

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 3 Kelas I SD Labschool FKIP Universitas Jember

Ernestine Agrippina Sekaba¹, Zetti Finali², Fathan Fihrisi³, Chandra Ayu Proborini⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember

Corresponding Author: 200210204203@mail.unej.ac.id

Abstract

First grade elementary school students face difficulties understanding written material because some cannot yet read and so far the video used tends to make students passive. This research aims to determine the process, validity, effectiveness and practicality of learning media in Pancasila education subjects, material on the diversity of physical characteristics for first grade. The research design used in this research is development research or Research and Development (R&D). The research model used in this research is Borg and Gall. Data collection methods used include assessment of learning outcomes, observation sheets, questionnaires and documentation. In this study, the validity results from the three validators showed 85.65% (very valid). The results of media effectiveness using learning outcomes tests are 85% (very effective). The result of the practicality of media using observation sheets by observers is 78.5% (practical). Based on these results, it was concluded that the development of animated video learning media was valid, effective and practical for use by first grade elementary school students in the learning process.

Abstrak

Peserta didik kelas I SD mengalami kesulitan dalam memahami materi tertulis karena ada yang belum bisa membaca dan selama ini video yang membuat peserta didik menjadi pasif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses, validitas, efektifitas dan praktikalitas media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman karakteristik fisik kelas I SD. Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian dalam penelitian ini adalah Borg dan Gall. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi penilaian hasil belajar, lembar observasi, angket dan dokumentasi. Pada penelitian ini hasil validitas dari ketiga validator menunjukkan 85,65% (sangat valid). Hasil keefektifan media menggunakan tes hasil belajar sebesar 85% (sangat efektif). Hasil kepraktisan media menggunakan lembar observasi oleh pengamat sebesar 78,5% (praktis). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi valid, efektif dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik kelas I SD dalam proses pembelajaran.

Article History:

Received: 2024-09-10

Reviewed: 2024-09-15

Published: 2024-09-30

Keywords:

Learning media,
animated video,
pancasila education

Sejarah Artikel:

Diterima: 2024-09-10

Direview: 2024-09-15

Disetujui: 2024-09-30

Kata Kunci:

Media pembelajaran,
video animasi,
Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) pada kurikulum 2013. Menurut Listia, Antriningsih dan Lutfi (2023) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter generasi muda berlandaskan nilai-nilai Pancasila pada seluruh jenjang pendidikan. Peserta didik sebagai warga Negara akan memperoleh penguatan dalam tiga ranah. Ranah pertama merupakan pengetahuan yang harus dipahami dan diketahui oleh warga negara muda, diantaranya yaitu dasar negara, ideologi, konstitusi, falsafah, lambang-lambang negara, norma sosial-budaya, dan kebudayaan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ranah kedua merupakan ranah sikap, kebiasaan, dan karakter kewarganegaraan berupa sikap personal, yaitu kejujuran, disiplin, tanggung jawab, mandiri, sederhana, dan integritas. Sikap sosial berupa toleransi, sikap gotong royong, nasionalis, demokratis, dan empati. Ranah ketiga merupakan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh warga negara, baik meliputi keterampilan yang bersifat intelektual maupun yang bersifat partisipatif atau praktis. Kurikulum Merdeka mengajak peserta didik untuk belajar Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Listia, Antriningsih dan Lutfi, 2023).

Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Dikmas Kemendikbud, Harris Iskandar (2023) menyatakan bahwa peserta didik PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) tidak diwajibkan dalam penguasaan literasi dan numerasi. Penerimaan peserta

didik PAUD ke jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) didasarkan pada sistem zonasi, yang mengutamakan jarak tempat tinggal serta usia peserta didik dari sekolah. Pembelajaran literasi dan numerasi secara formal baru dimulai pada jenjang SD. Berdasarkan hal tersebut, salah satu kesulitan yang sering dihadapi oleh peserta didik kelas rendah terutama kelas I yaitu peserta didik belum dapat membaca, sehingga sulit memahami materi melalui bacaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas I SD Labschool FKIP Universitas Jember pada tanggal 18 Oktober 2023 bahwa dengan adanya aturan tersebut, maka kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu peserta didik kelas I SD ada yang sudah dapat membaca dan belum dapat membaca. Hal ini menjadi kendala dalam memahami materi yang tercantum dalam buku pelajaran. Guru kelas I mengungkapkan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu media video dan gambar. Video tersebut digunakan guru untuk membantu guru bercerita mengenai materi kepada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik cenderung pasif atau kurang terlibat dalam pembelajaran, karena pembelajaran dilakukan dengan peserta didik yang hanya menonton.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, menunjukkan guru kelas I tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, terdapat sebagian peserta didik yang merasa bosan dan kurang fokus dalam pembelajaran, pindah dari tempat duduknya. Terdapat sarana yang memadai di SD Labschool FKIP Universitas Jember yaitu menyediakan televisi di kelas. Dilihat

