

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER PADA PENDIDIKAN PANCASILA PEMBAHASAN
KEBERAGAMAAN INDONESIA KELAS III DI SEKOLAH ISLAM IBNU HAJAR**

Sakinah Natunnada¹, Rusi Rusmiati Aliyyah², Wilis Firmansyah³

¹Universitas Djuanda Bogor, sakinahnatunnada@gmail.com

²Universitas Djuanda Bogor, rusi.rusmiati@unida.ac.id.

³Universitas Djuanda Bogor, Wilis.firmansyah@unida.ac.id.

ABSTRAK

Media yang baik harus efektif dan efisien, yang berarti bahwa media dapat mentransfer informasi dengan cepat sehingga pemahaman siswa meningkat dan efisien. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kurang variatif dan masih belum sesuai dengan materi yang disampaikan. Dengan menggunakan aplikasi Animaker untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat produk berupa video animasi. Untuk melakukan penelitian dan pengembangan (R&D), peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: *(A)nalisis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation*.

Analisis masalah dasar dalam proses pembelajaran dilakukan pada tahap awal, atau analisis kebutuhan. Selanjutnya, tahap desain, di mana media pembelajaran video animasi dirancang menggunakan storyboards, dan tahap pengembangan, di mana media dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa dari segi materi, valid layak digunakan dengan revisi dan memperoleh nilai rata-rata 84,6 persen; dari segi media, valid layak digunakan dengan revisi dan memperoleh nilai rata-rata 83,8 persen. Selanjutnya, uji coba terbatas (implementasi) dilakukan, di mana 12 peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap media pembelajaran video animasi yang dibuat oleh animaker dengan memperoleh hasil respon siswa 80, 1%, dan yang akan terjadi penilaian pada respon peserta didik diperoleh nilai rata-homogen 87, 5 %. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis animaker untuk mengajarkan pembahasan keberagaman pancasila di Indonesia valid, layak, dan mudah digunakan.

Kata Kunci: Video Animasi, Animaker, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan pada abad sebelumnya (Muhali, 2019)

Tantangan pembelajaran abad 21 ini dalam pelaksanaannya harus diimbangi dengan kurikulum yang sepadan. Pelaksanaan pembelajaran di Indonesia saat ini sudah menerapkan penggunaan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini didefinisikan sebagai suatu rancangan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam suasana yang damai dan tenang, menyenangkan serta diharapkan dapat menunjukan bakat yang dimiliki pada setiap individu. Kurikulum ini juga berfokus pada kebebasan peserta didik dalam melakukan pembelajaran serta sebagai wadah untuk bisa mengembangkan pemikiran yang kreatif (Sahara et al., 2023)

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dan merupakan tanggung jawab seluruh stakeholder, baik pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan, berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi prioritas utama, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran (Aliyyah, Amini, et al., 2021)

Pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan nyaman, sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang diinginkan (Aliyyah, Saraswati, et al., 2021)

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 disebutkan fungsi pendidikan nasional sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 (Penndidikan, 2014)

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan harus mampu memberikan berbagai macam perubahan bagi manusianya. Salah satunya adalah perubahan strata sosial individu, dimana dalam memperoleh akses pendidikan harus sama dan merata. Untuk melahirkan tujuan nasional pendidikan seperti dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa dan pendidikan yang melahirkan keadilan sosial, hal ini tentunya harus didukung oleh sistem yang terintegrasi dan dibangun secara bersama-sama (Simatupang & Yuhertiana, 2021)

Media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru dalam mentransfer isi pelajaran untuk anak. Media pembelajaran meliputi semua alat dan benda penyalur ide, pesan dan gagasan dari yang mengirimkannya kepada yang menerima. Pengirim disini adalah guru sebagai pendidik sedangkan penerima adalah anak didik. Media pembelajaran digunakan untuk dapat menstimuli anak dalam pengembangan fikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik sehingga terjadilah proses pembelajaran (Zaman et al., 2010)

Media pembelajaran yang mengintegrasikan mata pelajaran dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar dan prestasi belajar (Aliyyah, Saraswati, et al., 2021)

Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Andriani & Rasto, 2019)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis animaker dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dalam implementasi kurikulum merdeka di kelas III pada materi Kebergamaan budaya di Indonesia. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dirancang dan digunakan oleh guru selama proses pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar yang diinginkan(Nurrita, 2018)

hasil asal pembuatan media ini yaitu video animasi menggunakan spesifikasi berikut:

