

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Problem-Based Learning* pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar

Novita Andriyani, Sipa Silviyani, Lailatul Musdalifah, Laksmi Evasufi Widi Fajari

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
2227230006@untirta.ac.id

Article History

accepted 1/3/2026

approved 1/4/2026

published 30/4/2026

Abstract

This study aims to develop animated video media based on Problem-Based Learning to foster the ability of fourth-grade students in identifying the elements of What, Where, When, Who, Why, and How in Indonesian language materials. The study used the Research and Development method with the ADDIE model, involving 23 students, and collecting data through observation, interviews, student response questionnaires, and expert validation. The results of the validation by material experts and media experts showed that the media was in the feasible category with a high level of feasibility. Implementation in the classroom showed an increase in students' attention, involvement, and ability to find information elements through discussion activities and filling out student worksheets. The developed media also received positive responses from students and teachers. Animated video media based on Problem-Based Learning has proven effective for use as an Indonesian language learning medium for elementary school students.

Keywords: *Problem-Based Learning, Animated Videos, Elementary School*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi berbasis *Problem-Based Learning* untuk menumbuhkan kemampuan siswa kelas IV dalam mengidentifikasi unsur Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana pada materi Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE, melibatkan 23 siswa, serta mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, angket respons siswa, dan validasi ahli. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan media berada pada kategori layak dengan tingkat kelayakan yang tinggi. Implementasi di kelas memperlihatkan peningkatan perhatian, keterlibatan, dan kemampuan siswa dalam menemukan unsur informasi melalui kegiatan diskusi dan pengisian lembar kerja peserta didik. Media yang dikembangkan juga mendapat respons positif dari siswa dan guru. Media video animasi berbasis *Problem-Based Learning* terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Problem-Based Learning, Video Animasi, Sekolah Dasar*



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa sejak dini. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Berbagai kegiatan membaca, menulis, dan berdiskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menalar informasi serta menyampaikan gagasan secara lebih terstruktur (Ramdhani & Fadly, 2024). Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik dilatih untuk memahami dan menyampaikan informasi secara logis, runtut, dan komunikatif. Selain itu, (Khofifah & Ramadan, 2021), menjelaskan bahwa perkembangan literasi di sekolah dasar berlangsung secara bertahap, di mana fokus pembelajaran di kelas rendah berada pada pemahaman dasar membaca, sedangkan pada kelas tinggi keterampilan literasi berkembang ke arah pemahaman mendalam dan penyusunan informasi tertulis. Salah satu kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa kelas tinggi terkhusus kelas IV adalah menyusun tulisan dengan menggunakan unsur Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana. Penguasaan unsur-unsur tersebut dapat membantu siswa menghasilkan tulisan yang runtut dan mudah dipahami. Kondisi pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Sempu 1 menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil kegiatan observasi, sebagian siswa tampak kurang memperhatikan pembelajaran, mudah terdistraksi, dan kurang termotivasi mendengarkan penjelasan guru. siswa sering mengobrol, bermain sendiri atau tidak fokus ketika guru menyampaikan materi. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku paket dan LKS, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan (Fauziah et al., 2024), yang menyatakan bahwa media yang kurang variatif dapat membuat siswa cepat kehilangan minat dan sulit mempertahankan fokus belajar. (Lia, Atikah, & Nulhakim, 2023), menjelaskan bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik serta penyampaian materi yang lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan lisan semata. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media pembelajaran digital pada materi menulis informasi, namun sebagian besar masih berfokus pada media berbentuk gambar, slide, atau video pembelajaran biasa, bukan video animasi yang secara khusus mengintegrasikan unsur 5W+1H. Menurut (Zahroh et al., 2025), video animasi efektif karena visualnya menarik, mampu membangkitkan emosi, fleksibel menyesuaikan audiens, dan memiliki kombinasi visual-audio yang membuat pesan lebih jelas dan memotivasi. Sementara itu, (Wijaya et al., 2025), menyatakan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran secara signifikan memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini menandakan adanya kesenjangan bahwa media yang tersedia belum secara terstruktur memfasilitasi keterampilan menulis berbasis kata tanya Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana. Berbagai penelitian mengenai pengembangan video animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak diterapkan pada materi membaca atau kosakata, bukan pada penyusunan informasi berbasis kata tanya Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana dengan pendekatan *Problem-Based Learning*. (Tevano et al., 2024), menjelaskan bahwa video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik, meskipun penelitian tersebut belum diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis atau pemecahan masalah. Sementara penelitian (Widianita & Sujana, 2024), menekankan pentingnya media digital yang kontekstual, tetapi tidak mengombinasikan video animasi dengan *Problem-Based Learning* secara terpadu. Dengan demikian, belum terdapat penelitian yang

