeng Putri Cahyani, Aqila Fadya Haya, Putri Syifa Ananda, dan Tri Widyastuti. "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3." *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): 396–418.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Pangestu, Dwi Maulan, dan Azizu Rahmi. "Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022): 52–60.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>.
- Permatasari, Vivi Devi, Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, dan Heny Kusuma Widyaningrum. "Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa SD," Vol. 05. Konferensi Ilmiah Dasar, 2024.
- Pransiska, Rindi, dan Beta Rapita Silalhi. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Model Pembelajaran Cooperative Learning di Kelas III SD." *Joyful Learning Journal* 12, no. 4 (2023): 208.
- Putra, Thaus Sugihilmi Arya. "Pendidikan Kunci Utama Kemajuan Bangsa." Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2022.
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15010/Pendidikan-Kunci-Utama-Kemajuan-Bangsa.html>.
- Putri, Elfina Prameswari, Candra Dewi, dan Fida Rahmantika Hadi. "Implementasi Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." In *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol. 5. Madiun: Konferensi Ilmiah Dasar, 2024.
- Sudikan, Setya Yuwana, Titik Indarti, dan Faizin. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan*

- Pembelajaran*. 1 ed. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023.
- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Diedit oleh Dedy Ariyanto. Cetakan 1. Jember: Pustaka Abadi, 2018.
- Surasa, Sudarman, dan Dina Azka Hayati. "Penerapan Teknik Digital Painting Pada Produksi Film Animasi 2 Dimensi 'Dreams.'" *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan* 3, no. 1 (2023): 51–62. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2195>.
- Widiyasanti, Margareta, dan Yulia Ayriza. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V." *Pendidikan Karakter*, no. 1 (2018).