



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar

Indri Rahmawati^{1*}, Muhammad Makki¹, Fitri Puji Astria¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2792>

Article Info:

Received : 18 Juni 2026
Revised : 20 Juni 2026
Accepted : 11 Juli 2026
Published : 21 Juli 2026

Correspondence:

Indri Rahmawati

Phone: +6287744886659

Abstract: This research aims to determine the validity and practicality of animated video-based learning media on the topic of Plants as Sources of Life on Earth for fourth-grade elementary school students. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research was conducted at SD Negeri 1 Darek with five students in the small-group trial and fifteen students in the large-group trial. The instruments included material expert validation questionnaires, media expert validation questionnaires, student response questionnaires, and teacher response questionnaires. Data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that the learning media obtained a media expert validity score of 90.83% and a material expert validity score of 96.58%, both categorized as very valid. The practicality test showed student response percentages of 90.62% in the small-group trial and 86.04% in the large-group trial, while the teacher response reached 92.5%, all categorized as very practical. Therefore, the animated video-based learning media met the criteria of being very valid and very practical, making it suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media; Animated Video; Plants as a Source of Life on Earth.

Citation: Rahmawati, I., Makki, M., & Astria, F. P. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3820–3830. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2792>

Pendahuluan

Pendidikan menjadi pondasi untuk memajukan suatu bangsa yang merupakan suatu upaya terencana dalam proses pembelajaran dan bimbingan bagi individu agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang mandiri, berilmu, kreatif, bertanggung jawab, berakhlak mulia, dan sehat (Hartika, Asrin & Hasanah, 2022). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu

pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Pembelajaran abad 21 menggunakan teknologi sebagai sarana penyampaian informasi kepada peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan (Cahyani, 2021).

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dan informasi, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan (Yusnaldi

dkk., 2025). Agar tercapainya tujuan proses kegiatan pembelajaran di kelas maka setiap lembaga memfasilitasi suatu media pembelajaran guna mempermudah komunikasi peserta didik dengan guru dalam belajar. Pendidik juga harus mampu memanfaatkan fasilitas media pembelajaran yang telah disediakan dengan menyajikan secara inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi.

Dari berbagai jenis media pembelajaran, video pembelajaran termasuk dalam kategori media pembelajaran dengan beberapa keunggulan, salah satunya adalah kemampuan memberikan penjelasan yang mendukung prosedur dan konsep yang kompleks. Menurut Sukarso & Hadiprayitno (2021) video animasi merupakan media yang dapat menggabungkan dokumen, gambar, dan audio sehingga dapat dipergunakan memvisualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Dalimunthe dkk., (2021) pada muatan IPA di Sekolah Dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik, untuk menikmati aktivitas alam dan sekitarnya, misalnya pengetahuan tentang tumbuhan, hewan, organ tubuh manusia dan lainnya dengan gambar serta penjelasan yang mengunggah rasa ingin tahu peserta didik sehingga daya minat belajar peserta didik tinggi.

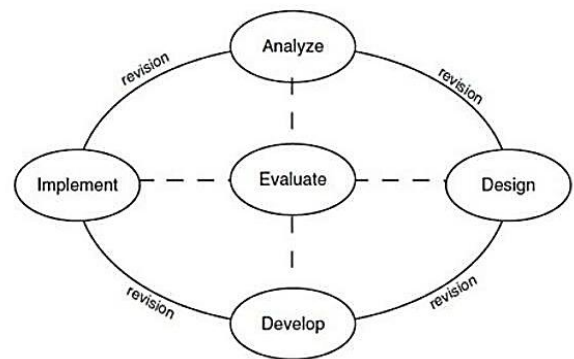
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Darek, pembelajaran IPAS kelas IV pada materi Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi masih menggunakan tanaman asli sebagai alat peraga tanpa didukung media pembelajaran lain yang inovatif, penggunaan media tersebut belum mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Akibat yang ditimbulkan dari minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan seringkali tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Darek menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga media yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian terapan yang bertujuan untuk menciptakan produk, model, atau intervensi baru (Kasliyanto dkk., 2025). Adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi pada materi IPAS Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Menurut Cahyadi (2019) langkah-langkah umum dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat dalam skema berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Darek. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Darek, yaitu 5 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 15 peserta didik pada uji coba kelompok besar. Validator dalam penelitian ini terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan angket. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas media dari ahli materi dan ahli media, serta data kepraktisan media melalui respons guru dan peserta didik.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari validator yang digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon peserta didik. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif

kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari setiap aspek penilaian. Persentase kevalidan media dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan (2015) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat pencapaian validitas untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria validitas mengacu pada Akbar (2013) sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas Media

Tingkat Pencapaian	Keterangan
85,01% - 100%	Sangat valid
70,01% - 85,00%	Valid
50,01% - 70,00%	Kurang Valid
01,00% - 50,00%	Tidak Valid

(Sumber: Akbar, 2013)

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 70,01% dengan kategori valid, sedangkan persentase sebesar 85,01%-100% menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid.

Selanjutnya data hasil uji kepraktisan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari angket respons guru dan peserta didik. Persentase kepraktisan media dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan (2015) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan

media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria kepraktisan mengacu pada Akbar (2013) sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran dinyatakan praktis apabila memperoleh persentase minimal 70,01% dengan kategori praktis, sedangkan persentase sebesar 85,01%-100% menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

No	Kriteria	Kualifikasi	Keterangan
1	85,01% - 100%	- Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85%	- Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	50,01% - 70%	- Cukup praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	01,00% - 50%	- Tidak praktis	Tidak dapat digunakan

(Sumber: Akbar, 2013)

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media yang memenuhi aspek kevalidan dan kepraktisan.

Tahap Analysis (Analisis)

Analisis merupakan tahapan atau fase pertama dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menganalisis permasalahan di lapangan/sekolah mengapa diperlukan pengembangan suatu produk pendidikan (Maydiantoro, 2021). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media. Analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Darek, pembelajaran IPAS pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi masih menggunakan buku paket dan alat peraga sederhana sebagai media pembelajaran. Media yang digunakan tersebut belum sepenuhnya mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan

menarik, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media yang tepat dan menarik dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta membangkitkan perhatian peserta didik (Yusuf dkk., 2025).

Hasil analisis karakteristik menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Peserta didik kelas 4 SD mulai mampu berpikir lebih logis dan konkret, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang dapat mereka lihat atau sentuh (Rahman dkk., 2025). Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang disajikan secara menarik dan melibatkan unsur visual. Selain itu, peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon genggam, laptop, dan menonton video sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, video animasi dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Sejalan dengan pendapat Syafei (2025) yang menyatakan bahwa kombinasi audio visual menjadikan penyampaian informasi lebih hidup, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Analisis materi dilakukan melalui kegiatan mengkaji isi materi pembelajaran agar pengembangan media yang dilakukan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, yaitu tanaman asli sebagai alat peraga sederhana belum sepenuhnya mampu mendukung pemahaman peserta didik, terutama dalam menampilkan keragaman bagian tubuh tumbuhan serta proses fotosintesis yang memerlukan visualisasi bertahap. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang mampu menyajikan materi secara lebih jelas, runtut, dan menarik. Media yang dikembangkan memuat materi IPAS Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan pada Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi, diperoleh informasi bahwa ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan tahap operasional konkret, sedangkan materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi memerlukan penyajian visual agar lebih mudah dipahami. Berdasarkan keterkaitan ketiga aspek tersebut, media pembelajaran berbasis video

animasi sesuai digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tahap Design (Desain)

Pada tahap desain, kegiatan yang dilakukan yaitu perencanaan desain media pembelajaran video animasi. Menurut Marufah, Atiqoh & Suhari (2023) hasil dari tahapan desain adalah rancangan atau desain yang mampu memberi solusi dari permasalahan dari tahap analisis sebelumnya. Oleh karena itu perencanaan konsep desain video animasi yang dikembangkan merujuk pada temuan masalah dan kebutuhan guru serta peserta didik pada tahapan sebelumnya.

Tahap awal pada proses desain dilakukan dengan menyiapkan perangkat dan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Perangkat yang digunakan berupa laptop dan telepon genggam sebagai sarana pendukung dalam proses pengembangan media. Selain itu, aplikasi utama yang digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform daring yang menyediakan alat untuk menciptakan berbagai materi edukatif (Winayah dkk., 2022). Canva memiliki fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis animasi, seperti template, elemen gambar, fitur transisi, perekaman suara, serta ekspor video.

Tahap selanjutnya adalah menyusun materi yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi. Materi pembelajaran harus terfokus pada aspek yang telah ditentukan dan tidak boleh melenceng dari cakupan kompetensi yang ingin dicapai (Djayadin, 2025). Penyusunan materi pada video animasi didasarkan pada capaian pembelajaran (CP) di dalam kurikulum Merdeka materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV fase B, bab 1 topik A Bagian Tubuh Tumbuhan.

Setelah materi ditetapkan, tahap selanjutnya yaitu membuat kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah *storyboard*. Tujuan dari storyboard adalah untuk memberikan gambaran tentang urutan dan animasi yang akan dibuat dalam media pembelajaran (Handayani dkk., 2025). Produk video animasi yang dikembangkan berupa media berbasis 2D dengan menggabungkan audio dan visual berupa gambar, elemen atau animasi.

Tahap terakhir yaitu merekam audio menggunakan suara sendiri dan berperan sebagai narator yang menjelaskan materi dalam video. Untuk memperbaiki kualitas suara rekaman, peneliti menggunakan *website* Adobe Podcast yang berfungsi mengurangi kebisingan dan menjernihkan audio

sehingga narasi terdengar lebih jelas. Selain itu, terdapat juga suara latar belakang berupa lagu pengiring video animasi yaitu "Good Luck Today" yang merupakan lagu tema dari *game Like a Dino!* serta *sound effects* dalam video animasi didapatkan dari *website Pixabay*.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan berupa realisasi dari rancangan produk yang sebelumnya telah disusun. Video animasi materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dikembangkan mengikuti batasan dan ketentuan muatan serta unsur-unsur video yang telah ditentukan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang memuat materi Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi, Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan, Fase B kelas IV sekolah dasar. Video animasi yang dikembangkan berbentuk dua dimensi berjumlah tiga pertemuan dengan masing-masing durasi 6-9 menit serta mengandung unsur gambar ilustratif, teks, narasi audio, *background*, dan animasi bergerak yang mendukung penyampaian materi secara menarik dan interaktif. Video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dilengkapi dengan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk permainan sebagai umpan balik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

Keunikan produk terletak pada penggunaan permainan *True or False* sebagai bentuk evaluasi pembelajaran, serta kode QR yang terintegrasi langsung dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sehingga mempermudah guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran dan membantu peserta didik mengerjakan tugas secara lebih terstruktur dan efisien. Untuk menentukan standar valid dari video animasi yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli, yaitu terdapat empat validator yakni dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Penilaian oleh para ahli menjadi langkah penting untuk mengetahui sejauh mana kualitas isi, keakuratan konsep, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar (Tambing & Amriani, 2026).



Gambar 2. Permainan True or False dan Cover LKPD Booklet



Gambar 2. Tampilan Awal Video Pertemuan 1

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang dituangkan dalam pengembangan media video animasi materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi, serta untuk memperoleh saran dan masukan terkait materi yang termuat dalam media video animasi. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu ibu Nurkhaerat Alimuddin, S.Pd., M.Pd. dan ibu Aisa Nikmah Rahmatih, S.Pd., M.Pd. yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Mataram. Validator ahli materi melakukan penilaian dengan instrumen angket skala likert 1-4, berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan bahasa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi I

Aspek	Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persentase	Kriteria
Kelayakan isi	20	43	97,72%	Sangat valid
Penyajian	11			
Bahasa	12			

Hasil validasi ahli materi I menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi mendapatkan persentase sebesar 97,72% dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan saran dari ahli materi I, dilakukan perbaikan pada isi media pembelajaran berupa

penambahan contoh tumbuhan dikotil dan monokotil dalam video animasi agar peserta didik dapat mengenali contoh tumbuhan tersebut dengan lebih jelas. Selain itu, diperlukan penyempurnaan pada modul ajar dengan melengkapi komponen dan materi yang masih perlu disesuaikan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi II

Aspek	Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persentase	Kriteria
Kelayakan isi	19	42	95,45%	Sangat valid
Penyajian	11			
Bahasa	12			

Hasil validasi ahli materi II menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi mendapatkan persentase sebesar 95,45% dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan saran dari ahli materi II, dilakukan perbaikan pada LKPD *Booklet* dengan menyediakan gambar yang akan digunakan dalam kegiatan analisis ciri-ciri tumbuhan agar hasil analisis peserta didik lebih bervariasi. Selain itu, dilakukan perbaikan pada ukuran dan kejelasan bahan-bahan fotosintesis dalam kegiatan gunting dan tempel sehingga lebih mudah dibaca. Revisi selanjutnya berupa penambahan persamaan reaksi

kimia fotosintesis pada LKPD serta penggantian penggunaan kertas HVS menjadi kertas stiker untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan gunting dan tempel. Selanjutnya validasi ahli media dilakukan untuk menilai kevalidan media video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi oleh Bapak Ibrahim, M.Pd. dan Bapak Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd. yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Mataram. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket berskala 1 sampai 4 yang mencakup 3 aspek utama yaitu tampilan media, isi media, dan penulisan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media I

Aspek	Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persentase	Kriteria
Tampilan	11	56	93,33%	Sangat valid
Isi	33			
Penulisan	12			

Berdasarkan hasil validasi ahli media I, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian persentase kevalidan media video animasi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi mencapai 93,33% dengan kriteria sangat valid.

Adapun saran dari ahli media I berupa perbaikan pada media pembelajaran terkait durasi video dengan membagi video animasi menjadi tiga bagian sesuai jumlah pertemuan. Pembagian tersebut dilakukan agar peserta didik lebih fokus saat mengikuti pembelajaran,

mengurangi kejenuhan, serta memudahkan penggunaan media pada setiap pertemuan. Selain itu, pada setiap awal dan akhir video ditambahkan penyampaian tujuan pembelajaran serta kegiatan refleksi. Revisi berikutnya dilakukan dengan menyesuaikan isi setiap pertemuan melalui penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari pada hari tersebut. Selanjutnya, disusun tujuan pembelajaran khusus untuk pertemuan ketiga sehingga setiap pertemuan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan terstruktur.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media II

Aspek	Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persentase	Kriteria
Tampilan	11	53	88,33%	Sangat valid
Isi	31			
Penulisan	11			

Berdasarkan hasil validasi ahli media II, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian persentase kevalidan media video animasi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi mencapai 88,33% dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan saran dari ahli media II, dilakukan revisi pada tampilan media pembelajaran pada bagian awal dengan menambahkan tulisan "Video

Pembelajaran" agar tampilan lebih informatif dan menarik. Revisi berikutnya dilakukan pada materi jenis-jenis akar dengan mengganti gambar animasi menjadi gambar asli agar peserta didik lebih mudah mengenali bentuk akar secara nyata. Selanjutnya, pada bagian akhir video ditambahkan profil pengembang beserta nama dosen pembimbing sebagai pelengkap informasi media yang dikembangkan.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba penerapan produk media video animasi materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Darek. Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Jumlah subjek dalam tiap uji coba yaitu pada kelompok kecil berjumlah 5 peserta didik dan pada uji coba kelompok besar berjumlah 15 peserta didik.



Gambar 3. Uji Coba Kelompok Kecil & Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 5 peserta didik kelas IV SD Negeri 1

Darek, diperoleh jumlah skor sebesar 145 dari skor maksimal 160 dengan persentase rata-rata sebesar 90,62%. Seluruh responden dalam uji coba kelompok kecil memberikan penilaian pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi praktis digunakan dalam proses pembelajaran serta memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik. Tidak ditemukan kendala yang berarti selama proses penggunaan media. Oleh karena itu, pada tahap uji coba kelompok kecil tidak dilakukan revisi, sehingga media dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kelompok besar.

Setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil, media pembelajaran video animasi selanjutnya diuji cobakan pada kelompok besar untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam penggunaan yang lebih luas serta memperoleh respon peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan. Kegiatan uji coba ini melibatkan seluruh peserta didik kelas IV SDN 1 Darek yang berjumlah 15 peserta didik serta wali kelas IV sebagai pengguna media dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persentase	Kriteria
Aspek umum	35	145	90,62%	Sangat praktis
Tampilan	75			
Isi Materi	35			

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 15 peserta didik kelas IV SDN 1 Darek, diperoleh jumlah skor sebesar 413 dari skor maksimal 480 sehingga diperoleh persentase sebesar 86,04% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persentase	Kriteria
Aspek umum	105	413	86,04%	Sangat praktis
Tampilan	207			
Isi Materi	101			

Selain respon peserta didik, penilaian kepraktisan media pembelajaran juga diperoleh melalui respon guru yaitu Ibu Baiq Siti Mariam, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN 1 Darek. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi dari sudut pandang guru. Adapun aspek yang dinilai meliputi aspek ketertarikan, materi, dan bahasa pada media video animasi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Berdasarkan perhitungan persentase hasil angket penilaian guru, dapat

disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media video animasi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi yaitu mencapai 92,5% yang menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan tanpa revisi. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang layak dan praktis ditandai dengan hasil validasi ahli serta respon guru yang menyatakan media berada pada kategori sangat layak atau sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi (Zuziah & Hasni, 2025).

Tabel 9. Hasil Angket Penilaian Guru

Aspek	Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil persen-tase	Kriteria
Ketertarikan	16	37	92,5%	Sangat praktis
Materi	13			
Bahasa	8			

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi terdiri atas evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan proses untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas dan efisiensi penggunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Chamidah & Burhanuddin, 2026). Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan media. Tujuannya untuk mengidentifikasi kekurangan produk serta memperoleh masukan sebagai dasar perbaikan. Kegiatan evaluasi formatif dilakukan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba kelompok kecil.

Validasi ahli materi bertujuan menilai kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi I, diperoleh persentase sebesar 97,72% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi II memperoleh persentase sebesar 95,45% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan kedua hasil penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan materi sebesar 96,58% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan penggunaan bahasa.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media I, diperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli media II memperoleh persentase sebesar 88,33% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan kedua hasil penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan media sebesar 90,83% dengan kategori sangat valid.

Selain itu, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 peserta didik memperoleh persentase sebesar 90,62% dengan kategori sangat praktis. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kevalidan dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, terdapat beberapa revisi yang menjadi bahan evaluasi terhadap kelayakan produk yang dikembangkan. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti melalui revisi sehingga media menjadi lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, evaluasi sumatif merupakan kelanjutan dari evaluasi formatif, yaitu media yang telah diperbaiki dan disempurnakan kemudian diteliti

kembali untuk mengetahui kelayakan penggunaannya dalam situasi tertentu (Chamidah & Burhanuddin, 2026). Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah media selesai dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan penggunaan secara menyeluruh. Kegiatan evaluasi sumatif dilakukan melalui uji coba kelompok besar yang melibatkan 15 peserta didik kelas IV serta angket respon wali kelas IV SD Negeri 1 Darek. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 86,04% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil angket respon wali kelas IV memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil evaluasi sumatif, media pembelajaran berbasis video animasi dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi.

Validitas Media Pembelajaran Video Animasi Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi

Kevalidan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi menjadi tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk menilai kualitas rancangan produk yang telah dikembangkan (Putri dkk., 2025). Validasi ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penilaian masing-masing validator beserta rata-rata persentase kevalidannya disajikan pada tabel

Tabel 10. Rata-rata Persentase Kevalidan

Validator	I	II	Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	97,72%	95,45%	96,58%	Sangat valid
Ahli Media	93,33%	88,33%	90,83%	Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi I memberikan persentase sebesar 97,72% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli materi II memberikan persentase sebesar 95,45% dengan kategori sangat valid. Rata-rata hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96,58% sehingga media pembelajaran

berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dinyatakan sangat valid dari aspek materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video animasi telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelas IV sekolah dasar dari aspek kelayakan isi, penyajian dan bahasa.

Meskipun memperoleh kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan media. Masukan tersebut kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media. Kegiatan revisi bertujuan untuk menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada media yang dikembangkan sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik sekolah dasar (Siwi, 2026).

Selain validasi materi, media juga divalidasi oleh dua ahli media. Hasil validasi ahli media I memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli media II memperoleh persentase sebesar 88,33% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan kedua hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,83% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi telah memenuhi aspek kelayakan media dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pada proses validasi media, validator juga memberikan beberapa saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa proses revisi berdasarkan masukan validator merupakan bagian penting dalam penyempurnaan media pembelajaran agar produk yang dihasilkan lebih layak digunakan (Zuziah & Hasni, 2025).

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi, media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dinyatakan sangat valid baik dari aspek materi maupun media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, penyajian, dan penggunaan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar.

Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi

Kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi diperoleh melalui uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan respon wali kelas IV sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa kepraktisan media video animasi dapat dilihat dari hasil penilaian oleh calon pengguna yakni guru dan respon dari peserta didik (Bulu dkk., 2022). Pengujian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan,

daya tarik, serta kesesuaian media dalam proses pembelajaran.

Tabel 11. Persentase Kepraktisan

Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Kelompok Besar	Respon Guru	Kriteria
90,62%	86,04%	92,5%	Sangat praktis

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 peserta didik untuk mengetahui respon awal terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90,62% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tampilan video menarik, serta materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa mengalami kendala selama penggunaan media. Tidak adanya revisi pada tahap ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 15 peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam penggunaan yang lebih luas. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 86,04% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi mampu digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Penggunaan ilustrasi dalam video animasi membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media video animasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta motivasi peserta didik melalui ilustrasi yang menarik, sehingga pesan pembelajaran lebih mudah diterima dan tujuan pengajaran dapat tercapai secara lebih efektif (Liani dkk., 2023).

Selain respon peserta didik, kepraktisan media juga diperoleh melalui respon wali kelas IV dengan persentase sebesar 92,5% dan kategori sangat praktis. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Milala dkk., (2022) yang menyatakan bahwa kepraktisan mengacu pada konsisi media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna baik peserta didik maupun guru. Berdasarkan keseluruhan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran berbasis video animasi pada materi

Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu mendukung proses pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pada penelitian pengembangan media video animasi ini model yang digunakan yaitu model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik dan wali kelas SDN 1 Darek serta objek penelitian yaitu produk yang dikembangkan berupa media Video Animasi pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi, fase B bab 1.

Kevalidan media diperoleh melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,58% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,83% dengan kategori sangat valid.

Kepraktisan media diperoleh melalui uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan respon wali kelas IV. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90,62% dengan kategori sangat praktis, uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 86,04% dengan kategori sangat praktis, dan hasil respon wali kelas IV memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing atas bimbingan, arahan dan masukan konstruktif yang diberikan pada setiap tahapan penelitian ini.

Referensi

- Hartika, L., Asrin, A., & Hasanah, N. (2022). Pembelajaran Literasi dan Numerasi Dasar Berbasis Pendekatan Semua Anak Cerdas (SAC) di SDN Gunung Borok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 1001-1010.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama* (Vol. 6, No. 1, pp. 46-56).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cahyani, F. D., Idris, I., & Jalal, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Chamidah, A. N., & Burhanuddin, H. (2026). Analisis Evaluasi Media Pembelajaran. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 7(1), 1-7.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341-1348.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i3.888>
- Djayadin, C. (2025). Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Audiovisual Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Kelas Inklusif. *Jurnal Pendidikan Islam AL-ILMI*, 8(1), 57-70.
- Handayani, T., Urva, G., Yuliati, T., Sellyana, A., & Rahmawati, A. (2025). Pengembangan video animasi 2D interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri 011 Kota Dumai tentang energi terbarukan. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 145-154.
- Hartika, L., Asrin, A., & Hasanah, N. (2022). Pembelajaran Literasi dan Numerasi Dasar Berbasis Pendekatan Semua Anak Cerdas (SAC) di SDN Gunung Borok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 1001-1010.
- Kasliyanto, K., Puspa, R., Rauf, A., Darmawanti, S., Jani, J., Puspita, M., & Susanto, D. A. (2025). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Yogyakarta: CV Edu Akademi.
- Liani, C. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung. *Jurnal Kultur Demokrasi (Jkd)*, 12(1).
- Marufah, S., Atiqoh, A., & Suhari, S. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Materi Aktivitas Gerak Ritmik Kelas XII. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9835-9840.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*. 1 (2): 29 - 35.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media

- pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195-202.
- Putri, E. A., Damariswara, R., & Budianto, A. (2025, July). Validitas Media Pembelajaran Smartbox Pada Materi Majas Personifikasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1359-1367).
- Rahman, F. S., Harahap, F. K. S., Parapat, K. M., Ramadhani, R., & Lubis, R. (2025). Implikasi Perkembangan Pembelajaran Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(1), 282-291.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Siwi, D. A. (2026). Pengembangan Media Korama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 78-91.
- Sukarso, A., & Hadiprayitno, G. (2021). Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran di SMPN 3 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4).
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Widina Media Utama.
- Tambing, A. A., & Amriani, S. (2026). Validasi Media Materi Animasi Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Arunika Journal of Education and Evaluation*, 1(1), 37-47.
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703-3712.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 80-89.
- Yusuf, H., Kaltsum, A. U., As'ari, S. P., Ningsih, Y., & Alwi, N. A. (2025). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 4579-4586.
- Zuziah, E. F., & Hasni, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, 6(2), 306-315.