mengembangkan video animasi berbasis *Problem-Based Learning* yang secara khusus dirancang untuk siswa kelas IV dan dikontekstualkan dengan peristiwa nyata di lingkungan sekolah.

Keunikan penelitian ini terletak pada pengembangan video animasi yang terintegrasi dengan *Problem-Based Learning* serta memuat masalah autentik yang dekat dengan kehidupan siswa. (Puspa, Savitri, & Surya Manuaba, 2022), menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Problem-Based Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian (Sina, Agung, & I M Tegeh, 2024), juga menegaskan bahwa animasi berbasis *Problem-Based Learning* mampu menstimulasi aktivitas berpikir kritis siswa. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini menyajikan masalah nyata, yaitu kondisi sampah di lingkungan sekolah, untuk membantu siswa mengidentifikasi unsur 5W+1H melalui tayangan yang menarik serta didukung lembar kerja peserta didik berbasis diskusi. Elemen tersebut belum dikembangkan secara terpadu dalam penelitian sebelumnya, sehingga penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi kata tanya Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana, video animasi, dan *Problem-Based Learning* dalam satu media yang aplikatif.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *Problem-Based Learning* yang dirancang untuk membantu siswa kelas IV dalam memahami dan mengidentifikasi unsur Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana secara lebih efektif. Pengembangan media ini ditujukan untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun informasi, serta mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang selama ini hanya mengandalkan buku paket dan penjelasan lisan. Melalui visualisasi peristiwa yang runtut, kontekstual, dan menarik, video animasi berbasis *Problem-Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap unsur informasi, sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat tercapai secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau Penelitian dan Pengembangan. Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk serta menilai tingkat efektivitas produk yang dikembangkan (Slamet, 2022). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas IV SDN Sempu 1. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, karena seluruh siswa kelas IV dijadikan sampel. Teknik ini digunakan apabila jumlah populasi kecil, yaitu kurang dari 30 orang (Imam Machali, 2021). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket respon siswa, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi, serta angket respon siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran. Tahap desain meliputi pembuatan *storyboard*, naskah video, dan desain karakter animasi. Tahap pengembangan menghasilkan media video animasi berbasis *Problem-Based Learning*. Tahap implementasi dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap evaluasi dilakukan melalui penilaian ahli, analisis respon siswa, serta revisi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Proses analisis dilakukan melalui observasi kelas IV, wawancara dengan guru, dan identifikasi masalah. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa tingkat konsentrasi siswa masih rendah, terutama ketika guru

menjelaskan materi yang bersifat teks, seperti unsur 5W+1H dalam berita. Siswa terlihat mudah terdistraksi, kurang fokus pada penjelasan, serta kesulitan mempertahankan perhatian dalam waktu yang cukup lama. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Hasil wawancara dengan guru juga menguatkan temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan stimulus visual yang menarik agar bisa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Media yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional seperti buku paket dan LKS, sehingga belum cukup membantu meningkatkan perhatian siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Lestari & Apoko, 2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media statis tanpa visual dinamis menyebabkan sehingga cepat kehilangan perhatian dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran.

