

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI “SEJARAH KOTA BINJAI” PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD NEGERI 16 BINJAI

Lija Salsabilla¹⁾, Sukirno²⁾, Rapita Aprilia³⁾

PGSD FKIP Universitas Samudra

lijaslsbilla@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the less than optimal use of learning media, which made it difficult for students to understand the material. This study aimed to determine the development, validity, practicality, and effectiveness of the animated video learning media “History of Binjai City” in the IPAS subject for fourth grade students at SD Negeri 16 Binjai. The subjects of this study were 13 fourth grade students. This research is a type of research and development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the study show that the animated video learning media obtained a validation score of 100% for the material and questions aspect, categorized as “Very Valid,” 88% for the media aspect, categorized as “Very Valid,” and 90% for the language aspect, categorized as “Very Valid.” In terms of practicality, it received a score of 97% from teachers, categorized as “Very Practical,” and 95% from students, categorized as “Very Practical”. The effectiveness results show that the Paired Sample T-test obtained a significant value of $0.001 < 0.05$, which means that there is a significant difference between the pretest and posttest scores. The average pretest score of 46.92 increased to 85.38 in the posttest. In addition, the average N-gain value of 0.74 is in the high category. These results indicate that animated video learning media is feasible, practical, and effective for use as learning media in teaching IPAS “History of Binjai City” in grade IV at SD Negeri 16 Binjai. Therefore, it is recommended that teachers be more creative and utilize this media as an alternative in the learning process.

Keywords: Media Development, Animated Videos,, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas media pembelajaran Video Animasi “Sejarah Kota Binjai” pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 16 Binjai. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Video Animasi mendapatkan nilai validasi aspek materi dan soal sebesar 100% dengan kategori “Sangat Valid”, aspek

media sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid” dan aspek bahasa sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Pada praktikalitas mendapatkan nilai dari respon guru sebesar 97% dengan kategori “Sangat Praktis” dan respon siswa sebesar 95% dengan kategori “Sangat Praktis”. Adapun hasil efektivitas menunjukkan pada uji *Paired Sample T-test* mendapat nilai signifikan sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor *pretest* sebesar 46,92 meningkat menjadi 85,38 pada *posttest*. Selain itu, nilai rata-rata *N-gain* sebesar 0,74 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Video Animasi layak, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS “Sejarah Kota Binjai” kelas IV di SD Negeri 16 Binjai. Oleh karena itu disarankan agar guru dapat lebih kreatif dan memanfaatkan media ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video Animasi, IPAS, SD

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut (Idris, 2022) Pendidikan tidak hanya sekedar memberikan informasi, tetapi juga membangun karakter, pemahaman diri, dan berpikir kritis.

Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan yang tercantum dalam Undang – Undang Sistem

Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (*UU Sidiknas Pasal 3*, 2017). Tujuan pendidikan tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan.

Kurikulum termasuk komponen penting dalam proses pembelajaran. Saat ini secara nasional, kurikulum

yang diterapkan adalah kurikulum merdeka (Rafli & Sari, 2025). Kurikulum merdeka mengharuskan guru untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Mulyahati & Aprilia, 2023, p. 2).

Pada kurikulum merdeka jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (BSKAP, 2022, hlm. 175).

Idealnya, pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar tidak sekedar menghafal materi, tetapi mengajak siswa belajar dan mengaitkan ilmu pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan siswa menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah (BSKAP, 2022).

Dalam pembelajaran ini terlihat bahwa perlu adanya pengenalan materi pembelajaran melalui lingkungan sekitar dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar agar materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah (Rohima, 2023).

Adapun media yang tepat terhadap hasil belajar siswa adalah media pembelajaran Video Animasi. Video animasi sebagai media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dan gagasan yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Hal ini membantu peserta didik lebih memahami subjek yang mungkin sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar diam. Serta dapat digunakan di berbagai media pembelajaran, termasuk di dalam kelas dan sumber belajar mandiri. Sebagaimana (R.

Wahyuni, 2021) menyatakan bahwa video animasi termasuk dalam kategori media yang dapat mengubah sesuatu mulai dari imajinasi, ide, konsep, visual hingga berdampak pada dunia dan tidak menjadi penghalang dalam dunia animasi.

