



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII MTS NURUL IMAN BLITAR

Eva Nur Asyiroh¹⁾, Agus Hermawan²⁾, Lailiyatus Sa'diyah³⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar¹⁾²⁾³⁾

email: evaanur234@gmail.com¹⁾, agushermawan8992@gmail.com²⁾, sadiyahlailiya@gmail.com³⁾

Abstract

The aim of this research is to produce learning media in the form of animated videos that are valid and suitable for use. This research is Borg & Gall Research and Development (R&D) using interview and questionnaire techniques. The subjects of this research were 21 class VII students at MTs Nurul Iman Blitar. The learning animation video development process consists of (1) Needs analysis, (2) Product design, (3) Product testing and (4) Product revision. This research found that animated learning videos were declared valid in three aspects, namely media aspects (90%), material aspects (91%) and teacher validation (96%). Based on the product satisfaction questionnaire given to students, this learning animation video obtained a satisfaction percentage of 95% so that this product was declared very suitable for use as a learning medium

Keywords: *animated learning videos, learning motivation, writing skill*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk video animasi yang valid dan layak untuk digunakan. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (R&D) Borg & Gall dengan menggunakan teknik wawancara dan kuesioner. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Nurul Iman Blitar sejumlah 21 siswa. Proses pengembangan video animasi pembelajaran terdiri dari (1) Analisis kebutuhan, (2) Perancangan produk, (3) Uji coba produk dan (4) Revisi produk. Penelitian ini menemukan bahwa video animasi pembelajaran dinyatakan valid dalam tiga aspek, yaitu aspek media (90%), aspek materi (91%) dan validasi guru ajar (96%). Berdasarkan kuesioner kepuasan produk yang diberikan kepada siswa, video animasi pembelajaran ini memperoleh presentase kepuasan sebesar 95% sehingga produk ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *video animasi pembelajaran, motivasi belajar, keterampilan menulis*

I. PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik diwajibkan untuk mampu bersikap kreatif sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut berdampak pada peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran

yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan keinginan dan minat belajar yang baru dan merangsang kegiatan belajar menjadi lebih interaktif (Arsyad, 2013).

Namun, pada pelaksanaannya masih terdapat kendala dalam mendesain media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan



tujuan pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa guru Bahasa Indonesia di kelas VII MTs Nurul Iman Blitar mengalami kendala dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar materi Teks Deskripsi sehingga pembelajaran masih berlangsung secara konvensional. Media pembelajaran yang digunakan adalah buku LKS (Lembar Kerja Siswa).

Kondisi ini menimbulkan penurunan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung menjadi pasif, tidak memperhatikan jalannya proses KBM, tidak mampu memahami materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai dengan maksimal. Pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan media pembelajaran tekstual mengakibatkan siswa menjadi bosan dan tidak mampu memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru (Daryanto, 2010).

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Video Animasi Pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan di dalam ruang kelas sebagai media pembelajaran. Media video animasi merupakan media audio visual yang merupakan gabungan dari gambar animasi bergerak diikuti dengan audio sesuai karakter dan gerak animasi (Rahmayanti, 2016).

Pada penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam KBM dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Cahyani, 2020) Penggunaan media pembelajaran berupa video kreatif adalah salah satu cara untuk mendapatkan perhatian siswa sehingga siswa mampu memproses informasi yang disampaikan oleh guru (Suranto, 2019).

Video juga dapat memberikan informasi dari konsep yang rumit dan kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami serta mempersingkat waktu (Habib, 2019). Beberapa kelebihan video sebagai media pembelajaran adalah (1) Sangat cocok digunakan untuk menjelaskan suatu proses atau kejadian, (2) Memberikan pesan secara menyeluruh dan kompleks kepada peserta didik, (3) Mengatasi keterbatasan waktu belajar, (4) Dapat digunakan berulang-ulang atau reliable dan (5) Menyiratkan pesan kesan yang dalam sehingga mempengaruhi sikap siswa (Rusman, 2012).

