

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

Rahmi¹, Dedy Firduansyah², Aswarliansyah³

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: rahmi010119@gmail.com¹, dedyfirduansyah@gmail.com²,
aswarliansyah55@gmail.com³

Submitted: 2024-05-07	Published: 2024-06-18	DOI: LJSE/Prefix: 10.55526
Accepted: 2024-06-02		URL: https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Video Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini yaitu *R&D* dengan menggunakan model *ADDIE*. Dengan subjek penelitian yaitu ahli, guru dan siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan tes. Adapun instrumen yang digunakan yakni berupa lembar angket, soal tertulis. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan valid dengan rata-rata kevalidan sebesar 0,87 dan analisis penilaian lembar kepraktisan pendidik dan peserta didik memenuhi kriteria praktis dengan skor 89,00%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,74 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau terbukti valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau.

Kata Kunci: Matematika; Video Animasi; Pengembangan; Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research aims to develop Animation Based Video Media Animaker in Class V Mathematics Learning at Baitul A'la Islamic Elementary School, Lubuklinggau, which is valid, practical and effective. This type of research is R&D by using models ADDIE. The research subjects were experts, teachers and fifth grade students at Baitul A'la Islamic Elementary School, Lubuklinggau. Data collection in research was carried out by observation, interviews, questionnaires and tests. The instruments used are questionnaire sheets, written questions. The research results show that the product developed is valid with an average validity of 0.87 and the analysis of the practicality sheet assessment for educators and students meets the practical criteria with a score of 89.00%. Then the analysis of the effectiveness assessment is obtained by a score N-Gain an average of 0.74 in the high category. Based on the research results, it can be concluded that Animation Based Video Media Animaker in Class V Mathematics Learning at Baitul A'la Islamic Elementary School, Lubuklinggau, it was proven to be valid, practical and effective so it is suitable for use in fifth grade mathematics learning at Baitul A'la Islamic Elementary School, Lubuklinggau.

Keywords: Mathematics; Animation Video; Development; Elementary school

A. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar saat ini menggunakan kurikulum 2013 dengan model pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tematik. Ibadillah & Ani (2017) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Salah satu muatan mata pelajaran dalam tematik adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Pembelajaran IPS siswa harus mampu menjelaskan, mengklasifikasikan, dan mendemonstrasikan materi yang diajarkan. Di sisi lain, pemberian materi kepada siswa masih kurang mendalam disebabkan kurangnya kedalaman materi pada setiap pembelajarannya padahal ini akan menjadi bekal siswa untuk menjadikan mereka sebagai siswa yang cerdas. Hal itu membuat guru menjadi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena materi yang terdapat di buku sangat sedikit. Siswa mengalami kesulitan belajar dalam belajar IPS

sehingga menyebabkan nilai rata-rata IPS tidak mencapai Ketuntasan Belajar Mengajar (KBM).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 59 Lubuklinggau pada tanggal 30 November 2023 pada kelas V bersama guru bidang studi mata pelajaran tematik, khususnya pada pembelajaran IPS bahwa penjelasan materi masih di dominasi oleh guru yang berperan secara aktif sehingga pembelajaran di kelas masih monoton, guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif terkadang guru masih menerapkan metode ceramah dan tanya jawab dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga siswa kurang antusias dalam belajar. Dengan metode pembelajaran tersebut, siswa lebih banyak pasif atau diam mendengarkan penjelasan guru menyebabkan interaksi antara siswa dan guru kurang baik, hal ini disebabkan informasi hanya bersumber dari guru. Siswa cenderung malas untuk mencari tahu dan malas untuk bertanya. Apabila diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, siswa lebih banyak diam dan menunduk, tidak berani

untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V SD Negeri 59 Lubuklinggau didapati permasalahan pada proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan nilai ulangan harian siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran IPS masih rendah. Dari 27 jumlah siswa yang ada, siswa yang tuntas sebanyak 44,44% (12 siswa) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 55,56% (15 siswa). Sedangkan siswa dikatakan tuntas bila telah mendapat nilai di atas KKM yaitu ≥ 65 . Rata-rata jawaban siswa harus mengikuti program remedial untuk mata pelajaran IPS karena mereka anggap pelajaran IPS itu cukup sulit.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan penggunaan model pembelajaran yang mengandung media pembelajaran IPS yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta dapat membantu siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pembelajaran *Probing Prompting*.