1) video animasi yg dipergunakan sebagai media pembelajaran ada narator yang menyebutkan materi; 2) durasi video animasi ini yaitu 8 mnt yang berisi materi dan model yg disertai gambar buat menarik perhatian peserta didik serta tetap fokus, tiga) fokus video animasi ini yaitu pada materi keberagaman budaya di Indonesia, 4) ukuran video animasi ini yaitu 20 MB. ada batasan pada riset ini yaitu:

1) Materi yang tersaji pada video animasi keberagaman budaya di Indonesia hanya sesuai pada materi kelas III SD; 2) Penelitian terbatas hanya buat pembelajaran materi keberagaman anggota keluarga di rumah; 3) Penelitian dilakukan menggunakan melibatkan peserta didik kelas III SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)(sugiono, 2021).

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menguji barang yang akan digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengembangkan barang tertentu dan memastikan bahwa barang tersebut berfungsi dengan baik dan efektif dalam penggunaan yang dimaksudkan(Sahara et al., 2023).

Desain pengembangan adalah struktur atau rancangan yang menjelaskan langkah-langkah yang diambil peneliti untuk membuat media video animasi. Untuk penelitian pengembangan ini, model ADDIE digunakan, yang terdiri dari lima tahapan: 1)

Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi(Sumarni et al., 2021)

ada langkah analisis, peneliti melakukan hal-hal berikut: (1) mengidentifikasi masalah belajar peserta didik, terutama yang berkaitan dengan materi agama dan budaya; (2) menilai karakteristik media pembelajaran yang telah digunakan untuk menentukan produk media yang akan dikembangkan; dan (tiga) menganalisis karakter produk yang akan dikembangkan, khususnya yang berkaitan dengan desain: (1) membuat desain tampilan video animasi; (2) membuat komponen video animasi; (3) membuat struktur materi; dan (4) membuat struktur bahan.

di tahap implementasi, peneliti melakukan aktivitas: (1) mengimplentasikan media yg sudah digunakan, (2) menyebarkan angket evaluasi peserta didik, serta (3) menguji imbas video animasi terhadap akibat belajar.

Pada langkah penilaian, peneliti melakukan tugas berikut: menilai kelayakan media yang berkaitan dengan persepsi siswa, kualitas pembelajaran, dan ketercapaian kemampuan peserta didik; dan (dua) menganalisis data yang diperoleh untuk menemukan kelemahan dan kualitas media pembelajaran video animasi.

Data yang diperoleh akan digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan atau tidak.

Penelitian dilakukan pada Sekolah Islam Ibnu Hajar dengan jumlah subjek 23 orang peserta didik serta 32 validator yaitu ahli materi, serta media. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket, observasi dan wawancara. Angket dipergunakan buat mendapatkan penilaian, masukan, serta saran perbaikan berasal validator serta tanggapan/respon siswa selesainya memakai media pembelajaran video animasi, observasi dilakukan menjadi metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan syarat selama proses pembelajaran berlangsung. sementara itu, wawancara dilakukan buat mengetahui proses pembelajaran pada kelas, asal belajar, dan materi ajar yg dipergunakan melalui tanya jawab pribadi menggunakan salah satu guru pada kelas III Sekolah

Islam Ibnu Hajar. kegiatan ini dilakukan menggunakan tujuan primer buat tahu bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan mencari solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan materi ajar yang sesuai menggunakan pertarungan yang ada pada lapangan. Selain itu, tujuan lainnya adalah buat mendapatkan evaluasi, penilaian serta respon berasal peserta didik melalui validasi serta angket. Validasi dipergunakan untuk menerima penilaian, masukan, serta saran pemugaran asal validator, sedangkan angket respon peserta didik dipergunakan buat menerima isu ihwal tanggapan serta respon siswa sehabis mereka memakai media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Peneliti memakai angket respon peserta didik buat mengevaluasi apakah media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan bisa diterima serta dipergunakan menggunakan baik sang peserta didik atau tidak. peserta didik mengisi angket selesainya mereka memakai media pembelajaran video animasi. sementara itu, angket validasi dipergunakan menjadi indera pengukur buat mengevaluasi kecocokan media pembelajaran video animasi yang digunakan pada pengembangannya.