dari ketersediaan sarana, video animasi yang sebelumnya kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditingkatkan lagi menjadi video animasi yang interaktif atau dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran video animasi sangat tepat diterapkan untuk peserta didik usia sekolah dasar. Pernyataan tersebut sesuai dengan Hikmah & Purnamasari (2017) yang berpendapat bahwa peserta didik yang ada pada tingkat SD umumnya mempelajari sesuatu dengan 50% mendengar serta melihat. Berdasarkan pendapat Johari, Hasan dan Rakhman (2016) video pembelajaran animasi dapat menjadi solusi bagi peserta didik untuk menyerap suatu materi pembelajaran yang tidak mudah diberikan oleh guru. Peserta didik cenderung lebih antusias dalam belajar ketika media yang menarik seperti video animasi digunakan. Era digital abad ke-21 telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran (Rifky, dkk., 2024). Pada era digital ini peserta didik mulai dikenalkan dan dibiasakan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Menggunakan video animasi juga dapat membantu peserta didik terbiasa dengan teknologi, yang merupakan keterampilan yang semakin penting di dunia modern. Pernyataan tersebut sesuai dengan (Listia, Antriningsih dan Lutfi, 2023) yang menyatakan peserta didik saat ini hidup di zaman di mana teknologi digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan teknologi digital menjadi kebutuhan penting untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi mereka. Penggunaan video animasi juga merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan interaksi sosial anak (Aziz, Fitriyah dan

Finali, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran video animasi yang interaktif dan inovatif untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila kepada peserta didik kelas I yang melibatkan respons peserta didik dan membantu peserta didik yang belum dapat membaca memahami materi, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 3 Kelas I SD Labschool FKIP Universitas Jember”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *R&D (Research and Development)* atau dapat disebut penelitian pengembangan. Penelitian pendidikan dan pengembangan (*R&D*) adalah produk pendidikan yang divalidasi dan dikembangkan. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian Borg and Gall dalam (Mayshud, 2021). Desain penelitian tersebut menggunakan 10 langkah. Model penelitian tersebut menggunakan 10 langkah sebagai berikut:

- (1) penelitian pendahuluan;
 - (2) perencanaan dan pengembangan;
 - (3) perencanaan desain produk awal;
 - (4) validasi desain produk;
 - (5) revisi produk awal;
 - (6) uji coba penggunaan;
 - (7) revisi produk pengembangan;
 - (8) uji coba keefektifan produk.
- Langkah yang diimplementasikan hanya sampai langkah ke-8, karena langkah tersebut dapat menjawab tujuan dari penelitian, yakni mengetahui kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan elemen yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di SD Labschool FKIP Universitas Jember. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta

didik kelas I B sebanyak 20 peserta didik dalam satu kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/ 2025. Metode dan instrument pengumpulan data yang digunakan yakni metode wawancara dengan guru SD kelas I menggunakan lembar wawancara, metode observasi dengan mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi, metode angket untuk menguji kelayak produk menggunakan lembar angket uji coba dan metode tes dilakukan untuk menguji

keefektifan setelah penggunaan media pembelajaran menggunakan lembar tes hasil belajar.

Teknik analisis data dimulai dengan analisis validasi berupa validasi ahli dan validasi empirik. Validasi ahli dilakukan untuk mengolah data yang didapatkan setelah produk divalidasi oleh validator. Hasil skor validasi inilah yang akan digunakan sebagai dasar penentuan kelayakan produk (Masyhud, 2021:260). Analisis data validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V_{alpro} = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

srt = Skor riil tercapai

smt = Skor maksimal tercapai
(Masyhud, 2021)

Keterangan:

V_{alpro} = Validitas produk

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi oleh Validator Produk

No.	Skor	
	Persentase (%)	Keterangan
1.	81,00-100	Sangat Layak
2.	61,00-80,99	Layak
3.	41,00-60,99	Cukup Layak
4.	21,00-40,99	Kurang Layak
5.	0-20,99	Sangat Kurang Layak

Sumber: Masyhud (2021:260).

Validitas empirik digunakan pada uji validitas butir dengan cara menguji coba instrumen yang diteliti, kemudian mengkorelasikan skor butir dengan skor total yang dianalisis dengan teknik korelasi *product-moment* dari Pearson. Nilai korelasi tiap butir yang telah diperoleh dirujuk pada r-tabel dengan taraf signifikan 0,05, dikatakan valid jika nilai korelasi lebih besar dari nilai r-tabel. Hasil

validasi empirik dari 30 soal diperoleh 8 butir soal yang tidak valid, maka tersisa 22 soal yang digunakan.

Uji reliabilitas adalah uji yang mengarah pada aspek konsistensi instrumen secara keseluruhan (Masyhud, 2021). Reliabilitas instrumen tes dapat dipastikan apabila instrumen mempunyai konsistensi baik secara internal maupun eksternal.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi skor butir soal
- N = Jumlah sampel
- X = Skor butir
- Y = Skor total (Masyhud, 2021)

. Hasil korelasi tersebut, selanjutnya dihitung kembali menggunakan rumus *spearman-brown*.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ split half}}{1 + r_{xy} \text{ split half}}$$

Keterangan:

- R_{11} = Koefisien reliabilitas
- $r_{xy} \text{ splithalf}$ = Hasil koefisien belah dua (Masyhud, 2021)

Berdasarkan hasil yang telah dihitung, dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total yakni 0,926, sedangkan r tabel dengan taraf signifikan 0,05 yakni 0,514. Hal ini berarti nilai korelasi lebih besar dari r tabel. (0,926 > 0,514), maka

instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil 0,961 yang dimana termasuk reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 2 Kriteria

No.	Hasil Uji Reliabilitas	Keterangan
1.	0,00-0,79	Tidak Reliabilitas
2.	0,80-0,84	Reliabilitas Cukup
3.	0,85-0,89	Reliabilitas Tinggi
4.	0,90-1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Hasil Uji Reliabilitas

Sumber: Masyhud (2021:327)

yang dikembangkan dikatakan efektif

$$E = \frac{N}{n} \times 100\%$$

(Masyhud, 2021:268-269). Uji keefektifan internal menggunakan rumus sebagai berikut.

Analisis data selanjutnya yaitu analisis keefektifan media pembelajaran. Analisis ini memiliki tujuan untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi. Data yang digunakan dalam analisis ini, yakni hasil ranah kognitif pada skor tes hasil belajar peserta didik dari *post-test*. Apabila peserta didik sebanyak 80% lebih memperoleh skor ≥ 75 maka media

Keterangan:

- E = Persentase ketuntasan belajar
- n = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar
- N = Jumlah peserta didik (Masyhud, 2021)

Tabel 2. Kriteria Keefektifan Media

No.	Skor	Keterangan
	Persentase (%)	
1.	81,00-100	Sangat Efektif
2.	61,00-80,99	Efektif
3.	41,00-60,99	Cukup Efektif
4.	21,00-40,99	Kurang Efektif
5.	0-20,99	Sangat Kurang Layak

Sumber: Masyhud (2021:269).

Kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui melalui lembar observasi peserta didik. Lembar observasi diisi oleh observer pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemudahan penggunaan media

pembelajaran serta kesulitan yang dijumpai peserta didik. Kepraktisan dilihat melalui lembar observasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media

No.	Skor	Keterangan
	Persentase (%)	
1.	81,00-100	Sangat Praktis
2.	61,00-80,99	Praktis
3.	41,00-60,99	Cukup Praktis
4.	21,00-40,99	Kurang Praktis
5.	0-20,99	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Masyhud (2021:279).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas I SD yang membutuhkan media pembelajaran menarik

dan interaktif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Hikmah & Purnamasari (2017) menyatakan bahwa peserta didik di tingkat sekolah dasar lebih mudah memahami materi ketika mereka belajar melalui media yang melibatkan visual dan audio, seperti video animasi. Hal ini juga didukung oleh Johari Hasan dan

Rakhman (2016), yang menemukan bahwa video pembelajaran animasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan media video animasi mendukung perkembangan keterampilan digital peserta didik, yang menjadi semakin penting di era digital saat ini. Listia, Antriningsih dan Lutfi (2023) menekankan bahwa generasi muda perlu dibiasakan dengan teknologi digital untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan. Penggunaan video animasi yang interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan teknologinya. Penggunaan video animasi tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga memperkenalkan peserta pada teknologi yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran video animasi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, berbeda dengan media sebelumnya yang lebih pasif. Video ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dilengkapi dengan kuis interaktif yang mendorong partisipasi siswa. Hikmah dan Purnamasari (2017) menyatakan bahwa video animasi sangat efektif dalam

meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang belajar lebih efektif ketika diberikan media yang menarik seperti video animasi. Penelitian Aziz, Fitriyah dan Finali (2020) juga menegaskan bahwa video animasi dapat meningkatkan interaksi sosial anak, sehingga mendukung efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi dikembangkan untuk peserta didik kelas I SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 3 Pembelajaran 3. Materi ini merupakan materi yang penting sekali untuk diajarkan kepada peserta didik kelas I SD, karena materi berisi materi mengenai menghargai perbedaan dan keragaman. Alasan dipilihnya materi ini dalam media pembelajaran dikarenakan peserta didik kelas I sebagian belum dapat membaca dan materi ini perlu dipahami oleh warga negara untuk menanamkan sikap toleransi sejak dini yang dimana Indonesia memiliki berbagai macam perbedaan dan keragaman ras serta suku. Listia, Antriningsih, dan Lutfi (2023) menyatakan peserta didik sebagai warga negara akan memperoleh penguatan tiga ranah, salah satunya ranah sikap berupa sikap sosial yang terdiri dari toleransi, empati, demokratis, nasionalis, dan sikap gotong royong. Materi dikemas dalam bentuk video animasi agar materi menjadi menarik. Media animasi yang menarik secara visual dan interaktif meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Hal ini tercermin dari hasil uji coba penggunaan yang menunjukkan bahwa media memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kevalidan produk diperoleh dari hasil olah data validator. Produk ini divalidasi oleh 3 orang validator. Validator ahli media ialah Bapak Kendid Mahmudi, S.Pd., M.PPis. Validator ahli bahasa yaitu Ibu Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd. Validator ahli materi yaitu Ibu Maghfirah Usman, S.T. Berdasarkan rerata dari hasil penilaian ketiga validator didapatkan skor sebesar 86,65%. Skor tersebut masuk dalam kriteria sangat layak serta mencapai kategori valid, meskipun demikian masih terdapat beberapa komponen yang perlu direvisi agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat lebih baik lagi untuk digunakan. Beberapa komponen tersebut, seperti *cover* serta karakter dalam video animasi yang perlu diperbaiki, logo universitas yang tidak perlu ada dalam video cukup pada latar belakang saja, serta foto pada profil penulis perlu diganti dengan foto berlatar belakang.

Keefektifan media pembelajaran diketahui dari tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Kriteria pencapaian keefektifan media pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila persentase

ketuntasan hasil belajar minimal 80% lebih peserta didik mendapatkan skor ≥ 75 . Berdasarkan dari hasil penghitungan tes hasil belajar, didapatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas I B SD Labschool FKIP Universitas Jember dengan persentase mencapai 85%. Persentase hasil belajar peserta didik didapatkan melebihi 80% mendapatkan nilai lebih dari KKTP, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi terbukti sangat efektif. Hasil belajar peserta didik tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran video animasi diperoleh dari hasil data lembar observasi oleh observer pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi. Berdasarkan perhitungan didapatkan bahwa hasil analisis kepraktisan media pembelajaran video animasi memperoleh nilai sebesar 78,5%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi termasuk dalam kategori praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas I SD.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka media pembelajaran video animasi dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

khususnya untuk kelas I SD. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi dari para ahli serta hasil belajar peserta didik yang selaras dengan respons positif yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dari pendapat dan hasil penelitian oleh Dany, Wiwik, dan Antik (2023) bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Secara garis besar pengembangan media pembelajaran video animasi berjalan dengan baik, tetapi ada kendala yang dihadapi pada saat penelitian. Kendala tersebut yaitu ada beberapa peserta didik yang masih belum dapat membaca kuis yang terdapat pada media video animasi. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu membimbing peserta didik tersebut untuk membantu dalam membaca kuis bersama dengan teman sekelompoknya. Berdasarkan pembahasan tersebut, penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi telah berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil pengembangan media pengembangan media pembelajaran video animasi yang valid, efektif dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas I SD.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media

pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 3 pembelajaran 3 kelas I SD menggunakan model Borg *and* Gall yang meliputi 10 tahapan, akan tetapi hanya dilakukan sampai tahap ke-8 karena sudah dapat menjawab kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Tahapan tersebut antara lain: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) perencanaan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan produk.

Hasil pengembangan media pembelajaran video animasi unit 3 pembelajaran 3 kelas I SD Labschool FKIP Universitas Jember diperoleh hasil bahwa produk valid, efektif dan praktis. Validasi produk dilakukan oleh 3 validator, hasil validasi memperoleh skor sebesar 86,65% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji keefektifan produk menggunakan tes hasil belajar yang menunjukkan 85% dengan kategori sangat efektif. Uji kepraktisan melalui angket respons peserta didik yang memperoleh skor sebesar 78,5% dengan kategori praktis.

DAFTAR RUJUKAN

Andriyani, Y., Rahayu, R. A., & Ratmiati, R. 2021. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui

- Kegiatan Menonton Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 1(2): 54-66.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpt/article/view/23736> [diakses pada tanggal 8 Oktober 2023]
- Aziz, G. A, Fitriyah, C. Z., & Finali, Z. 2020. Tayangan Video Animasi “Si Nopal” Untuk Mendukung Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3): 207-216.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3360> [diakses pada tanggal 1 Juni 2024]
- Amril, S. Y., Ningsih, dan S. Marlina. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan PPKn Kelas V di SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo. *Jurnal Ilmiah*. 9(3): 80-92.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1535> [diakses pada tanggal 8 Oktober 2023]
- Andrasari, A. N., Y. D. Haryanti, A. Yanto. 2022. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. 76-83.
<https://unej.id/aRDsFIF> [diakses ada tanggal 19 November 2023]
- Artayasa, I. P., Muhlis, A. Sukarso, dan G. Hadiprayitno. 2021. Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Di SMPN 3 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. 4(4): 111-117.
<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.1040> [diakses pada tanggal 18 Oktober 2023]
- Dany, D. F., Wiwik, W. O. S., & Antik, A. E. H. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantu Flipaclip pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6118-6132.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1313> [diakses pada tanggal 18 Oktober 2023]
- Hernawan, A. H., R. Susilana, dan S. Julaeha. 2016. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hikmah, V. N., dan I. Purnamasari. 2017. Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. 4(2): 182-191.
<https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352> [diakses pada tanggal 8 Oktober]
- Iskandar, H. 2023. *Kemendikbud tegaskan Penguasaan Baca, Tulis, dan Hitung Tidak ajib bagi Anak PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/04/kemendikbud-tegaskan-penguasaan-baca-tulis-dan-hitung-tidak-wajib-bagi-anak-paud> [diakses pada tanggal 8 Oktober 2023]
- Johari, A., S. Hasan, dan M. Rakhman. 2016. Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education* 1(1): 8-15.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/XXXX>
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731> [diakses pada tanggal 8 Oktober 2023]

- Listia, Antariningsih, K., & Lutfi, M. A. 2023. *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta Selatan: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ningsih, S., dan A. Adesti. 2019. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech* 2: 163–172. <http://dx.doi.org/10.17977/um039v4i2> 2019p 163 [diakses pada tanggal 8 Oktober 2023]
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Rozie, F., dan A. S. Pratikno. 2022. Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. <https://unej.id/HQ7hf96> [diakses pada tanggal 7 Oktober 2023]
- Rifky, S., Suherman, L., Fihrisi, F., Kurniawati, I., Abdurahman, A., Sutiyatno, S., dkk. 2024. *Buku ajar Model dan strategi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Susilawati, W. O. 2023. Pengembangan Video animasi Berbantu *Stop Motion* pada Subtema 4 Muatan PPKN Kelas II sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.5(1): 5933-5942. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11417> [diakses pada tanggal 19 November 2023]
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Nurcahyo, R. 2023. Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327-3338.