Pada penelitian ini, video animasi pembelajaran yang dikembangkan merupakan video animasi yang memuat materi Teks Deskripsi berdasarkan KD VII 4.2 dengan menghadirkan karakter animasi "Kak Caca" sebagai tokoh utama. Selain itu,



video animasi pembelajaran ini juga menyajikan contoh rill sebagai objek yang dideskripsikan oleh Kak Caca, yaitu makanan Seblak. Pemilihan karakter utama dan contoh ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

II. METODE

Penelitian ini mengadaptasi model *Research and Development (R & D)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Borg and Gall, 2003). Peneliti melakukan modifikasi pada langkah-langkah penelitian, yang semula terdiri dari 10 langkah menjadi 4 langkah dikarenakan batasan waktu penelitian. Langkah-langkah tersebut terdiri dari (1) Analisis kebutuhan, (2) Perancangan Produk, (3) Uji Coba Produk dan (4) Revisi Produk. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa MTs Nurul Iman Blitar.

Proses pengambilan data pada analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan juga wawancara. Pada proses pengambilan data kelayakan produk peneliti menggunakan teknik kuesioner. Teknik kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kepada para responden penelitian (Sugiono, 2018). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validitas produk dan angket kepuasan siswa. Rangkaian kuesioner ini telah melewati uji keabsahan data melalui

uji validitas dan uji reliabilitas untuk memaksimalkan kualitas setiap butir instrumen penelitian atau pertanyaan kuesioner dengan menggunakan Alpha Cronbach. Uji coba kevalidan dan kelayakan produk dilakukan dengan menggunakan rumus Skala Likert (Arikunto, 2013).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1) Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk menginvestigasi masalah yang ada dan menemukan solusi yang tepat. Analisis kebutuhan pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi dan juga wawancara. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam kelas, sedangkan wawancara dilakukan terhadap guru bahasa Indonesia kelas VII MTs Nurul Iman Blitar.

Berdasarkan hasil dari observasi dan juga wawancara yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa (1) Pengajar masih menggunakan metode konvensional ceramah dalam proses pembelajaran materi Teks Deskripsi dan tidak menggunakan media pembelajaran kecuali buku pelajaran atau Lembar Kerja Siswa (LKS), (2) Hal ini menimbulkan kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari kedua poin ini dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media



pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTS Nurul Iman, khususnya pada materi tentang Teks Deskripsi yang sudah disesuaikan Kompetensi Dasar (KD) VII. 4.2. Merujuk pada penelitian terdahulu, peneliti memilih untuk mengembangkan video pembelajaran yang diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Video ini juga dapat meminimalisir peran guru dalam proses berlangsungnya KBM dalam kelas sehingga siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Proses Pengembangan Produk

Tahap ini mencakup beberapa proses, yaitu (a) Perancangan Produk dan (b) Uji coba Produk, (c) Revisi Produk dan (d) Validasi Produk

a. Perancangan Produk

Pada tahap ini dilakukan perancangan media video pembelajaran sesuai dengan KD VII. 4.2. Perancangan ini dimulai dengan mencari referensi video pembelajaran melalui analisis pada penelitian yang relevan. Hasil referensi ini kemudian dijadikan acuan untuk membuat kerangka atau outline video yang dikembangkan.

Judul video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah "Belajar Teks Deskripsi bersama Kak Caca". Materi pada video mencakup materi yang berhubungan dengan KD 4.2 Teks Deskripsi. Video ini berisi tentang materi Teks Deskripsi

antara lain (1) Pengertian Teks Deskripsi, (2) Ciri-ciri Teks Deskripsi, (3) Struktur Teks Deskripsi dan (4) Contoh Teks Deskripsi.