Skala *Likert* dengan kriteria 5 digunakan untuk mengukur tingkat kualitas, di mana skor 1: sangat kurang, 2: kurang, 3: cukup, 4: baik, 5: sangat baik. Pertanyaan-pertanyaan tertulis diajukan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan mereka (Sanaky, 2021). pada penelitian serta pengembangan ini, dipergunakan teknik analisis data baik kualitatif maupun kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh berasal yang akan terjadi wawancara, observasi, saran asal pakar, dan asal lainnya secara sistematis. Analisis data kualitatif dilakukan mulai asal identifikasi masalah awal hingga penyelesaian laporan penelitian, yang di akhirnya membuat generalisasi menjadi kesimpulan. Analisis data kuantitatif untuk mengolah data yg diperoleh dari akibat angket validator menggunakan menggunakan rumus berikut:

$$P = (F/N) \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Kriteria	Interpretasi
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat tidak Layak	1

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sedangkan untuk memperoleh hasil penilaian respon peserta didik diperoleh melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Respons Peserta Didik

Kriteria	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Baik

61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru kelas 3 SD Sekolah Islam Ibnu Hajar, di tahapan pertama analisis, ditemukan adanya kebosanan yang dirasakan kelas 3 ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang rendah. Penyebabnya ialah guru yang dalam pembelajarannya terbatas menyampaikan materi dengan cara berceramah dan media pembelajarannya hanyalah berbentuk alat peraga dari benda di sekitar. Hal ini membuat pembelajaran yang dilakukan tidak menimbulkan antusiasme siswa. Sebagaimana karakteristik pelajar setingkat SD kelas 3 yang biasanya masih banyak bermain, memanfaatkan media gambar kartun berbentuk video animasi berbasis *Animaker* dapat menarik antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran, sebab muatannya yang lebih menyenangkan dan menimbulkan suasana belajar sambil bermain.

Desain

Tahapan kedua adalah desain yang mana tahapan ini serupa dengan tahapan perencanaan kegiatan proses pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung secara sistematis, mulai dari penetapan tujuan pembelajaran, perancangan skenario ataupun kegiatan pembelajaran, perancangan perangkat pembelajaran, perancangan materi pembelajaran dan alat mengevaluasi hasil pembelajaran. Rancangan metode/model pembelajaran ini sifatnya masihlah berbentuk konsep di mana konsep ini akan menjadi dasar berjalannya pengembangan selanjutnya.

Tabel 5. Desain Rancangan Produk

PEMBUKAAN	Salam Pembuka
ISI	Materi Keberagaman Budaya di Indonesia Contoh Soal
PENUTUP	Salam Penutup

Pengembangan

Pada tahap ketiga, terdapat pengembangan di mana tahapan ini kebanyakan akan terkait dengan proses perancangan media pembelajaran berbentuk video animasi sesuai dengan skenario yang telah dirancang, *storyboards*, serta desain yang telah dirancang pada tahapan kedua. Di tahapan ini, mulai dilakukan pencarian dan pengumpulan referensi-referensi, gambar, dan animasi. Pengumpulan beberapa hal tersebut berguna untuk menunjang pengembangan tampilan desain dan materi pada media pembelajaran video animasi. Materi dibuat sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan yang hendak diraih oleh siswa, serta sesuai keadaan lingkungan belajar siswa.

Dalam tahapan ini juga, terdapat realisasi dari konsep-konsep yang sebelumnya dirancang menjadi produk yang sudah bisa diaplikasikan. Adapun produk tersebut ialah berupa Video Animasi berbasis *Animaker*. Berikutnya, produk ini akan dijadikan media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia kelas 3 SD berbasis Video Animasi.

Setelah melakukan proses pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*, kemudian terdapat uji validitas yang dilakukan sejumlah ahli, yakni ahli media dan juga ahli materi pembelajarannya. Uji validitas pertama dilakukan ahli materi, menghasilkan nilai 84,6%, sehingga jika hasil ini diuji kelayakannya sebagaimana penjelasan yang sudah dilakukan, dapat dikatakan produk pengembangan ini telah sesuai dengan kriteria yang berlaku, yaitu "layak, setelah dilakukan perbaikan". Oleh karenanya, produk ini telah sesuai dengan kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran, meski perlu dilakukan perbaikan