Suherman (2013) mengungkapkan bahwa *Probing Prompting* adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban yang lebih lanjut dari siswa yang bermaksud untuk mengembangkan kualitas jawaban sehingga jawaban yang diperoleh lebih jelas, sedangkan *Prompting Questions* adalah pertanyaan yang bermaksud menuntun siswa agar ia dapat menemukan jawaban yang lebih benar. Pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh guru disusun sehingga mengarahkan siswa untuk menemukan konsep baru pada materi yang terkait pada tujuan pembelajaran. Siswa akan terbuka untuk mengaitkan ide ketika mereka menjawab pertanyaan. Guru akan memberikan pertanyaan, meminta siswa untuk berdiskusi sebentar, kemudian meminta siswa menjawab dan memberikan tanggapan sehingga terbentuklah konsep baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut pada penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2022) dengan judul penerapan model pembelajaran *Probing Prompting* terhadap hasil belajar siswa, bahwa penerapan model pembelajaran *Probing Prompting* memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu pada penelitian Nur Rizkiah Amir dkk

(2017) dengan judul pengaruh model pembelajaran *Probing Prompting* terhadap peningkatan berfikir kreatif siswa, bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, terbukti bahwa peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *prombing prompting* pada pelajaran IPS dalam materi bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia sebagai model pembelajaran interaktif untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa, serta keefektifan model pembelajaran *Probing Prompting* dalam pembelajaran IPS. Bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari tentang adanya hubungan antara adat istiadat yang dibawa oleh masing-masing orang. Kegiatan tersebut disebut dengan interaksi sosial atau proses sosial yang memiliki hubungan timbal balik dan dilakukan kedua belah pihak (Ramadhani, 2019).

B. METODE

Model pengembangan ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran, memberikan kesempatan untuk evaluasi pada setiap tahap. Menurut Sugiyono (Safitri & Aziz, 2022), model ini terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Evaluasi pada setiap tahap meminimalisir kesalahan produk akhir, meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan.

Pada tahap Analisis, peneliti mengumpulkan data dan menganalisis permasalahan serta kebutuhan di kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. Terdapat dua komponen yang diperhatikan: analisis kinerja dan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kinerja bertujuan mengetahui apakah masalah kinerja membutuhkan solusi berupa program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Sedangkan, analisis kebutuhan peserta didik bertujuan menentukan kompetensi yang dimiliki peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar.

Tahap Perancangan melanjutkan hasil analisis, di mana peneliti merancang sistem pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan siswa. Fokusnya pada merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan pokok materi, dan menyusun rancangan media video animasi berbasis Animaker secara sistematis. Rancangan ini kemudian dikembangkan pada tahap Pengembangan menjadi produk nyata yang dapat diimplementasikan sesuai tujuan pembelajaran.

Pada tahap Implementasi, rancangan yang telah dikembangkan diterapkan di kelas. Uji coba dilakukan di kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau menggunakan video animasi yang telah dikembangkan. Evaluasi awal setelah penerapan memberikan umpan balik untuk pengembangan lebih lanjut. Tahap Evaluasi melibatkan penilaian terhadap kelayakan isi, penyajian materi, dan bahasa yang digunakan, dengan tujuan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik yang diterima.

Prosedur penelitian ini juga meliputi uji coba produk dalam beberapa tahap: validasi ahli, uji coba one to one, small group, dan kelompok besar. Subjek uji coba adalah ahli media, bahasa, dan materi, serta siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes tertulis, yang kemudian

dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menilai kualitas produk.

Analisis data angket menggunakan skala Likert untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media. Validitas diuji oleh ahli dengan memberikan skor pada angket, sementara kepraktisan diukur dari respon pendidik dan peserta didik. Keefektifan media dinilai melalui perbandingan rata-rata pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain. Media video animasi berbasis Animaker dianggap efektif jika skor rata-rata berada di kategori sedang atau tinggi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil analisis data dari penelitian ini menggambarkan deskripsi dari hasil analisis yang dilakukan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan video animasi berbasis *animaker* untuk sekolah dasar. Hasilnya disajikan sebagai berikut:

Ahli Bahasa

Uji coba validasi yang dilakukan oleh Ibu Sri Murti, M.Pd., dosen Universitas PGRI Silampari, menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan angket yang telah diisi dan dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*, dari total 14 butir penilaian, diperoleh nilai

V sebesar 0,9. Nilai ini masuk dalam klasifikasi tinggi, atau dengan kata lain, dianggap sangat valid pada aspek bahasa. Ahli Bahasa memberikan penilaian dan saran mengenai penggunaan huruf kapital yang digunakan dalam media video animasi berbasis *animaker*.