Berdasarkan uraian dasar di atas, media video animasi ini perlu dikembangkan lebih lanjut karena diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi “Sejarah Kota Binjai” Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri 16 Binjai”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. (Sugiyono, 2020:297). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development,*

Implementation and Evaluation yang dikembangkan pada tahun 1996 oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE ini sangat sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran karena memiliki struktur yang sistematis dan dapat digunakan sebagai panduan untuk membuat desain yang lebih efektif (Siregar, T., 2025).

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang layak, praktis, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 16 Binjai di Kota Binjai selama semester genap tahun ajaran 2024/2025. melibatkan 13 siswa kelas IV.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan **ADDIE**, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi. Pada tahap Analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Tahap Analisis ini mencakup mengevaluasi kondisi lingkungan serta materi pembelajaran yang diperlukan sehingga peneliti

dapat memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahapan Analisis ini yaitu: analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakter siswa.

Selanjutnya, Tahap Desain, Pada fase ini terdiri dari 4 tahapan yang dilakukan yaitu, 1) Pembuatan instrumen penilaian kelayakan media yang akan dinilai oleh ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, ahli praktisi pembelajaran dan siswa. 2) Membuat rancangan media (*storyboard*). 3) Penyusunan materi yang akan dikembangkan di dalam media pembelajaran. 4) Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran misalnya background, backsound, gambar-gambar yang berkaitan dengan isi materi dan lain-lain.

Selanjutnya Tahap Pengembangan, dilakukan pengembangan media video animasi berdasarkan dengan desain yang telah disusun sebelumnya. Setelah itu, melakukan validasi oleh para ahli materi, media dan bahasa guna menilai kelayakan isi serta kualitas tampilan medianya. Tahap

Implementasi dilakukan ujicoba media di kelas IV di SD Negeri 16 Binjai. Selama uji coba, guru dan siswa memberikan tanggapan pada kepraktisan media yang sudah diterapkan pada pembelajaran. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis pada hasil validasi, kepraktisan, serta efektivitas media yang dikembangkan.

Data dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif serta kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari hasil angket validasi para ahli, angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa, serta nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Data kualitatif didapat melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi atau catatan yang dilakukan selama proses uji coba berlangsung.

Instrumen penelitian ini meliputi angket validasi yang dipakai guna menilai kelayakan konten dan desain media, angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest* dalam mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media. Selain itu, digunakan juga lembar observasi dan dokumentasi untuk mendukung temuan penelitian.

Pengumpulan data melalui angket, wawancara, tes, observasi, serta dokumentasi, kemudian

dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Validasi media dianalisis dengan menghitung persentase skor dan dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid, valid, cukup valid, atau tidak valid. Data kepraktisan dianalisis dengan menghitung persentase respons guru dan siswa terhadap media. Untuk mengukur efektivitas media, Peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian normalitas data dengan uji *Shapiro-Wilk*, dilanjutkan dengan Uji *Paired Sample T-Test* yang diterapkan guna mengetahui perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, digunakan juga perhitungan *N-Gain* untuk mengukur peningkatan membaca permulaan setelah menggunakan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis (*analysis*), dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kendala yang terjadi dan menggali informasi lebih lanjut untuk penentuan jenis kebutuhan yang dibutuhkan pada proses

pembelajaran. Observasi dilakukan pada bulan Juni 2025 di kelas IV SD Negeri 16 Binjai. Adapun 4 aspek utama yang dianalisis yaitu, analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap desain (*Design*), dilakukan serangkaian kegiatan untuk merancang produk media pembelajaran secara keseluruhan dengan membuat *storyboard* serta pengumpulan elemen pendukung seperti latar belakang, suara, gambar, dan animasi. Selanjutnya, peneliti menyusun instrument penilaian media untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media berupa angket guna untuk mengukur kualitas media pembelajaran. Di tahap ini peneliti membuat kisi-kisi instrumen penilaian berupa angket daftar isian (*checklist*) untuk dinilai ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru serta respon siswa.

3. Tahap Pengembangan

Tahap Pengembangan merupakan kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk yang sudah dirancang sebelumnya. Setelah pembuatan media video animasi, produk selanjutnya divalidasi oleh validator.

Berikut penilaian keseluruhan dari validasi media pembelajaran Video Animasi, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No.	Aspek	skor	Kategori
1.	Materi	100%	Sangat Valid
2.	Media	88%	Sangat Valid
3.	Bahasa	90%	Sangat Valid
4.	Soal	100%	Sangat Valid
Rata-rata		94,5%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil keseluruhan dari validasi media video animasi. Pada aspek materi memperoleh nilai 100%, pada aspek media memperoleh nilai 88%, pada aspek bahasa memperoleh nilai 90%, dan pada aspek soal memperoleh nilai 100%. Dengan rata-rata dari hasil validasi tersebut mendapatkan nilai 94,5% termasuk kategori sangat valid. Artinya media video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar dapat diujicoba ke siswa.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini yaitu melakukan uji coba media pembelajaran yang sudah di revisi sesuai dengan saran para ahli kepada siswa. Pada implementasi ini siswa akan diperkenalkan dengan media pembelajaran Video Animasi kemudian siswa diberikan angket untuk mengukur dan mengetahui

respon/komentar siswa terhadap media pembelajaran Video Animasi. Selain itu guru juga akan diberikan angket praktikalitas, hasilnya akan digunakan sebagai tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti, apakah praktis digunakan dalam pembelajaran khususnya pada kelas IV.

Berikut penilaian keseluruhan dari praktikalitas media pembelajaran Video Animasi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Praktikalitas

No.	Aspek	Skors	Kategori
1.	Respon Guru	97%	Sangat Praktis
2.	Respon Siswa	95%	Sangat Praktis
Rata-rata		96%	Sangat Praktis

Tabel diatas memperlihatkan nilai rerata praktikalitas media video animasi mencapai 96% dan berkategori "sangat praktis", hasil ini menunjukkan bahwa media layak untuk diuji coba pada siswa. Pada implementasi, siswa diberi *pretest* dan *posttest* guna mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. *Pretest* diberikan sebelum penerapan media video animasi, sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa menggunakan media tersebut. Data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis melalui

program SPSS versi 30 guna melihat tingkat efektivitas media pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk menilai apakah produk telah mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Peneliti juga menganalisis peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan media tersebut. Hasil evaluasi dari uji coba produk pada siswa ini dijadikan sebagai indikator keberhasilan pengembangan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas guna melihat data distribusi secara normal atau tidak, dan dilakukan melalui metode *Shapiro Wilk*, data dianggap terdistribusi secara normal apabila nilai *Sig* lebih dari 0,05, dan jika nilai *sig* kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi secara normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,225	13	,072	,894	13	,111
Posttest	,197	13	,175	,881	13	,073

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: (Diolah dengan menggunakan SPSS versi 30)

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan aplikasi SPSS pada tabel 4.8, diketahui bahwa nilai *Sig. Shapiro Wilk* pada variabel *Pretest* sebesar 0,111. Dimana nilai tersebut lebih besar dari > 0,05 pada variabel *Posttest* sebesar 0,073. Dimana nilai tersebut lebih besar dari > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal.

Setelah memastikan normalitas data, tahap selanjutnya ialah uji perbedaan rerata dengan *Paired Sample T-test* guna mengevaluasi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum serta sesudah penerapan media video animasi. Jika nilai *sig.* yang didapati kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka ada perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Uji *Paired Sample Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	p
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-38,461	12,810	3,552	-46,202	-30,720	-10,825	12	<,001

Sumber: (Diolah dengan menggunakan SPSS versi 30)

Hasil uji di atas memperlihatkan nilai signifikansi uji *Paired Sample T-test* yang diperoleh dari sampel ialah

0,001. Dikarenakan nilai *Sig* kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa hasil belajar siswa memiliki perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Video Animasi. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Video Animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya untuk menguji keefektifan media, dilakukan perbandingan rata-rata (*mean*) antara nilai *Pretest* dan *Posttest*. Adapun perbandingan rata-rata (*mean*) dari nilai *Pretest* dan *Posttest* disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Uji *Paired Sample Statistics*

Paired Samples Statistics				
		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pretest	46,9231	13	17,02186
	Posttest	85,3846	13	11,26601

Sumber: (Diolah menggunakan SPSS Versi 30)

Berdasarkan hasil analisis *Paired Sample Statistics*, nilai rerata skor *pretest* yang didapati adalah 46,92, dan nilai rerata skor *posttest* 85,38. Hal ini memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil sebelum serta sesudah penerapan media video animasi.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji *Paired Sample T-test*, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis *N-gain*. Analisis ini bertujuan mengukur tingkat peningkatan atau penurunan hasil belajar setelah penggunaan media video animasi. Pada perhitungan, nilai rerata *N-gain* yang didapati ialah 0,74, berkategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan media video animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Pengembangan media video animasi menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa aspek “materi” mendapat skor 100%, aspek “media” mendapat skor 88%, aspek “bahasa” mendapat 90% dan aspek “soal” mendapat skor 100%. Nilai praktikalitas masing-masing mencapai 97% dari tanggapan guru dan 95% dari respon siswa. Untuk mengukur efektivitas media ini, Uji *Paired T-test* digunakan. Hasilnya menunjukkan nilai *Sig* $0,001 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan nilai *pretest* dan *posttest*; rerata nilai *pretest* 46,92 meningkat

jadi 85,38 pada *posttest*. Selain itu, rerata *N-gain* adalah 0,74, yang dianggap tinggi, dengan 46% siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi yang lebih kreatif dan bisa memuat materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhaeni, W., Widoyoko, S. E. P., & Ratnaningsih, A. (2022). Pengembangan Buku Saku Berbasis Kearifan Lokal dan Karakter pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas 4 SD N Ngupasan Winda. *Journal on Teacher Education*, 3, 200–212.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Anisa, R. A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Tahun Ajaran 2023/2024. *Doctoral Dissertation*, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Aprilia, R., & Sukirno, S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Ips Berbasis Sejarah Lokal Kelas Iv Sd Kabupaten Aceh Tengah. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, 6(1), 11-20.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 863-869.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar “E-Komik” Di Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407-412.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2 (1), 48-59.
- Fransyaigu, R., Mulyahati, B., Kenedi, AK, & Ramadhani, D. (2021, September). Inovasi Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Budaya Lokal Aceh. Dalam *Konferensi Internasional ke-2 tentang Sains, Teknologi, dan Masyarakat Modern (ICSTMS 2020)* (hlm. 345-347). Atlantis

- Press. entary.v5i2.1750
- Idris. (2022). . Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman diNegeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2.
- Jaiz, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Terintegrasi Keislaman pada Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru. (Master Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Khairiza, A. A., Sukirno, S., Putra, A., & Asnawi, A. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Kelas IVSD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 1-1.
- Lestari, W. (2017). ANTHROPOS : Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya Hari Jadi Kota Binjai Dalam Tinjauan Historis. *ANTHROPOS: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya*, 3(1), 1–10.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elem>
- Mahlianurrahman, M., Rafli, MF, & Oktari, SW (2025). Pendampingan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka. *Kepada Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8 (2), 347-357.
- Mahlianurrahman, M. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Implementasi Metode Inquiry Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 252-259.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 8-17.
- Nasution, S. W. (2023). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 4(3), 135–142. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v4i3.16853>
- Rafli, MF, Mahlianurrahman, M., Sari, CK, & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Jurnal Manusia Dan Pendidikan (JAHE)*, 4 (5), 650-657.

- Rafli, M. F., & Sari, C. K. (2025). Pendampingan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka. 8(2), 347–357.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.
<https://doi.org/10.69875/djoss.e.v1i1.103>
- Ramadhani, D., Wurjani, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 68-68.
- Ramadhani, S. P., & Rahayu, T. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 181–191.
<https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12.
- Sari, D. N. I. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI. In *repository.radenintan* (Vol. 75, Issue 17).
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Subhan, M., Apreasta, L., & Sari, A. I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS IV UPT SD NEGERI 13 SITIUNG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 118-128.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukirno, S., & Aprilia, R. (2019). Efektifitas Penggunaan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Melalui Pendekatan Lingkungan Di Kelas IV SD Kecamatan Ketol Kabupaten Aceh Tengah. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, 6 (2), 178-190.
- Wahyuni, R. (2021). Model Think Pair Share Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*,

2.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>