pada sejumlah aspeknya, yakni lebih memperhatikan penyusunan katanya, bahasa harus lebih dibuat sederhana untuk bahasa siswa. Sementara itu, uji validitas kedua dilakukan ahli media, menghasilkan nilai 83,8%, sehingga jika hasil ini diuji kelayakannya, dapat dikatakan produk pengembangan telah memenuhi kriteria yang berlaku, yaitu “layak, setelah dilakukan perbaikan”. Oleh karenanya, produk ini telah sesuai dengan kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran, meski perlu dilakukan perbaikan pada sejumlah aspeknya, di antaranya perlu ditambahkan lebih banyak animasinya dalam bentuk materi (tulisan) maupun gambar. Berdasarkan hasil dari validator maka peneliti merevisi produk yang dihasilkan sesuai dengan masukan dan saran supaya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yang dihasilkan bisa diterapkan kepada siswa sebagaimana yang diharapkan.

Implementasi

Tahapan berikutnya atau keempat ialah implementasi. Setelah produk divalidasi oleh para ahli, lalu peneliti melakukan uji coba berskala kecil terhadap 12 peserta didik kelas 3 SD. Dalam uji coba ini, dihasilkan nilai rata-rata dari keseluruhan aspek berhasil mencapai 80.1% hasil evaluasi pada respon siswa diperoleh nilai rata-rata 87,5% yang dapat diartikan bahwa produk yang dihasilkan sangatlah memenuhi kelayakan.

Evaluasi

Tahapan kelima ialah evaluasi. Tahapan ini sebenarnya dilaksanakan pada setiap tahap-tahap yang ada dan evaluasi untuk mengukur kelayakannya. Adapun pengembangan yang dihasilkan dalam media pembelajaran ini ialah berupa media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yang dilakukan untuk mendorong peningkatan hasil belajar Materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada kelas 3 SD.

Dalam pengembangan media ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE, atau dikenal dengan *analysis* (analisis), *design* (desain/rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), serta *evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian dan saran dari para ahli media dan ahli materi serta respons dari para siswa terkait media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*, maka peneliti memiliki kesimpulan bahwa media tersebut mampu memfasilitasi peserta didik di kelas 3 Sekolah Islam Ibnu Hajar dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di Indonesia.

KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk berbagi media pembelajaran video animasi berbasis animaker untuk mengetahui hasil belajar materi keberagaman budaya di kelas tiga SD. Pengembangannya dilakukan menggunakan model ADDIE, dan melibatkan tahapan analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Uji kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis Animker. Hasilnya menunjukkan presentase kelayakan sebesar 84,6 persen dalam kategori Sangat Layak, presentase pakar materi sebesar 83,8 persen, dan evaluasi responden sebesar 80,1 persen dalam kategori Sangat Layak. Oleh karena itu, hasil siswa menghasilkan nilai rata-rata homogen sebesar 87,5%. Studi menunjukkan bahwa siswa di kelas tiga SD di Indonesia dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang dibuat oleh animaker. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian berikutnya.

REFERENSI

Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021).

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 52–70.

<https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034%0A%0Ahttps://doi.org/10.30997/js.v12i1.4034>

- Aliyyah, R. R., Saraswati, S., Ulfah, S. W., & Ikhwan, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Media Video Pembelajaran. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 317.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.317-326.2021>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Penndidikan, P. W. M. P. dan K. R. . B. (2014). Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–162.
- Sahara, A., Alimuda, S., Retnadi, W., Hayu, R., & Firmansyah, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Karimah Tauhid*, 2(5), 1–17.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38.
<https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>
- sugiono. (2021). *No Title Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*.
- Sumarni, Astuti, I., & Mering, A. (2021). Pengembangan Video Animasi untuk

- Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(2), 1–13.
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 34.
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 52–70.
<https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034%0A%0Ahttps://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Aliyyah, R. R., Saraswati, S., Ulfah, S. W., & Ikhwan, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Media Video Pembelajaran. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 317.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.317-326.2021>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Penndidikan, P. W. M. P. dan K. R. . B. (2014). Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–162.
- Sahara, A., Alimuda, S., Retnadi, W., Hayu, R., & Firmansyah, W. (2023).

Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Karimah Tauhid*, 2(5), 1–17.

Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38. <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>

sugiono. (2021). *No Title Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*.

Sumarni, Astuti, I., & Mering, A. (2021). Pengembangan Video Animasi untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(2), 1–13.

Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 34. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf