PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI PANCASILA DALAM DIRIKU KELAS IV SEKOLAH DASAR

Refinda Violin[1], Rayendra[2], Mutiara Felicita Amsal[3], Alkadri Masnur[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : refindaviolin383@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan video pembelajaran interaktif pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 09 Sungai Limau. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan dominasi buku cetak dan LKS, sehingga kurang menarik perhatian serta tidak mendorong keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Menurut Nurrita (2018), pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperjelas pesan yang disampaikan kepada peserta didik. Selanjutnya, Setiyawan (2021) menyatakan bahwa media audiovisual mampu memadukan suara dan gambar sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Sejalan dengan itu, Melati et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan animasi dalam media pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep abstrak yang sulit dipahami siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan dua ahli media, uji praktikalitas melibatkan siswa kelas IV, sedangkan uji efektivitas dianalisis melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat valid dari ahli materi (92,2%), validator media 1 (97,4%), dan validator media 2 (100%). Uji praktikalitas oleh siswa menghasilkan skor rata-rata 4,85 dengan kategori "sangat praktis". Selain itu, uji efektivitas memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 70,52% dengan kategori "cukup efektif". Dengan demikian, video pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : *Pembelajaran Interaktif, Canva, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan mampu bersaing di era global. Di tengah perkembangan teknologi dan tuntutan Revolusi Industri 4.0, proses pembelajaran dituntut lebih adaptif, interaktif, dan menarik agar mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal (Zumrotun et al., 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi unsur penting karena tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi siswa di kelas (Nurrita, 2018; Rahmadini & Rahmi, 2022).

Perkembangan teknologi mendorong pemanfaatan media audiovisual sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran, karena mampu menghadirkan tampilan suara dan gambar secara bersamaan sehingga lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa (Aulia & Munajah, 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan (Wijaya et al., 2021; Rakhma et al., n.d).

Namun, hasil observasi di SDN 09 Sungai Limau pada 20 Januari 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode konvensional dengan media terbatas seperti papan tulis dan LKS. Akibatnya, keterlibatan siswa rendah dan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Data UAS 2024/2025 mempertegas kondisi tersebut: dari 13 siswa kelas IV, hanya 4 siswa (30%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 9 siswa (70%) belum tuntas. Guru juga menyatakan bahwa minat belajar siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan media video.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan rangsangan visual dan pengalaman belajar yang nyata. Menurut teori Cone of Experience Edgar Dale, media audiovisual memiliki tingkat efektivitas lebih tinggi dibanding metode verbal karena membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi. Oleh sebab itu, media video pembelajaran interaktif dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama materi "Pancasila dalam Diriku" yang menuntut pemahaman sikap dan nilai, bukan hanya hafalan.

Sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan menyenangkan, pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Canva menjadi solusi yang tepat. Canva menyediakan elemen visual, animasi, dan audio yang mudah diolah sehingga guru dapat menyajikan materi secara menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Hajar et al., 2023; Nanda et al., 2023). Dengan demikian, media ini berpotensi meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode R&D dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif, berupa video pembelajaran interaktif berbasis Canva. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama:

1. Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis media untuk menentukan permasalahan, karakteristik peserta didik, serta kompetensi yang ingin dicapai dalam materi Pendidikan Pancasila.

2. Design

Perancangan produk dimulai dengan menyusun naskah video, storyboard, serta instrumen penilaian berupa angket untuk validator ahli (media dan materi) serta peserta didik.

3. Development

Produk dikembangkan sesuai perancangan menjadi video pembelajaran interaktif. Selanjutnya produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan masukan validator.

4. Implementation

Produk yang telah valid diuji coba pada peserta didik kelas IV SDN 09 Sungai Limau untuk mengetahui praktikalitas media melalui angket respon siswa.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media dan efektivitasnya melalui hasil pretest dan posttest. Efektivitas dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Subjek penelitian terdiri dari :

(1) dua validator (ahli materi dan ahli media), dan

(2) 13 siswa kelas IV SDN 09 Sungai Limau sebagai responden uji coba produk.

Data yang dikumpulkan meliputi:

- Data kualitatif : diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan saran validator.
- Data kuantitatif : diperoleh dari hasil angket validasi, angket praktikalitas, serta nilai pretest dan posttest siswa.

Teknik Analisis Data

1. Validitas Media dan Materi

Data validasi dianalisis menggunakan skala Likert kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan.

2. Praktikalitas

Data praktikalitas dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kepraktisan produk menurut siswa.

3. Efektivitas

Efektivitas media dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi interaktif yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 09 Sungai Limau. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh kategori sangat layak, sehingga media dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Implementasi kepada 13 peserta didik menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, yang diperkuat oleh

perhitungan N-Gain pada kategori efektif. Selain itu, angket respons siswa terhadap media memperoleh kategori sangat praktis, menandakan bahwa video animasi interaktif ini mampu membantu siswa memahami makna sila-sila Pancasila dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, produk media video animasi interaktif ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada materi Pancasila dalam Diriku.

1. Valid Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh validator materi yang merupakan dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FIS UNP yaitu ibu Dr. Monica Tiara. S.Pd. M.Pd. Validasi materi mencakup aspek kurikulum, materi, tata bahasa, dan evaluasi materi. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Penilaian	Rata- rata
Kurikulum	1	5	4,67
	2	5	
	3	4	
Materi	4	4	4,67
	5	5	
	6	5	
Tata bahasa	7	4	4,5
	8	5	
Evaluasi	9	5	4,5
	10	4	
Jumlah		**46**	**18,35**
Rata- rata			**4,61**
Presentase (%)			**92,2%**
Kategori			**Sangat valid**

Berdasarkan hasil validasi oleh validator materi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,61 dengan persentase 92,2%. sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Secara keseluruhan, uji validasi materi dapat disimpulkan sudah baik sehingga layak untuk diuji cobakan.

Uji validasi media dilakukan oleh dua dosen validator media yakni dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yaitu Bapak Dr. Septriyan Anugrah, S.Kom, M.Pd. T dan Ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M. Pd dengan memperhatikan aspek tampilan visual, media, kegunaan ulang & interaktif dan audio & narasi. Hasil dari uji validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Aspek	Indikator	Penilaian		Rata- rata	
		V 1	V2	V1	V2
Tampilan visual	1	5	5	4,5	4,5
	2	3	5		
	3	4	5		
	4	5	4		
	5	5	3		
	6	4	4		
	7	5	5		

	8	5	5		
Media	9	5	5	5	5
	10	5	5		
Kegunaan Ulang &Interakt if	11	5	2	5	4,25
	12	5	5		
	13	5	5		
	14	5	5		
Audio & Narasi	15	5	5	5	4,5
	16	5	4		
Jumlah		**76**	**72**	**19,5**	**18,5**
Rata- Rata				**4,87**	**4,56**
Presentase				**97,4%**	**91,2%**
Kategori				**Valild**	**Valid**

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 1 yaitu Bapak Dr. Septriyan Anugrah, S.Kom, M.Pd. T diperoleh nilai rata-rata 4,87 dengan persentase 97,4%, sehingga termasuk kategori "Sangat Valid" dan saran yang diberikan oleh ahli media 1 yaitu :

a. Konsistensi penggunaan font
b. Pada menu tulisan menu tombol diganti
c. Slide sederhanakan pada bagian menu
d. Petunjuk penggunaan media ke guru
e. Tambahkan capaian pelajaran dan tujuan pelajaran

Kemudian, berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 2 yaitu Ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M. Pd, diperoleh nilai rata-rata 4,56 dengan persentase 91,2%, sehingga termasuk kategori "Sangat Valid" dan saran yang diberikan oleh ahli media 2 yaitu :

a. Hilangkan menu utama karna bukan multimedia.
b. Hilangkan garis bawah di opsi jawaban.
c. Ganti karakter pada jawaban menjadi karakter siswa SD.
d. Mulut animasi bergerak.
e. Tambahkan narasi pada balon chat dikarakter animasi.
f. agar elememn interaktif muncul secara otomatis selama video berjalan tanpa memerlukan tindakan pengguna terlebih dahulu.