Analyze (Analisis) adalah tahap pertama dalam model ADDIE yang merupakan suatu proses menelaah permasalahan yang terjadi serta mengkaji perencanaan produk yang tepat sehingga masalah tersebut dapat diselesaikan dengan lebih optimal (Mualifi & Wenda, 2022). Pada tahap ini, perhatian utama diarahkan pada upaya menemukan kebutuhan serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk melihat perbedaan antara kondisi yang seharusnya terjadi dengan keadaan nyata yang berlangsung di lapangan (Siregar & Rhamayanti, 2025). Tahapan analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dan identifikasi masalah. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan karakteristik siswa agar solusi atau media yang dikembangkan tepat sasaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Peneliti merancang konsep video animasi yang berisi ilustrasi peristiwa nyata di lingkungan siswa. Salah satu skenario utama adalah masalah sampah berserakan di sekolah, meskipun tempat sampah tersedia. Skenario ini dipilih karena dekat dengan kehidupan siswa dan sesuai untuk mengembangkan keterampilan menjawab pertanyaan 5W+1H. Pada tahap ini dibuat storyboard, naskah materi, desain karakter, serta penyisipan pertanyaan *Problem-Based Learning*. Setiap bagian video menampilkan kejadian, lalu memberikan pertanyaan seperti: “Apa yang terjadi?”, “Siapa yang terlibat?”, “Di mana peristiwa itu terjadi?”, dan “Mengapa hal itu bisa terjadi?”

Design (Perancangan) adalah tahap kedua dalam model ADDIE yang merupakan suatu proses penyusunan rancangan media yang akan digunakan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal (Mualifi & Wenda, 2022). Tahap ini bertujuan untuk menyusun perencanaan pembelajaran atau media secara rinci agar proses belajar mengajar berjalan efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta bertujuan untuk memastikan kesesuaian tujuan pembelajaran serta produk yang akan digunakan (Hidayat & Nizar, 2021).



Gambar 1. Storyboard

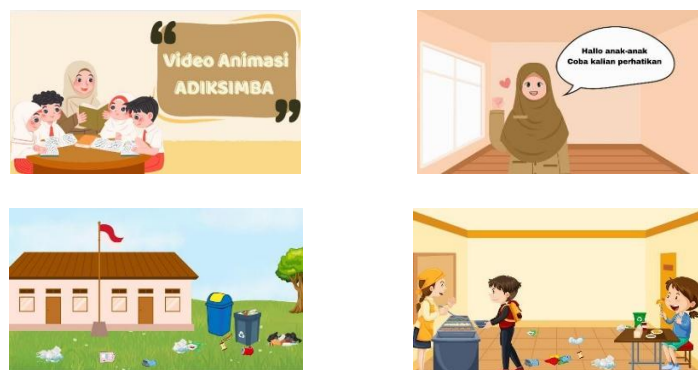
3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* menghasilkan video animasi berdurasi 3 menit dengan karakter dan ilustrasi lingkungan sekolah. Video memuat peristiwa sampah

berserakan, penjelasan singkat Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana, serta pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab siswa. Media kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada uji validasi ahli media pertama, peneliti memperoleh skor 80% dengan komentar dan saran bahwa di awal video perlu ditambahkan nama media dan isi didalamnya itu harus memuat sintaks-sintaks *Problem-Based Learning* secara lebih jelas serta menyesuaikan isi permasalahan dalam video dengan konteks kehidupan nyata siswa. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi pada bagian alur dan pemunculan permasalahan. Selanjutnya, pada uji validasi ahli media kedua setelah dilakukan revisi, peneliti memperoleh skor meningkat menjadi 90% dengan saran tambahan agar memberikan judul pada awal video serta menambah jumlah gambar sampah pada bagian orientasi. Berdasarkan masukan tersebut, media dinyatakan layak untuk diujicobakan. Sementara itu, hasil uji validasi ahli materi menunjukkan skor 92%. Ahli materi memberikan komentar bahwa isi video sudah baik, sesuai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang mengidentifikasi informasi 5W+1H, dan layak digunakan tanpa revisi.