Hasil analisis penilaian validasi oleh ahli bahasa ini dapat dilihat lebih lanjut pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-Rata Skor Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Lugas	3	0,83	Tinggi
Komunikatif	1	1	Tinggi
Dialogis dan interaktif	1	1	Tinggi
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3	0,92	Tinggi
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6	0,75	Tinggi
Total Rata-Rata (V)		0,9	Tinggi

Ahli Media

Uji coba validasi media yang dilakukan oleh Bapak Nugroho Poco Riyanto, M.Pd., dosen Universitas PGRI Silampari. Dari angket yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V*, diperoleh nilai sebesar 0,87. Nilai ini termasuk dalam klasifikasi tinggi, atau dapat

dikatakan valid. Ahli media memberikan penilaian dan saran mengenai kontras warna atau komposisi warna gelap dan terang yang digunakan, serta kesesuaian animasi yang dipakai dalam media video animasi berbasis *animaker* untuk siswa sekolah dasar. Hasil analisis penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Penilaian Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-Rata Skor Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Pewarnaan	4	0,88	Tinggi
Penggunaan huruf	4	0,94	Tinggi
Tampilan pada media	4	0,81	Tinggi
Desain tampilan	3	0,83	Tinggi
Nilai rata-rata		0,87	Tinggi

Ahli Materi

Uji validasi materi dilakukan oleh Ibu Siti Maria Ulfa, S.Pd., guru kelas V di SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. Dari hasil pengisian angket yang terdiri dari 13 butir dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V*, diperoleh nilai V sebesar 0,85. Nilai ini masuk dalam klasifikasi tinggi, atau dapat dianggap valid. Ahli materi memberikan penilaian dan saran terkait dengan penambahan sumber referensi yang digunakan serta perjelasan permasalahan yang ada. Hasil analisis penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-Rata Skor Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Kesesuaian materi	4	0,88	Tinggi
Keakuratan materi	3	0,83	Tinggi
Kemutakhiran materi	2	1	Tinggi
Mendorong rasa keingintahuan	2	0,88	Cukup Tinggi
Teknik penyajian	1	0,75	Tinggi
Pendukung penyajian	1	0,75	Tinggi
Total Rata-Rata (V)		0,85	Tinggi

Rekapitulasi analisis penilaian validator

Menurut penilaian keseluruhan dari tiga ahli, yakni ahli Bahasa, media, dan materi seperti yang dijelaskan sebelumnya, media video animasi berbasis *animaker* yang telah dikembangkan mendapatkan skor rata-rata sebesar 0,87%. Berdasarkan tabel interpretasi validitas Aiken's V, skor tersebut termasuk dalam kategori $> 0,80$, yang mengindikasikan tingkat validitas yang tinggi atau dapat dikatakan valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *animaker* ini sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan media video animasi berbasis *animaker*, berikut rekapitulasi hasil penilaian ketiga

validator yaitu ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validasi	Validator	Nilai Aiken's V
1	Validasi Bahasa	Sri Murti, M.Pd.	0,9
2	Validasi Media	Nugroho Ponco Riyanto, M.Kom	0,87
3	Validasi Materi	Siti Maria Ulfa, S.Pd.	0,85
Jumlah			2,62
Rata-Rata			0,87 (Tinggi)

Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan guru dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2024 oleh guru kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau yaitu Ibu Siti Maria Ulfa, S.Pd. Uji coba dilakukan dengan memberikan penilaian pada angket kepraktisan guru, yang terdiri dari 14 pertanyaan, serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Hasilnya menunjukkan persentase sebesar 90,00%, yang masuk dalam klasifikasi sangat praktis.

Uji Coba One to One Evaluation

Uji coba *One to One Evaluation* dilaksanakan pada 10 Mei 2024 dengan melibatkan 3 siswa dengan tingkat kemampuan yang heterogen yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pada uji coba *One to One Evaluation* penulis menjelaskan bagaimana menggunakan multimedia

interaktif yang penulis kembangkan, kemudian siswa diminta untuk menilai multimedia yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan cara siswa mengisi angket respon siswa yang berisi 10 butir pertanyaan, persentase rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 90,00% termasuk dalam klasifikasi sangat praktis. Hasil uji coba *one-to-one evaluation* menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon melalui angket penilaian terhadap media yang dikembangkan. Pertama, animasi dalam video animasi dianggap kurang menarik. Kedua, uraian materi kurang jelas karena font terlalu kecil ketika ditampilkan di depan kelas. Tindak lanjut dari respon ini adalah memperbaiki animasi dan memperbesar ukuran font agar dapat dibaca oleh seluruh siswa di depan kelas.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 11 Mei 2024, dengan melibatkan 6 siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau dengan kemampuan heterogen yaitu 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 2 siswa berkemampuan rendah. Pengambilan menggunakan angket respon siswa berisi 10 butir pertanyaan. Respon uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa diskusi masih kurang dan masalah yang