Uji praktikalitas merupakan pengujian penggunaan media yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba Video animasi interaktif kepada siswa dengan memberikan angket respon atau praktikalitas. Adapun data hasil angket praktikalitas terhadap siswa disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Uji Praktikalitas

No	Aspek	Penilaian
1	Tampilan	4,75
2	Kebahasaan	4,96
3	Materi	4,82
4	Penyajian	4,85
Rata - rata		**4,85**

Berdasarkan hasil uji praktikalitas Video Animasi Interkatif yang ditinjau dari tampilan, kebahasaan, materi, penyajian. Diperoleh rata-rata 4,85 dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan penilaian tersebut Video Animasi Interkatif pada materi pancasila dalam diriku mata

pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji efektivitas dilakukan melalui pengisian pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran menggunakan media. Soal pada pre-test dan post-test adalah sama, sehingga perbandingan skor antara keduanya dapat mencerminkan peningkatan kemampuan secara objektif. Analisis efektivitas dilakukan dengan menghitung N-Gain Score untuk tiap peserta didik, kemudian dikonversi menjadi persentase peningkatan. Hasil uji efektivitas media Video animasi interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas

No	Nama	Pre test	Post test	Pos-pre	Skor ideal	N-gain Score	N-gain persen
1	AFL	40	86,6	46.6	60	0.78	77.67
2	AMR	40	73,3	33.3	60	0.56	55.50
3	AD	26,6	80	53.4	73.4	0.73	72.75
4	ALN	53,3	93,3	40	46.7	0.86	85.65
5	AY	26,6	80	53.4	73.4	0.73	72.75
6	EFG	20	66,6	46.6	80	0.58	58.25
7	DH	60	100	40	40	1.00	100.00
8	IFY	53,3	86,6	33.3	46.7	0.71	71.31
9	NW	40	73,3	33.3	60	0.56	55.50
10	NZM	33,3	73,3	40	66.7	0.60	59.97
11	SFR	46,6	80	33.4	53.4	0.63	62.55
12	SMS	33,3	80	46.7	66.7	0.70	70.01
13	RA	46,6	86,6	40	53.4	0.75	74.91
Mean		**39.97**	**81.50**	**41.54**	**60.03**	**0.71**	**70.52**

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata N-Gain score sebesar 70,52 yang termasuk ke dalam kategori "Cukup Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Vidio Animasi Interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Pancasila dalam diriku mata pelajaran pendidikan pancasila. Setelah revisi, peneliti melakukan validasi media tahap 2 untuk menilai kelayakan produk. Hasil validasi media tahap 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Aspek	Indikator	Penilaian		Rata- rata	
		V 1	V2	V1	V2
Tampilan visual	1	5	5	4,87	5
	2	4	5		
	3	5	5		
	4	5	5		
	5	5	5		
	6	5	5		
	7	5	5		
	8	5	5		
Media	9	5	5	5	5

	10	5	5		
Kegunaan ulang &interaktif	11	5	5	5	5
	12	5	5		
	13	5	5		
	14	5	5		
Audio & narasi	15	5	5	5	5
	16	5	5		
Jumlah		**79**	**80**	**19,87**	**20**
Rata- Rata				**4,94**	**5,00**
Presentase				**98,75%**	**100%**

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 1 yaitu Bapak Dr. Septriyan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T, media Video Animasi Interkatif memperoleh nilai rata-rata 4,94 dengan persentase 98,77%, dalam kategori "Sangat Valid" dan ahli media 2 yaitu Ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M. Pd, memberikan nilai rata-rata 5,00 dengan persentase 10,00% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Masing-masing validator memberi opsi "Layak Digunakan Tanpa Revisi" sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi sangat layak diterapkan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi interaktif yang dikembangkan melalui model ADDIE mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Kategori sangat layak yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media menegaskan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, terutama dalam menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validasi tersebut memperlihatkan bahwa isi materi, tampilan visual, bahasa, serta aspek penyajian telah sesuai dengan indikator pembelajaran dan kebutuhan siswa di kelas IV, sehingga produk dapat digunakan sebagai media yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Pancasila dalam Diriku.

Peningkatan hasil belajar yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest menggambarkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif berkontribusi pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap makna sila-sila Pancasila. Perolehan N-Gain dalam kategori efektif menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memperkuat daya ingat, pemahaman konsep, dan kemampuan siswa dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya stimulus visual dan audio dalam mendukung proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Siswa lebih mudah memahami materi ketika informasi disampaikan melalui media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret, runtut, dan kontekstual.

Respon siswa yang berada pada kategori sangat praktis menguatkan bahwa media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Interaktivitas yang dihadirkan melalui tombol pilihan, kuis singkat, dan animasi visual memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi dan partisipasi. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, yang cenderung didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah, sehingga membuat keterlibatan siswa rendah. Dengan demikian, video animasi interaktif terbukti mampu membantu guru menciptakan

pembelajaran yang lebih inovatif dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi peserta didik.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa media video animasi interaktif berbasis teknologi layak dijadikan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari sisi ahli, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Dengan keberhasilan tersebut, media ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi atau kelas yang berbeda, sehingga pembelajaran di sekolah dasar menjadi semakin variatif, relevan, dan selaras dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa masa kini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan melalui model ADDIE telah berhasil menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Media berupa video animasi interaktif pada materi "Pancasila dalam Diriku" disusun secara sistematis dengan memadukan visual, narasi audio, dan fitur interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori "Sangat Valid", dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 92,2%, serta validasi ahli media masing-masing sebesar 97,4% dan 100%, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, uji praktikalitas oleh peserta didik memperoleh rata-rata nilai 4,85 dengan kategori "Sangat Praktis", yang menunjukkan bahwa media mudah dipahami, menarik, dan membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran secara mandiri maupun terarah. Hasil uji efektivitas juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dengan skor sebesar 70,52 pada kategori "Cukup Efektif", sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah Azza wa Jalla, keluarga, teman sejawat yang telah memberikan dorongan semangat, serta dosen pembimbing yang memberikan arahan penelitian, dan Universitas Negeri Padang, terutama ketua departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan perizinan penelitian serta kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV SDN 09 Sungai Limau atas bantuan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Saeful. (2022). Teknologi dalam Bingkai Pendidikan. *Al-Fikrah*, 2(1), 41-53. e-ISSN 2808-3571.

Agung, Ridho. 2019. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9(1):27–34.

Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.

Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Video Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 183-190

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294.

Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Aulia, A. H., & Munajah, R. (2024). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Iv Sdn Pancoran 07 Pagi Tahun Ajaran 2023-2024. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, *5*(2), 11.

Agung, Ridho. 2019. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9(1):27–34.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(1):282–94. doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.

Aulia, Azizah Hana, and Robiatul Munajah. 2024. "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Iv Sdn Pancoran 07 Pagi Tahun Ajaran 2023-2024." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 5(2):11. doi: 10.31000/ijoee.v5i2.10135.

Bujuri, Dian Andesta. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9(1):37. doi: 10.21927/literasi.2018.9(1).37-50.

Handayani Parinduri, Sri. 2023. "Manfaat Canva Untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur Dan Instrumentasi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)* 2(2):51–61. doi: 10.58466/intern.v2i2.1171.

Haryanto, Dini Putri. 2007. "Inovasi Pembelajaran." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 16(VIII):102–19. doi: 10.21009/pip.162.11.

Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. 2023. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):18–32.

Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I. Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. 2023. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6(1):732–41. doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.

Naimah, Auliya. 2022. "The Use of Video as a Learning Media in Science Learning (A Systematic Review)." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14(4):6941–50. doi: 10.35445/alishlah.v14i4.1565.

Nur Azmi Alwi, and Putri Lestari Agustia. 2024. "Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2(3):183–90. doi: 10.55606/jubpi.v2i3.3095.

Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.

Nuryati, and Darsinah. 2021. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Papeda* 3(2):153–62.

Rahmadini, Silvia, and Ulfia Rahmi. 2022. "Desain Video Animasi Berbasis Studi Kasus Untuk Mata Kuliah Pengembangan E-Learning." *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1(1):42–54. doi: 10.24036/jpol.v1i1.6.

Rakhma, Sabila, Ade Bagus P, Meilan Tri W, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah, and Kendal Batang. n.d. "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SD." 5(4):6552–56.

S.H. Wijaya, I.M. Tegeh, and I.K.Suartama. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas Iv Sd." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11(1):61–71. doi: 10.23887/jurnal_tp.v11i1.644.

Saleh, M. S., Syahruddin, M. S. Saleh, I. Azis, and Sahabuddin. 2023. "Media Pembelajaran."

Simanjuntak, Natalia Br, Murni Br Surbakti, and Reni Sara Adelyna Kawilaa. 2023. "Inovasi Model Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah." *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(2):2023.

Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.

Zumrotun, Erna, Efa Widyastuti, Sutama Sutama, Anam Sutopo, and Budi Murtiyasa. 2024. "Peran Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(2):1003–9. doi: 10.51169/ideguru.v9i2.907.

Zumrotun, Erna, Efa Widyastuti, Sutama Sutama, Anam Sutopo, and Budi Murtiyasa. 2024. "Peran Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(2):1003–9. doi: 10.51169/ideguru.v9i2.907.