Gambar 2. Produk Awal Sebelum Revisi



Gambar 3. Produk Setelah Revisi

Produk video animasi yang dihasilkan memiliki beberapa keunggulan yang mendukung kualitas pembelajaran. Tampilan visual disajikan secara menarik melalui penggunaan karakter animasi, warna yang kontras, serta ilustrasi lingkungan sekolah yang familiar bagi siswa, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan memudahkan pemahaman konsep. Alur cerita dirancang runtut dan kontekstual, dimulai dari pemunculan masalah autentik hingga siswa diarahkan untuk mengidentifikasi unsur kata tanya (Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana). Penyajian ini membantu siswa menghubungkan informasi dalam video dengan situasi nyata yang sering mereka temui.

Development (Pengembangan) adalah tahap ketiga dalam model ADDIE di mana desain yang telah direncanakan direalisasikan menjadi bentuk nyata. Produk

dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya (Purnamasari, 2019). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran nyata yang sesuai dengan rancangan dan kebutuhan siswa, sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Video animasi kemudian diputar, siswa diminta mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan informasi yang diperoleh dari tayangan video. Guru berperan sebagai fasilitator dalam diskusi kelompok, membimbing siswa untuk saling bertukar jawaban dan memperdalam pemahaman materi.



Gambar 4. Penayangan Media Video Animasi



Gambar 5. Pengerjaan LKPD Secara Berkelompok

Selama proses implementasi, terlihat perubahan perilaku belajar yang signifikan, seperti siswa yang sebelumnya kurang fokus menjadi lebih memperhatikan tayangan video, aktif berdiskusi, dan mulai mampu mengidentifikasi unsur 5W+1H dengan lebih baik. Guru juga mencatat keterlibatan, respons, dan kesulitan siswa sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media dan strategi pembelajaran berikutnya.

Implementation (Implementasi) adalah tahap keempat dalam model ADDIE. Tahap ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk atau media yang dikembangkan pada situasi nyata di kelas (Safitri et al., 2022). Tahap ini bertujuan untuk menerapkan produk atau media pembelajaran agar siswa dapat belajar secara langsung dan guru dapat menjalankan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan efektif. Pada tahap ini pula, rancangan dan produk yang telah dibuat mulai diterapkan dalam situasi pembelajaran di kelas (Syahid, Annisa Istiqomah, & Azwary, 2024).

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah proses untuk menilai keberhasilan media video animasi yang telah dikembangkan, memastikan produk sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, serta menyempurnakan aspek yang masih perlu diperbaiki agar menghasilkan media yang berkualitas. Evaluasi dimulai dengan validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kejelasan alur peristiwa dan ketepatan penekanan pada unsur “mengapa” dan “bagaimana”, karena bagian tersebut sering menjadi kesulitan siswa dalam memahami informasi 5W+1H. Ahli media menilai

kualitas visual, audio, keterbacaan teks, alur animasi, dan kesesuaian isi video dengan kehidupan nyata siswa. Masukan dan saran dari kedua ahli digunakan untuk memperbaiki media, misalnya penambahan judul pada awal video, penyisipan gambar sampah tambahan, dan penyesuaian sintaks *Problem-Based Learning* agar lebih jelas.

Tabel 1. Rekapitulasi Lembar Validasi

No	Komponen Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Ahli Media	59	65	90%	Layak untuk diuji coba sesuai saran
2	Ahli Materi	79	85	92%	Layak untuk diuji tanpa revisi
Jumlah		138	150	91%	Layak untuk diuji tanpa revisi

Selain validasi ahli, dilakukan juga angket respon siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna akhir. Angket berisi pertanyaan mengenai tingkat pemahaman, kemudahan mengikuti alur video, ketertarikan terhadap animasi, serta kesesuaian materi dengan pengalaman sehari-hari.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa Pada Media

Respon Peserta Didik	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Positif	15	65%
Positif	8	35%
Cukup Positif	-	-
Kurang Positif	-	-

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa media menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka mengidentifikasi unsur 5W+1H dengan lebih baik. Masukan dari siswa digunakan untuk melakukan penyempurnaan akhir pada media, sehingga produk lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Setelah melakukan perbaikan, media dinyatakan layak digunakan. Implementasi di kelas IV menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka mengidentifikasi unsur 5W+1H dengan lebih baik. Dengan demikian, tahap evaluasi memastikan bahwa media video animasi berhasil, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi) adalah tahap terakhir dalam model ADDIE yang merupakan suatu proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi harapan dan sesuai dengan kebutuhan yang ada (Purnamasari, 2019). Apabila ditemukan kekurangan atau hal yang perlu diperbaiki, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi dan menyempurnakannya. Proses ini bertujuan untuk memastikan produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang optimal dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya sistem pembelajaran (Wardani & Sudarwanto, 2020).

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan video animasi berbasis *Problem-Based Learning* melalui lima tahap ADDIE menunjukkan bahwa tahap analisis mengidentifikasi kesulitan siswa kelas IV dalam memahami unsur 5W+1H karena media pembelajaran yang kurang menarik. Pada tahap perancangan, disusun storyboard, alur, dan desain animasi yang memuat peristiwa kontekstual untuk memandu siswa mengidentifikasi unsur informasi. Tahap pengembangan menghasilkan video animasi yang telah divalidasi ahli dan dinyatakan layak setelah dilakukan perbaikan. Implementasi media di kelas menunjukkan peningkatan fokus, ketertarikan, dan keaktifan siswa dalam berdiskusi serta pengisian LKPD. Tahap evaluasi memperlihatkan bahwa media memperoleh respons positif dan efektif mendukung pembelajaran. Secara keseluruhan kelima tahap ADDIE membuktikan bahwa video animasi berbasis *Problem-Based Learning* berhasil dikembangkan secara sistematis, layak digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur 5W+1H. Penelitian ini membuka peluang pengembangan media animasi dengan durasi lebih panjang, tampilan lebih interaktif, serta integrasi evaluasi digital untuk memperkuat keterlibatan siswa. Rekomendasi penelitian lanjutan mencakup uji efektivitas pada populasi yang lebih luas, pengembangan animasi pada materi Bahasa Indonesia lainnya, serta penerapan model *Problem-Based Learning* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, E. L., Nais, M. K., Kusrijadi, A., Chaerunisa, H. N., Bandung, K., Studi, P., ... Indonesia, U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Laboratorium Virtual terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Kesetimbangan. *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia*, 12(1), 27–33.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37.
- Imam Machali. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Khofifah, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Literacy Conditions of Reading, Writing and Calculating for Elementary School Students. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(3). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Mualifi, A. W. K. E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS VIDEO (MOVID) PADA MATERI SIKLUS AIR DAN DAMPAKNYA PADA PERISTIWA DI BUMI SERTA KELANGSUNGAN MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(April), 34–44.
- Purnamasari, N. L. (2019). METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK. *JURNAL PENA SD*, 5(1), 23-30.
- Puspa, K., Savitri, B., & Surya Manuaba, I. B. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia

- untuk Siswa Kelas V. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*, 4, 344–354.
- Ramdhani, F., & Fadly, A. (2024). Peran Literasi Baca Tulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 22 Setiabudi Pamulang. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 2809–2814.
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). Retrieved from <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sina, I., Agung, A. A. G., & IM Tegeh. (2024). Problem Based Learning Animation Videos in Third Grade Indonesian Language Lesson Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 288–297. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.63287>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2, 258–268. Retrieved from <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Tevano, A., Darsono, A., Fitriyani, A., Sukanti, T., Studi, P., Guru, P., ... Wacana, S. (2024). Pemanfaatan Video Animasi untuk Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Kelas 4. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5, 208–214.
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA KOMPETENSI DASAR MELAKUKAN PELAYANAN PURNA JUAL TERHADAP KOMPETENSI SISWA KELAS XII PEMASARAN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8, 1.
- Widianita, N. K. F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358–368. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.75849>
- Wijaya, S., Utari Batamata, S., Mei Wulandari, D., Farlan, M., Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., & Agama Islam Negeri Sorong, I. (2025). Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar siswa di MI Al-Ishlah kota sorong. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7). Retrieved from <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool>
- Zahroh, F., Pgri, S., Astri, S., Stkip, A., Sumenep, P., Afrilia, Y., ... Sumenep, G. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>