Pembuatan video animasi ini dilakukan dengan menggunakan *software SuperMe* dan *Capcut*. Video ini juga dilengkapi dengan penambahan suara dan juga animasi karakter yang bergerak sehingga transisi dalam video terlihat lebih nyata. Video animasi pembelajaran ini berdurasi cukup singkat, yaitu sekitar 4 menit, akan tetapi sudah mencakup keseluruhan isi materi yang harus diterima oleh siswa.

b. Uji Coba Produk

Uji Coba Produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menayangkan video animasi pembelajaran menggunakan LCD proyektor di dalam ruang kelas dengan bantuan guru kelas. Penayangan video ini dilakukan satu kali, kemudian ditutup dengan pemberian lembar angket kepuasan siswa terhadap penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran Teks Deskripsi.

c. Revisi Produk

Revisi produk merupakan langkah terakhir dari penelitian pengembangan ini. Revisi produk dilakukan dengan mengacu pada hasil angket validasi produk dan kuesioner kepuasan produk. Namun, berdasarkan hasil kedua instrumen tersebut, produk yang dikembangkan menunjukkan



nilai "Layak dan Sangat Layak digunakan". Sehingga tidak diperlukan adanya revisi produk.

d. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kevalidan dan kelayakan produk sebelum didistribusikan kepada siswa. Terdapat 3 validasi produk pada penelitian ini, antara lain (1) Validasi ahli media, (2) Validasi ahli materi dan (3) Validasi guru pengajar.

Berikut adalah hasil dari angket validasi media:

Butir Penilaian	%	Kriteria kevalidan
Kemenarikan tampilan awal media	75%	Valid
Pemilihan warna jelas	100%	Sangat valid
Ukuran media dapat dijangkau siswa	100%	Sangat Valid
Media wayang karakter tahan lama	100%	Sangat Valid
Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik	75%	Valid
Kesesuaian media dengan SK dan KD	75%	Valid
Sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	75%	Valid
Konsep materi benar dan tepat	100%	Sangat Valid
Memudahkan siswa dalam belajar	100%	Sangat Valid
Kejelasan petunjuk pemakaian	100%	Sangat Valid
Penyajian teks deksripsi pada media video animasi jelas	100%	Sangat Valid
Media sesuai dengan materi yang diajarkan	75%	Valid
Kemampuan media mendorong rasa ingin tahu siswa	75%	Valid
Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa	100%	Sangat Valid
Kemampuan media untuk meningkatkan ketrampilan menulis	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka produk video animasi pembelajaran ini

dapat dinyatakan valid dalam aspek media dan sangat layak untuk digunakan (angka validasi 90%).

Berikut adalah hasil dari angket validasi materi:

Butir Penilaian	%	Kriteria kevalidan
Kesesuaian materi dengan SK	100%	Sangat Valid
Kesesuaian materi dengan KD	100%	Sangat valid
Kesesuaian materi dengan indikator	100%	Sangat Valid
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Valid
Konsep materi pembelajaran benar dan tepat	100%	Sangat Valid
Materi tersampaikan dengan runtut	75%	Valid
Penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam belajar	75%	Valid
Kesesuaian media dengan materi	100%	Sangat Valid
Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	75%	Valid
Kejelasan petunjuk pemakaian	75%	Valid
Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	100%	Sangat Valid
Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan emosional siswa	75%	Valid
Kesantunan penggunaan bahasa	75%	Valid

Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka produk video animasi pembelajaran ini dapat dinyatakan valid dalam aspek media dan sangat layak untuk digunakan (angka validasi 90,9%).

Berikut adalah hasil dari validasi guru:

Butir Penilaian	Persen	Kriteria kevalidan
Kemenarikan tampilan awal media	100%	Sangat Valid
Pemilihan warna jelas	100%	Sangat valid
Ukuran media dapat dijangkau siswa	75%	Valid



