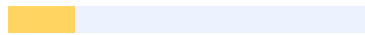




Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

18%



Overall Similarity

Date: Jan 30, 2025 (09:43 PM)

Matches: 525 / 2872 words

Sources: 26

Remarks: Moderate similarity detected, consider enhancing the document if necessary.

Verify Report:

Scan this QR Code



Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page 121-125 Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 22 Januari 2025, Direvisi: 23 Januari 2025, Diterima: 29 Januari 2025 Mahfuz | Page 121 E-ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Penerapan Media IPAS Menggunakan Video Animasi di Kelas IV SDN 1 Sakra Mahfuz^{1*}, Siti Nurhaliza², Gita Septiana Dewi³, Laila Safariani⁴, Muhammad Ade Irawan⁵, Muhammad Faisal Azomi⁶ 1,2,3,4,5,6 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Hamzanwadi Email: 1*Sitinurhaliza302002@gmail.com, 2gitaseptianad@gmail.com, 3210102058@studenthamnzawadi.ac.id

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 1 Sakra. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Populasi penelitian adalah 5 siswa kelas IV SDN 1 Sakra dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket kepuasan siswa, dan tes hasil belajar, dengan analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan triangulasi data melalui penggabungan hasil observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata skor posttest meningkat sebesar 25 poin dibandingkan pretest, serta tingkat kepuasan siswa terhadap media mencapai 85,75% yang mencakup aspek visual, audio, dan fleksibilitas penggunaan. 19 Media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi yang menarik, kemudahan akses, dan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, serta membantu siswa mengembangkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab dan kepedulian terhadap lingkungan. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat pendukung, media ini tetap menjadi solusi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan. Kata Kunci : Media Video Animasi, Pembelajaran IPAS, Hasil Belajar Siswa, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN Pendidikan di tingkat dasar

memiliki peranan **2 penting dalam membentuk karakter** dan pengetahuan dasar siswa. Salah satu aspek yang krusial dalam pendidikan adalah penerapan media pembelajaran yang efektif. Dalam konteks ini, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN 1 Sakra menjadi sangat relevan. Media video animasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa **1 penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan** karakter kerja keras mereka (Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Pengembangan **media pembelajaran video animasi** mengikuti model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini telah terbukti efektif dalam menghasilkan **20 media yang sesuai dengan kebutuhan siswa** dan kurikulum yang berlaku (Agnia Rahmi & Tin Rustini, 2023; Ismi & Ain, 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ismi dan Ain, pengembangan media video animasi pada materi bangun datar menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa (Ismi & Ain, 2021). Selain itu, penelitian oleh Yudiyanto et al. menegaskan bahwa video pembelajaran yang terintegrasi dengan karakter peduli lingkungan **1 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa** (Yudiyanto et al., 2020). Penerapan media video animasi di kelas IV SDN 1 Sakra diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Wuryanti dan Kartowagiran menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Selain itu, penelitian oleh Permana dan Nourmavita menekankan pentingnya penggunaan multimedia interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif (Permana & Nourmavita, 2017). Dengan demikian, penerapan media **1 video animasi dalam pembelajaran** IPA diharapkan **dapat meningkatkan pemahaman konsep** ilmiah siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dalam **12 era digital saat ini,** penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. **1 Penggunaan media video animasi** tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi

yang abstrak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Ole et al., 2019; Ramdani et al., 2020). Oleh

14 Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page

121-125 Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 22 Januari

2025, Direvisi: 23 Januari 2025, Diterima: 29 Januari 2025 Mahfuz | Page 122 E-ISSN :

3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. karena itu, 1 penelitian ini bertujuan

untuk mengeksplorasi penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPA di kelas IV

SDN 1 Sakra, serta untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar

siswa. METODE Metodologi dan Tahapan Penelitian Penelitian ini menggunakan

metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan

untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SDN 1 Sakra. Model pengembangan

yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analysis, Design,

Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap Analysis melibatkan identifikasi

kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, serta evaluasi kurikulum dan materi

pembelajaran IPAS. Selanjutnya, pada tahap Design, perancangan media dilakukan

dengan menetapkan tujuan pembelajaran, storyboard, dan konsep animasi yang sesuai.

Proses ini bertujuan untuk memastikan media yang dikembangkan relevan 16 dan sesuai

dengan kebutuhan siswa serta kurikulum yang berlaku (Smaldino et al., 2014; Sugiyono,

2019). Pada tahap Development, media video animasi mulai diproduksi menggunakan

aplikasi CapCut. Tahapan ini mencakup pembuatan ilustrasi, animasi, pengisian narasi,

dan integrasi efek suara. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan hasil desain

yang telah disusun sebelumnya, dengan memperhatikan kualitas visual, audio, dan

keterpaduan konten. Untuk memastikan media layak digunakan, dilakukan uji validasi oleh

para ahli media dan ahli materi. Validasi ini mencakup aspek kelayakan isi, kesesuaian

dengan kurikulum, serta daya tarik visual. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan

masukan dari para ahli hingga media dianggap layak untuk diuji coba. Tahap

Implementation melibatkan uji coba terbatas di kelas IV SDN 1 Sakra dengan melibatkan sejumlah siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, yaitu memilih siswa yang dianggap mampu memberikan respons yang representatif terhadap penggunaan media. Proses uji coba dilakukan dengan mengimplementasikan ¹ video animasi dalam pembelajaran IPAS, diikuti dengan pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, angket kepuasan siswa, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk menilai efektivitas media yang telah dikembangkan. Pada tahap Evaluation, dilakukan analisis data ¹ secara kuantitatif dan kualitatif untuk menilai keberhasilan media pembelajaran. Analisis kuantitatif melibatkan penghitungan skor pretest dan posttest siswa untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan melalui pengamatan dan wawancara untuk menggali respons siswa dan guru terhadap penggunaan video animasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang telah dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan jika diperlukan. Tahap evaluasi juga mencakup penyusunan laporan hasil penelitian yang melibatkan seluruh temuan dari tahapan sebelumnya. Untuk menjamin ²² validitas dan reliabilitas hasil penelitian, digunakan teknik triangulasi data melalui penggabungan hasil observasi, angket, dan tes. Validitas instrumen diuji melalui validasi ahli sebelum digunakan dalam penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa dan efektivitas media secara keseluruhan. Dengan pendekatan metodologi ini, diharapkan media pembelajaran video animasi yang dihasilkan tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern di kelas IV SDN 1 Sakra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengimplementasikan ¹⁷ media video animasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Sakra, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa setelah menggunakan media video animasi. Berikut adalah data hasil pretest dan posttest: Tabel 1. Hasil Pretest

dan Posttest **1 Siswa Kelas IV SDN 1 Sakra** No Nama Siswa Skor Pretest Skor Posttest
Peningkatan Skor 1 Siswa 1 60 85 25 2 Siswa 2 55 80 25 3 Siswa 3 65 90 25 4 Siswa 4
50 75 25 5 Siswa 5 70 95 25 Rata-Rata 60 85 25

Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page

121-125 Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 22 Januari

2025, Direvisi: 23 Januari 2025, Diterima: 29 Januari 2025 Mahfuz | Page 123 E-ISSN :

3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Gambar 1. Hasil Survei Tingkat

Kepuasan Siswa Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS **5 di kelas**

IV SDN 1 Sakra menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam **meningkatkan hasil belajar**

siswa. Hasil analisis data pretest dan posttest mengungkapkan bahwa rata-rata skor siswa

meningkat sebesar 25 poin setelah menggunakan media ini. Hal ini menunjukkan bahwa

video animasi mampu menjembatani kesenjangan pemahaman konsep siswa yang

sebelumnya sulit dipahami melalui metode konvensional. Visualisasi yang menarik pada

media ini membantu siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Selain itu,

animasi dan narasi yang disajikan secara interaktif berhasil menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan. Penemuan ini sejalan dengan penelitian (Pratama et al., 2024), yang

menegaskan bahwa video animasi meningkatkan literasi sains siswa melalui penyajian

konsep yang sederhana dan relevan. Dengan demikian, media video animasi menjadi

alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk materi IPAS di Sekolah Dasar. Aspek

lain yang mendukung efektivitas media ini adalah kemampuannya **12 untuk memenuhi**

kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar yang beragam. Siswa visual merasa

terbantu dengan tampilan grafis yang menarik, sedangkan siswa auditori menikmati narasi

yang disajikan dengan jelas. Media ini juga relevan bagi siswa kinestetik karena

memungkinkan mereka untuk mengulang-ulang tayangan video sebagai bentuk eksplorasi

mandiri. Berdasarkan hasil angket, 90% siswa menyatakan bahwa video animasi

mempermudah mereka memahami materi IPAS. Temuan ini sesuai dengan (Safitri et al.,

2023), yang menemukan **1 bahwa media pembelajaran berbasis animasi efektif dalam**

meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media ini ¹⁸ memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, meningkatkan kemandirian dalam belajar.

Peningkatan hasil belajar yang terlihat dalam skor posttest menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga membantu siswa mengingat konsep yang telah dipelajari. Sebelumnya, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti siklus air atau interaksi makhluk hidup dalam ekosistem. Namun, dengan video animasi, materi tersebut divisualisasikan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini mendukung temuan (Wulandari, 2019), yang menyatakan bahwa media animasi berbasis literasi sains meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep ilmiah. Selain itu, media ini membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, yang menjadi inti dari pendekatan literasi sains.

Implementasi media video animasi juga berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran. ¹⁵ Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif bertanya selama pelajaran berlangsung. Suasana kelas yang biasanya pasif berubah menjadi dinamis, dengan siswa saling berdiskusi dan berbagi ide terkait materi yang dipelajari. Hal ¹ ini menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Berdasarkan (Rachmawati & Erwin, 2022), media animasi yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Di SDN 1 Sakra, media ini berfungsi sebagai pemantik diskusi kelompok yang efektif. Selain aspek kognitif, media video animasi juga ² memberikan dampak positif pada pengembangan nilai-nilai karakter siswa. Melalui animasi berbasis cerita, siswa diperkenalkan pada nilai-nilai seperti kerja keras, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan. Misalnya, dalam materi tentang ekosistem, video animasi menggambarkan pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan melalui tindakan sederhana. Penemuan ini konsisten dengan penelitian (Safitri et al., 2023) yang menekankan ⁵ bahwa video animasi berbasis karakter dapat membangun kesadaran moral siswa. Di SDN 1 Sakra, ²⁴ siswa tidak hanya memahami materi IPAS tetapi juga termotivasi untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan

sehari-hari. Hasil angket menunjukkan bahwa 15 siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena media video animasi dianggap menarik secara visual dan audio. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa media ini menyajikan materi dengan cara yang

14 Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page

121-125 Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 22 Januari

2025, Direvisi: 23 Januari 2025, Diterima: 29 Januari 2025 Mahfuz | Page 124 E-ISSN :

3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. menarik dan tidak membosankan.

Desain grafis yang kreatif dan penggunaan warna-warna cerah membuat siswa lebih mudah berkonsentrasi selama pembelajaran. 25 Hal ini sejalan dengan pendapat

(Anggrayni et al., 2023), yang menyebutkan bahwa video animasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan perhatian siswa. Selain itu, narasi yang disampaikan dalam video membuat siswa lebih memahami alur materi secara keseluruhan. Kemudahan aksesibilitas video animasi juga menjadi salah satu keunggulan media ini. Guru dapat memanfaatkan perangkat seperti proyektor atau televisi untuk menayangkan video selama pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa juga dapat mengakses video secara mandiri melalui perangkat digital seperti ponsel atau tablet. Berdasarkan hasil angket, 80% siswa merasa media ini mudah digunakan dan diakses. Dengan kemudahan ini, pembelajaran menjadi 1 lebih

fleksibel dan dapat dilakukan kapan saja. Hal ini mendukung penelitian (Anggrayni et al.,

2023), yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan

fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Namun, implementasi 5 media video

animasi ini juga memiliki beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya

adalah kebutuhan akan perangkat pendukung seperti laptop atau proyektor yang belum tersedia secara merata di setiap sekolah. Selain itu, beberapa siswa memerlukan

bimbingan tambahan untuk mengakses video secara mandiri di rumah. Tantangan ini perlu

menjadi perhatian agar 2 media video animasi dapat diterapkan secara optimal. Guru

juga perlu memastikan bahwa materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan

kurikulum yang berlaku. Hal ini penting untuk menjaga relevansi pembelajaran dengan

kebutuhan siswa. Secara keseluruhan, ¹ hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Selain ⁵ meningkatkan hasil belajar siswa, media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan visualisasi yang menarik, media ini tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membangun ¹² keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Penemuan ini mendukung temuan sebelumnya oleh (Pratama et al., 2024; Safitri et al., 2023). Media ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar ⁵ media video animasi ini dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran digital yang lebih luas. Dengan demikian, siswa tidak hanya dapat mengakses materi secara mandiri tetapi juga berinteraksi dengan teman-teman mereka melalui diskusi daring. Pengembangan ini juga perlu disertai dengan pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan media video animasi secara maksimal. Selain itu, kolaborasi dengan ahli desain grafis dan pengembang konten animasi dapat meningkatkan kualitas media. Dengan langkah-langkah ini, media ²⁶ video animasi diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih luas pada dunia pendidikan.

KESIMPULAN Penerapan media ⁴ video animasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 1 Sakra memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, terbukti dari peningkatan rata-rata skor sebesar 25 poin antara pretest dan posttest. Media ini efektif ²³ memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar beragam, menarik secara visual dan audio, serta fleksibel untuk diakses kapan saja, sehingga membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga mampu membangun nilai-nilai karakter siswa seperti tanggung jawab dan kepedulian lingkungan melalui penyajian materi berbasis cerita. Meski menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat pendukung dan kebutuhan bimbingan siswa, media ini dapat dioptimalkan dengan pengadaan fasilitas tambahan dan pelatihan guru. Dengan visualisasi yang menarik dan relevansi materi yang tinggi, media video animasi menjadi solusi inovatif yang tidak hanya mendukung pemahaman konsep IPAS tetapi juga menciptakan

pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, 16 dan sesuai dengan kebutuhan abad

ke-21. DAFTAR PUSTAKA 7 Agnia Rahmi, & Tin Rustini. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop-up book Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 112–120.

<https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.462> 6 Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496> Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021).

Pengembangan 2 Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 81–90.

<https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2261> Ole, A. A., Simandjuntak, S., & Tumbel, F. M.

(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Melalui Video Animasi Berbasis PBL.

CogITo Smart Journal, 5(1), 12–21. <https://doi.org/10.31154/cogito.v5i1.146> 12-21

Permana, E. 9 P., & Nourmavita, D. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MENDESKRIPSIKAN DAUR HIDUP HEWAN DI LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>

14 Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 3 ; Bulan Februari 2025 ; Page

121-125 Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 22 Januari

2025, Direvisi: 23 Januari 2025, Diterima: 29 Januari 2025 Mahfuz | Page 125 E-ISSN :

3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Pratama, D., Nugraha, W. S., &

Mutaqin, E. J. (2024). 11 PENGARUH MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP

LITERASI SAINS SISWA KELAS IV DALAM MATA PELAJARAN IPA. *CaXra: Jurnal*

Pendidikan Sekolah Dasar, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.31980/caxra.v3i1.860> Rachmawati,

A., & Erwin, E. (2022). 4 Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS)

Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

Basicedu, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613> Ramdani, A.,

Jufri, A. ³ W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433.