disajikan kurang relevan dengan kehidupan siswa. Untuk menindaklanjuti, direncanakan pembimbingan agar siswa lebih aktif dalam diskusi saat implementasi pada kelompok besar. Selain itu, masalah yang disajikan akan dibuat lebih relevan dengan kehidupan siswa melalui pendekatan untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan mereka. Persentase yang diperoleh, yakni 87,00%, termasuk dalam kategori sangat praktis.

Rekapitulasi Analisis Penilaian Kepraktisan

Berdasarkan penilaian kepraktisan video animasi berbasis *animaker* yang telah diuji coba oleh guru dan siswa sebagaimana dijelaskan sebelumnya, video animasi yang telah disusun dan dikembangkan memperoleh skor rata-rata 89,00%. Skor ini termasuk dalam interval 81%-100%, yang diklasifikasikan sebagai sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *animaker* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis Uji Coba Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan dengan melibatkan 36 siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau sebagai subjek penelitian. Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan

media video animasi berbasis *animaker* dengan memberikan soal *pre-test* sebelum menggunakan video animasi dan soal *post-test* setelah menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dijelaskan bahwa sebelum memulai pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *animaker*, skor rata-rata *pre-test* yang diperoleh adalah sebesar 40,5. Dimana sebanyak 28 siswa belum tuntas dalam menjawab 15 butir soal. Setelah melakukan *pre-test*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi berbasis *animaker* materi menafsirkan data dalam bentuk diagram garis dan diagram batang, serta aktif dan fokus karena video animasi yang dikembangkan menuntut siswa untuk belajar secara berkelompok didukung oleh audio visual yang menarik serta permasalahan dan kuis yang harus diselesaikan. Selama proses pembelajaran siswa terlibat aktif dalam diskusi dan pengumpulan informasi dan pemecahan masalah.

Kemudian setelah siswa belajar menggunakan video animasi yang dikembangkan, siswa diminta mengerjakan soal *post-test* dengan soal yang sama dengan *pre-test*. Nilai rata-rata siswa saat *post-test* memperoleh hasil rata-

rata sebesar 84,78, dan diketahui bahwa nilai N-Gain dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah 0,74, yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga berdasarkan rekapitulasi nilai *N-Gain* dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* serta didukung oleh penelitian relevan maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *animaker* dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk inovatif berupa multimedia interaktif matematika dengan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis Higher-Order Thinking Skills (HOTS) untuk siswa kelas V SD pada materi menafsirkan data diagram batang dan garis. Validitas media video animasi berbasis Animaker dinilai oleh ahli bahasa, materi, dan media, dengan hasil rata-rata kevalidan 0,88, yang masuk dalam kategori "Tinggi." Hal ini menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media ini juga dinilai tinggi, dengan persentase kepraktisan sebesar 88% berdasarkan hasil uji one to one, kelompok kecil, dan uji kepraktisan pendidik. Hasil ini menunjukkan bahwa

media sangat praktis digunakan oleh guru dalam mengajar dan oleh siswa dalam pembelajaran.

Keefektifan media video animasi ini juga terbukti tinggi, dengan rata-rata 0,74 dari hasil perbandingan pre-test dan post-test. Ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau, membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Anis, M. (2020). Motivasi belajar melalui media pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(2), 203-214.
- Azwar, S. (2015). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Evi. (2020). Program pendidikan dasar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 73-80.
- Fajarwati, A., & Sony, H. (2021). Animaker sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(1), 5-15.
- Farida, R., & Fuadiah, N. (2022). Video animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(3), 55-65.
- Gandamana, D., & Marisa, S. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis Animaker pada pembelajaran tema 3 sub tema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat. *Jurnal Pendidikan*, 15(4), 220-230.
- Huda, A. (2020). Efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 2-12.
- Pristiwanti, N., Dewi, P., & Rahmawati, F. (2022). Pengembangan pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. *Jurnal Pendidikan*, 20(7), 7915-7925.
- Safitri, N., & Aziz, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker*. Lubuklinggau: Penerbit Lubuklinggau.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, L. (2020). Matematika: Konsep, struktur, dan pola. *Jurnal Matematika*, 18(2), 182-190.
- Tanjung, R., & Faiza, E. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Yuanta, R. (2019). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 7(3), 93-102.