Media video animasi aman digunakan	100%	Sangat Valid
Media video animasi tahan lama	100%	Sangat Valid
Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik	100%	Sangat Valid
Kesesuaian materi dengan SK	100%	Sangat Valid
Kesesuaian materi dengan KD	100%	Sangat Valid
Kesesuaian materi dengan indikator	75%	Valid
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Valid
Konsep materi benar dan tepat	100%	Sangat Valid
Metode pembelajaran sudah tepat	100%	Sangat Valid
Memudahkan siswa dalam belajar	100%	Valid
Kejelasan petunjuk pemakaian	100%	Valid
Penyajian gambar pada media video animasi jelas	100%	Sangat Valid
Pemilihan jenis dan ukuran media tepat	100%	Sangat Valid
Kemampuan media membantu guru dalam proses pembelajaran	75%	Valid
Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa	100%	Sangat Valid
Kemampuan media untuk meningkatkan ketrampilan menulis	100%	Sangat Valid
Kemampuan media menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam belajar	100%	Sangat Valid
Pembelajaran menjasi interaktif menggunakan media	100%	Sangat Valid
Bahasa sesuai dengan tingkat berfikir siswa	100%	Sangat Valid
Bahasa sesuai dengan tingkat pengembangan emosional siswa	75%	Valid
Kesantunan dalam penggunaan bahasa	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka produk video animasi pembelajaran ini dapat dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan (angka validasi 95,8%).

B. Pembahasan

Langkah terakhir dari proses penelitian pengembangan ini adalah memberikan angket kepuasan kepada subjek penelitian. Setelah produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan masih dibutuhkan adanya pernyataan dari para peserta didik untuk mengetahui apakah produk video animasi Teks Deskripsi masih membutuhkan revisi atau tidak. Angket kepuasan ini diberikan kepada 21 siswa kelas VII MTs Nurul Iman. Hasil dari angket tersebut dapat dilihat dibawah ini:

Butir Penilaian	TS (%)	KS (%)	S (%)	SS (%)
Desain media video animasi yang digunakan menarik	-	-	42,85	57,15
Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	-	4,75	14,30	80,95
Jenis dan ukuran media video animasi sesuai dengan keinginan saya	-	-	28,55	71,45
Media video animasi memudahkan untuk menulis teks deskripsi	-	-	38	57,25
Konsep materi pembelajaran benar dan tepat	-	-	42,85	57,15
Jelas dalam petunjuk pemakaiannya	4,75	-	19	81
Media karakter Rara mampu memudahkan saya dalam menulis teks deskripsi	-	-	19	76,25
Media video animasi mampu mendorong rasa ingin tahu saya	-	-	19	81
Media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar saya	4,75	-	23,85	71,40
Media video animasi mampu meningkatkan kemampuan menulis saya	-	-	9,5	90,5



Aspek pertama yang disebutkan dalam angket membahas mengenai visualisasi video atau aspek media. Berdasarkan tabel diatas, dapat dinyatakan bahwa seluruh siswa (43% setuju dan 57% sangat setuju) menyatakan desain media video animasi yang digunakan menarik.

Hal ini didukung dengan pernyataan berikutnya yang mendeskripsikan tentang pemilihan ukuran teks, pemilihan warna dan penampilan karakter 'Rara' membuat mereka sangat tertarik untuk menonton video pembelajaran tersebut. Beberapa siswa juga menuliskan di kolom komentar dan saran, seperti "Warna yang digunakan beragam saya suka" dan "Desain videonya simple tapi menarik karena ada kak Rara".

Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media dengan nilai 90% atau sangat valid dan sangat layak digunakan, maka hasil dari angket kepuasan siswa yang menyatakan media video menarik sangat sesuai dengan hasil tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini layak untuk digunakan. Hal ini juga sangat sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa karakter animasi dalam video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan menghadirkan karakter animasi dalam proses pembelajaran,

siswa juga akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan dengan mengoptimalkan indera daripada materi tekstual (Tenia, 2019). Dengan begitu, karakter animasi "Kak Rara" dalam video animasi pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai dengan kajian teori dan juga hasil penelitian sebelumnya.

Aspek kedua yang dimuat dalam angket kepuasan adalah aspek materi. Materi yang dibahas adalah materi tentang Teks Deskripsi dengan poin (1) Pengertian Teks Deskripsi, (2) Ciri-ciri Teks Deskripsi, (3) Struktur Teks Deskripsi dan (4) Contoh Teks Deskripsi. Berdasarkan hasil angket kepuasan diatas, 38% siswa setuju dan 57% siswa sangat setuju dengan adanya penggunaan media video animasi pembelajaran ini siswa menjadi lebih mudah memahami tentang Teks Deskripsi.

Hal ini juga didukung dengan pernyataan berikutnya yang membahas mengenai penggunaan media mempermudah siswa untuk menulis Teks Deskripsi berdasarkan contoh dan instruksi yang dimuat dalam video. Media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa (Efendi, 2020).

Beberapa siswa juga menyampaikan komentar seperti "Video animasinya singkat tapi buat saya jadi lebih fokus dan cepat



paham" dan "Saya males baca tapi suka sama penjelasan di video ini, pokoknya jadi lebih paham". Hal ini sesuai dengan hasil validasi aspek materi oleh ahli materi dengan nilai 90,9% sangat valid dan sangat layak digunakan. Hal ini juga sangat sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dahlia Diah dengan judul "Penerapan Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi". Pada penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan video animasi sangat membantu proses pembelajaran siswa dalam memahami Teks Eksplanasi sehingga siswa mampu menulis Teks Eksplanasi dengan baik dan benar (Novitasari, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa aspek materi yang dimuat dalam produk video animasi pembelajaran ini sangat sesuai dan layak untuk digunakan.

Aspek terakhir yang diulas dalam angket kepuasan ini adalah aspek motivasi. Tujuan dari pernyataan ini adalah untuk mengetahui apakah siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi untuk lebih fokus belajar mengenai Teks Deskripsi dengan adanya video pembelajaran ini. Dapat dilihat pada tabel diatas, dengan adanya video animasi tersebut seluruh siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar Teks Deskripsi (90,5% sangat setuju).

Dalam angket validasi oleh guru, ditemukan bahwa penggunaan media video ini sangat mempengaruhi motivasi siswa

dalam belajar dan juga menambah rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa menjadi lebih proaktif dalam proses pembelajaran (95,8% sangat valid). Hal ini didukung dengan pernyataan berikutnya yaitu media video animasi mampu mendorong rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, video animasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan taraf hasil uji t $p=0,015$ ($p<0,05$) (Widiyasanti, 2018). Penelitian mengenai keefektifan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran (Wuryanti, 2016).

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa (1) Produk media pembelajaran video animasi "Belajar Teks Deskripsi Bersama Kak Caca" dinyatakan valid dan layak digunakan oleh ahli media (90%), ahli materi (91%) dan guru ajar (96%), dan (2) Produk ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Nurul Iman Blitar dengan persentase



kepuasan sebesar 95%. Berdasarkan hal tersebut, para pengajar disarankan untuk menggunakan media pembelajaran video animasi untuk mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajasiswa. Video animasi pembelajaran ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan materi atau Kompetensi Dasar yang lebih beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (2003). *Educational Research: an Introduction (7.ed)*. New York: Longman Inc.
- Cahyani, N.M. D dkk. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 12(4), 417-426.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. 6(2), 97-102.
- Habib, M., Hajar, I., & Setiawan, D. (2019). Media Development of Video Learning in The Social Discussion Of Social Problems In Social Science (IPS) Lesson Of Class IV In Public Elementary School (SDN) Tanjungbalai Academic Year 2018-2019. *Budapest International Research and Critics In Linguistics And Education (Birle) Journal*. 2(3), 223-236.
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110.
- Novitasari, D. D. (2020). Penerapan Media Animasi dalam Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMAN 10 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021. *SKRIPSI. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Rahmayanti, Laily. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*. 6(4). 429-439.
- Rusman, (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto, A. (2019). Problematika Guru dalam Menerapkan Media Video pada Pembelajaran Tematik Kelas Rendah. *Jurnal Prima Edukasia*.



Tenia, K., Punadji, S., & Kuswandi, D.
(2019). Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi untuk PAUD. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. 1(1), 30-38.

Widiyasanti, Margareta. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 9(1).

Wuryanti, Umi. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*.