<https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924> Safitri, I., Hansyah, P., & Siregar, D. ¹⁰ A. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Karakter Melalui Analogy Learning. *IKA BINA EN PABOLO : PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT* , 3(1), 42–51.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). ²¹ *Instructional technology and media for learning* (Tenth edit). Pearson Education Limited. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD* (27th ed.). Alfabeta. Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan ¹³ *Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).

<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489> Wulandari, M. P. (2019). Keefektifan ² *Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. *Jurnal PANCAR*, 3(2).

<https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/307/250> Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER KERJA KERAS SISWA SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).

<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055> Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. ⁸ K., & Carolina, H. S. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8959>

Sources

1	https://www.researchgate.net/publication/371438407_Pemanfaatan_Animasi_sebagai_Media_Pembelajaran_Berbasis_Teknologi_untuk_Meningkatkan_Motivasi_Belajar INTERNET 4%
2	https://www.researchgate.net/publication/372041717_EFEKTIVITAS_VIDEO_ANIMASI_TERHADAP_HASIL_BELAJAR_SISWA INTERNET 2%
3	https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/36614 INTERNET 1%
4	https://www.researchgate.net/publication/362475374_Pengaruh_Model_Pembelajaran_Think_Pair_Share_TPS_Berbantuan_Media_Video_Animasi_Terhadap_Hasil_Belajar_Siswa_Sekolah_Dasar INTERNET 1%
5	https://www.researchgate.net/publication/370834278_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_VIDEO_ANIMASI_BERBASIS_ANIMAKER_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA_SD INTERNET 1%
6	https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3852 INTERNET 1%
7	https://aulad.org/aulad/article/view/462 INTERNET 1%
8	https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3382 INTERNET 1%
9	https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd/article/view/3333 INTERNET 1%
10	https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/3591 INTERNET 1%
11	https://www.mendeley.com/catalogue/8f3642c3-f3c6-3087-b672-f35ae0573fdc/ INTERNET 1%
12	https://www.questionai.id/essays-eSnnOQjlu59/pengaruh-teknologi-terhadap-pembelajaran-di-era-digital INTERNET <1%
13	https://www.researchgate.net/publication/363339040_Pengembangan_Media_Video_Animasi_Untuk_Meningkatkan_Motivasi_Belajar_Dan_Karakter_Tanggung_Jawab_Siswa_Kelas_V INTERNET <1%

14	https://scholar.google.com/citations?user=CXYQfIAAAAAJ&hl=en INTERNET <1%
15	https://goldstareducation.com/metode-pembelajaran-interaktif-di-sekolah/ INTERNET <1%
16	https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/book/view.php?id=113974 INTERNET <1%
17	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSH/article/download/78479/30133/237106 INTERNET <1%
18	https://mysertifikasi.com/peran-multimedia-dalam-pendidikan-interaktif/ INTERNET <1%
19	https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5478/4264 INTERNET <1%
20	https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/download/4682/2352 INTERNET <1%
21	https://www.amazon.com/Instructional-Technology-Media-Learning-10th/dp/0138008159 INTERNET <1%
22	https://info.populix.co/articles/triangulasi-adalah/ INTERNET <1%
23	https://www.melintas.id/pendidikan/344962927/menggunakan-media-pembelajaran-secara-bijak-meningkatkan-pemahaman-membuat-proses-belajar-lebih-menarik-dan-menyesuaikan-berbagai-gaya-belajar INTERNET <1%
24	https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/download/97072/48735 INTERNET <1%
25	https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/viewFile/91829/46407 INTERNET <1%
26	https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/download/21408/10985 INTERNET <1%

EXCLUDE CUSTOM MATCHES ON

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF