

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Swasta Santa Theresia Lahewa**

**Dewi Artika Nazara, (1), Hardikupatu Gulo (2), Desman Telaumbanua (3), Yaredi Waruwu (4)**

Prodi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Nias

[dewiartikanazara@gmail.com](mailto:dewiartikanazara@gmail.com) (1), [hardi.gulo89@gmail.com](mailto:hardi.gulo89@gmail.com) (2), [desmantel60@gmail.com](mailto:desmantel60@gmail.com) (3),  
[yarediwaruwu@unias.ac.id](mailto:yarediwaruwu@unias.ac.id) (4)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari pengamatan peneliti pada proses pembelajaran di SMP Swasta Santa Theresia Lahewa, yang selama ini masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa variasi media yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa; (2) mengetahui kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, berupa angket validasi, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar berupa tes uraian. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi oleh validator pada aspek materi (dosen) dengan persentase 91% kategori sangat valid, oleh guru mata Pelajaran dengan persentase 100% kategori sangat valid, aspek bahasa dengan persentase 94% kategori sangat valid dan aspek desain dengan persentase 86% kategori sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dengan persentase respon siswa pada uji perseorangan 97% kategori sangat praktis, uji coba kelompok kecil 94% kategori sangat praktis, uji coba lapangan 100% kategori sangat praktis, dan efektifitas media pembelajaran berbasis video animasi 92% kategori sangat efektif

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Video Animasi

### **ABSTRACT**

This study was motivated by the researcher's observation of the learning process at Santa Theresia Lahewa Private Junior High School, which has been relatively low. This is due to the lack of varied learning media. Teachers still use lecture methods and textbooks without interactive media variations. This study aims to (1) determine the development of video animation-based learning media in improving student learning outcomes; (2) determine the feasibility, effectiveness, and practicality of developing video animation-based learning media in improving learning outcomes. This research is a development study using the 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The instruments used in this study include a validation questionnaire, a student response questionnaire, and a learning outcome test in the form of an essay test. Based on the research results, it can be concluded that the feasibility of video animation-based learning media by validators in terms of material (lecturers) was 91% very valid, by subject teachers was 100% very valid, language was 94% very valid, and design was 86% very valid. The practicality of the developed video animation-based learning media was rated at 94% in the small-group trial, 100% in the field trial, and the effectiveness of the video animation-based learning media was rated at 92%..

**Kata kunci:** Learning Media, Video Animation

## **I. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah upaya sadar dan direncanakan untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut (Adiati et al., 2023) menyampaikan bahwa pendidikan adalah kebutuhan utama manusia karena menjamin bahwa generasi berikutnya akan menjadi orang yang cerdas, berpengetahuan luas, berakhlak mulia, dan dapat berkomunikasi dengan baik. Selain itu juga, menurut (Lopo et al., 2024) menyatakan bahwasanya Pendidikan merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi seseorang guna menghasilkan individu yang berkualitas. Sesuai dengan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Suherman et al., 2022) menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar setiap siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Berdasarkan Undang-Undang tersebut pengembangan siswa merupakan suatu tujuan dari Pendidikan nasional. Pengembangan potensi siswa dilakukan melalui institusi atau lembaga Pendidikan, baik lembaga Pendidikan formal maupun non formal (Lopo et al., 2024) Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin (Nurrita, 2018). Peningkatan Pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga Pendidikan formal yaitu sekolah. Karena itu sekolah harus membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga mereka dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Moto, 2019). Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang sebaik mungkin supaya berbagai komponen yang terkait dapat bersinergi menghasilkan pembelajaran yang optimal. Namun, dalam kenyataannya, sistem pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti keterbatasan metode pengajaran yang digunakan, ketidakmerataan kualitas pengajaran, dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, sistem pendidikan Indonesia juga menghadapi perubahan yang cepat dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam era digital, ada upaya untuk memasukkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan dan kualitas pengajaran. Namun, tantangan dalam menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan guru untuk memanfaatkan teknologi ini secara efektif juga perlu diperhatikan (Zamhari et al., 2023). Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa Pendidikan merupakan proses belajar yang membantu seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk menjalani kehidupan dengan baik. Sejalan dengan pendapat Nurkholis (dalam Yuni, dkk 2024) menyatakan bahwa Pendidikan tidak semata-mata tentang memperoleh pengetahuan, tetapi juga tentang memahami nilai-nilai dan membentuk karakter yang kuat pada individu, yang pada gilirannya akan mempengaruhi perkembangan masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan yang baik seharusnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi setiap individu secara maksimal. Melalui Pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi diri untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Pendidikan yang baik tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi setiap individu. Dalam Pendidikan setiap individu menjalani proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut (Djameluddin, 2019) mengatakan bahwa Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Selanjutnya menurut Moh. Uzer Usman (dalam Junaedi, 2019) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

## **2. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu : bagaimana penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Swasta Santa Theresia Lahewa dapat dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu.

## **3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pada penelitian ini adalah memperoleh hasil penelitian dari judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Swasta Santa Theresia Lahewa

## **4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah : dapat mengimplikasikan hasil penelitian dari judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Swasta Santa Theresia Lahewa kepada dunia Pendidikan dan Masyarakat.

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau Reseach and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Model penelitian pengembangan merupakan proses penelitian yang diawali dari proses analisis terhadap masalah. Produk atau model yang dikembangkan dirancang untuk menjawab permasalahan. Penemuan terhadap masalah diatasi dengan pengembangan sebuah produk atau medel. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena dalam penelitian ini dilakukan pengembangan suatu media pembelajaran interaktif pada materi Sistem Ekskresi untuk siswa kelas VIII. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis dan tahapan. Beberapa jenis penelitian pengembangan adalah model Borg dan Gall, model ADDIE, model 4D, model Richey dan Klein, model Dick and Carey, model Tyler. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah adalah model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan yang dapt digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (Waruwu, 2024). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video animasi. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media video animasi pada materi sistem ekskresi.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi**

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di sekolah SMP Swasta Santa Theresia Lahewa, Kecamatan Lahewa Kabupaten Nias Utara. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran IPA di kelas VIII. Setelah peneliti menemukan permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran IPA, peneliti mendesain produk awal yaitu media video animasi. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan materi sistem ekskresi dan mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPA kelas VIII SMP. Media yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli isi/materi, validasi bahasa, validasi ahli desain, dan hasil uji coba dan tanggapan peserta didik. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4-D (Four D) terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini :

##### **4.1.1 Define (Pendefinisian)**

Pada tahap define dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti melakukan berbagai langkah di lapangan untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Berikut adalah langkah yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

###### **a) Analisis Awal Akhir (Front-End Anaysis)**

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi atau studi pendahuluan di SMP Swasta Santa Theresia Lahewa kelas VIII, peneliti menemukan beberapa permasalahan dasar yang dihadapi oleh peserta didik dalam pelajaran IPA. Ditemukan permasalahan berupa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa variasi media yang interaktif. Kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar membuat siswa menjadi kurang tertarik dan berminat untuk memperhatikan pelajaran sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media berupa power point atau dengan buku teks yang digunakan dalam proses pembelajaran juga kurang maksimal sehingga siswa kurang tertarik dan berminat dalam belajar. Melalui permasalahan ini peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sistem ekskresi manusia yang mampu mempermudah proses belajar mengajar dan dapat menimbulkan gairah belajar, membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik melalui tampilan visual dan animasi yang menarik, konsep abstrak atau materi yang sulit dipahami dengan metode konvensional dapat lebih mudah dijelaskan melalui ilustrasi animasi, dan siswa dapat lebih cepat memahami konsep yang diajarkan karena media animasi dapat menjelaskan sesuatu dengan cara yang lebih konkret.

###### **b) Analisis Peserta Didik**

Analisis peserta didik dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui karakteristik dari setiap peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran IPA menyatakan bahwa peserta didik kelas VIII memiliki perbedaan umur dari 12-13 tahun yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan tingkat pengetahuan setiap peserta didik berbeda-beda sehingga dalam memahami materi pembelajaran IPA yang konsepnya abstrak susah untuk dimengerti oleh peserta didik tersebut. Melalui permasalahan ini peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada

materi sistem ekskresi manusia. Dengan media pembelajaran ini dapat menjawab semua rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

### Hasil Uji Coba Produk

#### Data Validasi Produk

Validasi Materi Oleh Dosen

Uji ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelengkapan materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan isi pada media pembelajaran berbasis video animasi. Validasi ahli materi dilakukan Ibu Natalia Kristiani Lase, S.Pd., M.Pd, yang merupakan dosen Program Studi Agroteknologi, Fakultas Sains dan Teknologi, dengan Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis video animasi. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi. Penilaian hasil validasi dari ahli materi oleh dosen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1** Skor Penilaian Kelayakan Isi/Materi Media Video Animasi Oleh Dosen

Aspek penilaian	Deskripsi	Revisi	
		I	II
Aspek kelayakan isi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).	4	4
	2. Materi mendukung ketercapaian kompetensi yang ditetapkan dalam CP	4	4
	3. Informasi dalam materi bebas dari kesalahan konsep atau fakta	3	4
	4. Materi sesuai dengan sumber ilmiah yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.	3	3
	5. Tidak ada kesalahan dalam penulisan istilah, simbol, atau angka.	2	3
	6. Materi diperbarui sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terbaru	3	4
	7. Materi mengikuti tren dan inovasi dalam bidang pendidikan terkait	3	4
	8. Materi disajikan dengan cara yang menarik untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa	3	4
	9. Materi mendorong eksplorasi lebih lanjut oleh siswa	3	4
Aspek kelayakan penyajian	10. Penyajian materi jelas dan mudah dipahami	3	4
	11. Penyampaian materi menggunakan bahasa yang sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa	2	4
	12. Materi disajikan dengan metode yang bervariasi	2	3
	13. Penggunaan ilustrasi, gambar, atau animasi mendukung pemahaman materi	3	3
	14. Video animasi menarik dan tidak membosankan	3	4
	15. Pemilihan warna, font, dan tampilan visual mendukung kenyamanan belajar	3	4
	16. Audio yang digunakan dalam video jelas dan mudah dipahami	3	4
	17. Materi disajikan dengan struktur yang sistematis	3	3
	18. Materi memberikan contoh atau aplikasi dalam kehidupan nyata	2	4
	19. Setiap bagian materi memiliki keterkaitan yang jelas satu sama lain	3	4
	20. Materi disajikan dengan alur yang logis dan tidak membingungkan	3	4
	21. Materi memiliki kesinambungan yang baik antara satu topik dan topik berikutnya	3	4
Aspek kelayakan kontekstual	22. Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	3	4
	23. Materi memberikan contoh nyata yang dapat	3	4

	diterapkan		
	24. Materi mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap permasalahan sekitar	2	2
	25. Materi disesuaikan dengan lingkungan sosial dan budaya siswa	2	3
	26. Materi memuat aktivitas berbasis proyek atau pengalaman langsung	2	3
	27. Materi memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan lingkungan sekitarnya	2	3
	$\Sigma$	<b>75</b>	<b>98</b>
	<b>Skor maksimal</b>		<b>108</b>

**Tabel 4.2** Persentase Penilaian Hasil Angket Validasi Kelayakan Isi/Materi Oleh Dosen

No.	Butir penilaian	Skor		Persentase	
		Revisi I	Revisi II	Revisi I	Revisi II
1.	Aspek kelayakan isi	28	34	78%	95%
2.	Aspek kelayakan penyajian	33	45	69%	94%
3.	Aspek kelayakan kontekstual	14	19	58%	80%
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>98</b>	<b>69%</b>	<b>91%</b>
<b>Kualifikasi</b>				<b>Cukup valid</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli materi, peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diperbaiki sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli materi. Hasil penilain pada aspek kelayakan isi pada revisi pertama mencapai 78% dengan kategori cukup valid, dan setelah revisi kedua mencapai 95 % dengan kategori sangat valid. Untuk aspek kelayakan penyajian pada revisi pertama mencapai 69% dengan kategori cukup valid, dan setelah revisi kedua mencapai 94% dengan kategori sangat valid. Untuk aspek kelayakan kontekstual pada revisi pertama mencapai 58% dengan kategori tidak valid, dan setelah revisi kedua mencapai 80 % dengan kategori valid.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Kelas VIII SMP, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Sistem Ekskresi dengan mengacu pada model 4-D yang diadaptasi menjadi 4 tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran), telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan.
2. Hasil validasi ahli materi (dosen) media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sistem ekskresi memperoleh persentase atau nilai validitas 91% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli materi oleh guru mata Pelajaran memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase atau nilai validitas 94% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi desain memperoleh persentase atau nilai validitas 86% dengan kriteria sangat valid.
3. Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sistem ekskresi oleh peserta didik pada uji kelompok kecil dengan tingkat pencapaian 94% kriteria sangat praktis dan pada uji lapangan dengan tingkat pencapaian sebesar 100% kriteria sangat praktis.
4. Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dapat dilihat dari tes hasil belajar, diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 92% kriteria sangat efektif

### DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Asbari, M., & Damayanti, M. S. (2023). Tiga Level Proses Belajar Efektif: Fundamental, Insightful Knowledge, Specific Skill. 01(02), 339–342.
- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. 69–81.
- Akbar Iskandar dkk, Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK, ( Yayasan Kita Menulis,2020), hal. 52
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. 76–83.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., Lutfia, R. I., & Tangerang, U. M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 4(20), 67–85.
- Apsari, Putri Nandita. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear, vol.7 No.1 2442-5419. Universitas Muhammadiyah Metro
- Asih, L. K., Atikah, C., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi. 10, 386–400.
- Asnawati, Y. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 9, 64–72.
- Astin, N., Aprilia, P., & Safitri, L. (2022). Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Pada Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia, 1(5), 37–46.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019), 1(2), 308–318.
- BSNP. (2014). Ksi-kisi Lembar Penilaian Materi. Buku Teks Pembelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah, 106-145. [https:// eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN 1.1-1.10.Pdf](https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN_1.1-1.10.Pdf)
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sd. 2(2), 120–130.
- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. 8(2), 468–470.
- Dewayanti, A., Heru, H., Suryanti, S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19. 4(2), 188–195.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
28 Juni 2025	11 Juli 2025	15 juli 2025	Ya