



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMIRSA DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Fida Trihapsari^{1*}, Ronald Fransyaigu², Juliati³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Samudra

*Email: fidatrihapsari0101@gmail.com, ronaldfransyaigu@unsam.ac.id, juliati@unsam.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5964>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kevalidan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan memirsa kelas III SD Negeri 10 Langsa. 2) mengetahui praktikalitas penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan keterampilan memirsa kelas III SD Negeri 10 Langsa. 3) mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan keterampilan memirsa kelas III SD Negeri 10 Langsa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan angket. Media video animasi divalidasi tiga validator ahli, kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas III sekolah dasar. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 96% termasuk kategori “Sangat Valid”, ahli media memperoleh skor 90% termasuk kategori “Sangat Valid”, ahli bahasa memperoleh skor 86% termasuk kategori “Sangat Valid”. Sedangkan praktikalitas diperoleh dari angket guru memperoleh skor 96,8% dan angket siswa memperoleh 94,08% termasuk kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai N- Gain pada hasil pretest dan posttest memperoleh nilai 0,83 (83%) dengan kriteria “Efektif”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video animasi sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan memirsa di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, Keterampilan Memirsa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pelaksanaan pendidikan diwujudkan melalui penerapan kurikulum (Fransyaigu et al., 2025). Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran. Saat ini Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang diharapkan dapat mendorong peserta didik tumbuh dengan bakat dan kemampuan yang dimilikinya (Rahayu et al., 2022).

Dalam Kurikulum Merdeka salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa tingkat sekolah dasar mencakup empat aspek utama yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Purnama Dewi & Fransyaigu, 2024). Terdapat perubahan fundamental pada keterampilan berbahasa yang diajarkan dibandingkan kurikulum sebelumnya. Keterampilan berbahasa dalam Kurikulum Merdeka pada ranah reseptif meliputi menyimak, membaca dan memirsa sedangkan ranah produktif meliputi berbicara, menulis dan mempresentasikan (Sari et al., 2022). Perubahan ini menekankan pengembangan kemampuan berbahasa secara digital dan menekankan sesuai perkembangan zaman (Pangesti & Purnanto, 2023). Setiap keterampilan berbahasa saling berhubungan satu sama lain secara kompleks dan saling mendukung. Keterampilan tersebut juga terkait erat dengan proses berpikir dimana semakin tinggi kemampuan berbahasa seseorang semakin jernih dan terstruktur pula cara berpikirnya (Juliati, 2023).



Keterampilan memirsa merupakan respons dari pesatnya pembaruan teknologi yang memudahkan masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman di bidang pendidikan (Huri et al., 2021). Keterampilan memirsa mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami dan menginterpretasikan pesan atau informasi yang disampaikan melalui media audiovisual seperti film, video, podcast dan siaran radio (Almadi et al., 2023). Siswa sekolah dasar saat ini termasuk dalam generasi alpha yang akrab dengan teknologi sehingga proses belajar dapat melibatkan teknologi (Sumarni et al., 2024).

Berdasarkan observasi di kelas III SD Negeri 10 Langsa pembelajaran keterampilan memirsa masih dilakukan secara terbatas dengan hanya mengandalkan buku cetak dan cerita lisan tanpa memanfaatkan media visual seperti gambar dan ilustrasi atau media visual yang lebih variatif. Dari 16 siswa yang diamati hanya 3 siswa yang mampu menangkap pesan utama cerita, ada 2 siswa yang mampu menyebutkan detail cerita dan 1 siswa mampu menafsirkan makna atau pesan moral cerita. Rendahnya kemampuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik belum memenuhi indikator keterampilan memirsa terutama dalam memahami dan menginterpretasikan informasi dari tayangan atau cerita lisan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih kurang dalam pemanfaatan media visual yang mendukung pengembangan keterampilan memirsa secara optimal. Peran media pembelajaran sangat penting karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa (Mulyahati et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut dibutuhkan solusi inovatif yang dapat menjawab tantangan pembelajaran keterampilan memirsa terutama melalui pengembangan media video audiovisual yaitu media pembelajaran video animasi. Media video animasi menggabungkan audio dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami materi yang sulit (Afifah, 2021). Video animasi juga membuat kata dan kalimat keterangan untuk mengembangkan daya ingat siswa terhadap materi (Bulu et al., 2022). Menurut (Zahroh et al., 2025) video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena mampu menyampaikan konsep yang kompleks secara lebih sederhana dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses pengembangan video animasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan memirsa di kelas III SD Negeri 10 Langsa. Penelitian ini memberikan dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, penelitian ini berfungsi sebagai kontribusi ilmiah dalam pengembangan pengetahuan terutama yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan memirsa melalui video animasi. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu meningkatkan keterampilan memirsa siswa melalui video animasi dapat memberikan inovasi pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi dan menyediakan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengujian terhadap validitas, kepraktisan dan efektivitas produk (Sugiyono, 2022). Penelitian ini ditujukan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan keterampilan memirsa di kelas III sekolah dasar.

Prosedur pengembangan yang diterapkan melalui lima tahap yaitu 1. Analysis, untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran keterampilan memirsa melalui observasi dan wawancara guru kelas III SD Negeri 10 Langsa, khususnya terkait rendahnya kemampuan memirsa siswa serta keterbatasan media audiovisual yang digunakan 2. Design untuk menyusun rancangan isi dan tampilan video animasi berupa storyboard, gambar animasi menggunakan Leonardo AI serta naskah video yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar 3. Development untuk menghasilkan produk video animasi menggunakan aplikasi canva serta melakukan validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kevalidannya 4. Implementation untuk mengujicobakan media kepada siswa kelas III sekolah dasar Negeri 10 Langsa serta memperoleh respon praktisi guru dan respon peserta



didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video animasi 5. Evaluasi untuk menilai kualitas produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan uji keefektifan melalui analisis hasil belajar siswa menggunakan uji N-Gain.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Langsa yang beralamat di Jl. H. Agus Salim, Alue Berawe, Kec. Langsa kota, Kota Langsa, Aceh. Subjek penelitian ini ialah murid kelas III SD Negeri 10 Langsa dan objeknya ialah media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan keterampilan memirsanya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket serta dokumentasi. Alat yang diterapkan meliputi lembar observasi, panduan wawancara guru serta angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dan angket praktikalitas yang digunakan untuk guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

Data dari penelitian tersebut di analisis melalui teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif bertujuan untuk mendapatkan data dari hasil observasi, wawancara serta saran masukan dari tanggapan validator. Sementara itu data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket dan tes untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran video animasi.

1. Kevalidan dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

No	Persentase penilaian	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40 %	Tidak Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Wahyudin & Paksi, 2022)

2. Kepraktisan produk dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

No	Persentase penilaian	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40 %	Tidak Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(Falla, 2019)

3. Menghitung efektivitas media video animasi dengan analisis rumus N-Gain:

$$N \text{ Gain} = \frac{\sum \text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\sum \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

Nilai maksimum merujuk pada nilai tertinggi yang mungkin di peroleh dari hasil efektivitas dapat ditafsirkan dengan kriteria yaitu:

**Tabel 3. Kriteria Efektivitas media**

Persentase	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Sukarelawan et al., 2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media berupa video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi keterampilan memirsanya yang dikembangkan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Untuk mengetahui ketepatan media produk divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal atau langkah dasar dalam proses pengembangan media video animasi. Tahap analisis ini adalah tahap untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kebutuhan yang akan dipenuhi, dengan tujuan implementasi penerapan produk atau media yang dibuat dapat berjalan dengan baik. Tahap ini peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung tepatnya di kelas III SD Negeri 10 Langsa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung terlihat bahwa guru belum sepenuhnya mempersiapkan bahan ajar, khususnya media pembelajaran. Media yang digunakan kurang bervariasi saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran video animasi dapat membantu kebutuhan siswa pada saat proses pembelajaran keterampilan memirsanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap analisis peneliti juga menemukan beberapa informasi sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dan guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan salah satu siswa kelas III ditemukan bahwa kurang memahami cerita atau penjelasan guru karena penyajiannya yang panjang dan kurang didukung media visual. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik merasa bingung dan cepat bosan selama proses pembelajaran.

Sehingga dalam kondisi ini siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi untuk menyampaikan informasi karena tampilannya yang menarik. Terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan memirsanya karena keterampilan ini bergantung pada sajian visual yang dinamis dan hidup. Oleh karena itu siswa memerlukan media video animasi yang dapat membantu mereka lebih paham dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik diperkuat dengan wawancara guru kelas III, Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa jumlah siswa di kelas III terdiri 9 laki-laki, 7 perempuan. Beliau menyampaikan bahwa pembelajaran sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran keterampilan memirsanya, beliau memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama dan metode tanya jawab. sehingga terdapat kesenjangan antara kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang digunakan yaitu masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Video pembelajaran sangat membantu dalam melatih keterampilan memirsanya karena mampu menyajikan informasi secara menarik dan informatif melalui unsur gambar, gerak dan suara, sehingga siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media video dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan memirsanya. Oleh karena itu pengembangan video animasi menjadi solusi yang dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.

b. Analisis Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran



yang akan dikembangkan. Berdasarkan kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 10 Langsa bahwasanya kurikulum merdeka memiliki pembelajaran yang akan dicapai yaitu membimbing siswa untuk lebih kreatif dan inovatif serta mengajarkan siswa untuk lebih berpikir secara mandiri.

Adapun materi yang di analisis dalam penelitian ini adalah cerita “Ari dan Misteri Bulan Purnama”. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, diketahui belum tersedia video animasi yang secara khusus mendukung keterampilan memirsas bagi siswa kelas III sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menyediakan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan capaian pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sendiri video animasi dengan mengacu pada capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang tercantum dan buku guru dan buku siswa. Namun demikian, materi cerita yang digunakan untuk video animasi ini tidak diambil dari buku paket siswa, melainkan disusun secara mandiri agar lebih relevan, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan keterampilan memirsas.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini adalah tahap proses perencanaan atau desain media pembelajaran video animasi perlu adanya sketsa desain yang akan dibuat dalam proses pembuatan video animasi. Alur rancangan desain media video animasi akan dituangkan dalam bentuk desain alur media. Desain alur media ini berisi urutan penyajian materi, ilustrasi visual serta narasi yang akan ditampilkan dalam video animasi. Setiap segmen media digambarkan secara sistematis untuk memastikan kesinambungan antar konten teks, elemen visual gambar atau animasi dan elemen audio musik latar dan suara narator.

Desain ini berfungsi seperti *storyboard*. Namun dengan cakupan yang lebih luas karena tidak memuat sketsa visual tetapi menjelaskan transisi durasi, serta integrasi antar aspek kognitif dan afektif pembelajaran. Desain alur media ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan hasil analisis kebutuhan, serta menjadi acuan dalam pembuatan produk awal video animasi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk sebelum di implementasikan. Pada tahap ini media video animasi yang dikembangkan terlebih dahulu menggunakan bantuan beberapa aplikasi dan bantuan website dalam pembuatan media pembelajaran video animasi. Adapun aplikasi dan bantuan website pada proses pembuatan media pembelajaran video animasi yaitu aplikasi canva, suno AI, Audio Lab, Leonardo AI dan juga Voice generator AI. Setelah pembuatan media, langkah selanjutnya divalidasi oleh para ahli sebelum di ujicobakan kepada siswa. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video animasi yang dikembangkan dengan memperoleh saran perbaikan dari para validator. Validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berikut ini hasil sebelum dan setelah revisi yang telah diperbaiki dengan saran dosen ahli.

Tabel. 4 Revisi Materi

Sebelum Revisi



Pada bagian ini mengganti kosa kata baru Kegigihan dan kebijaksanaan yang tidak sesuai dengan KBBI.

Sesudah Revisi



Hasil revisi yang disarankan oleh ahli validasi.



Pada kata yang terbai datang kepada mereka yang menunggu diubah menjadi kalau rezeki pasti kita dapat.



Hasil revisi yang telah disarankan oleh ahli validasi.



Pada bagian ini elemen yang digunakan terlalu banyak dan kurang diperlukan untuk video animasi.



Hasil revisi yang telah disarankan oleh ahli validasi.

Berikut ini tabel kelayakan media pembelajaran oleh validator :

Tabel. 5 kelayakan Media Pembelajaran

No	Validator	Persentase	kriteria
1.	Ahli Materi	96%	Sangat layak
2.	Ahli Media	90%	Sangat layak
3.	Ahli Bahasa	86%	Sangat layak

(Data Peneliti, 2025)

Tujuan dari validasi ini adalah memberikan saran perbaikan dalam penyempurnaan media sebelum diuji coba. Produk yang dianggap layak kemudian dilanjutkan ke tahap implementasi. Dari ketiga validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi telah layak digunakan.

4. Tahap Implementasi

Produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh para ahli selanjutnya diuji cobakan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Pada tahap ini media video animasi diujicobakan kepada siswa kelas III SD Negeri 10 Langsa. Pada uji lapangan siswa diperkenalkan untuk memirsakan tayangan tersebut. Selain itu, siswa diberi instruksi untuk mengisi angket tanggapan mereka terhadap media yang telah digunakan. Angket kepraktisan juga diisi oleh guru sebagai responden untuk memberikan penilaian terhadap media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan memirsakan. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk yang telah dikembangkan dimana lingkungan belajar dipersiapkan dan keterlibatan siswa di optimalkan untuk memperoleh hasil yang maksimal (Hidayat et al., n.d.). Berikut ini tabel kepraktisan media pembelajaran oleh guru dan siswa.

Tabel. 6 Kepraktisan Media

No	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	kriteria
1.	Angket guru	121	96,8%	Sangat Praktis
2.	Angket siswa	45	94,08%	Sangat Praktis

(Data Peneliti, 2025)



Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa guru memberikan skor 96,8% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons siswa memberikan skor 94,08% dengan kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan memirsanya di sekolah dasar.

5. Tahap Evaluasi

Untuk mengetahui seberapa efektif media video animasi yang dikembangkan dilakukan pretest dan posttest kepada siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji N- Gain sebagai berikut.

Tabel. 7 Perolehan Uji N Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	16	.57	1.00	.8262	.12990
Ngain_persen	16	57.14	100.00	82.6190	12.98991
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa hasil peningkatan keterampilan memirsanya siswa terlihat dari hasil uji N- Gain yang memperoleh skor 0,83 dengan persentase 83% yang termasuk kategori efektif. Hasil uji coba yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan peningkatan pada keterampilan memirsanya siswa yang dibuktikan dari perhitungan N-Gain dengan kriteria tinggi. Sehingga media video animasi meningkatkan keterampilan memirsanya siswa kelas III SD Negeri 10 Langsa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media video animasi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan memirsanya di kelas III SD Negeri 10 Langsa. Tingkat kevalidan media memperoleh skor 96% dari ahli materi, 90% dari ahli media dan 86% dari ahli bahasa, semuanya dalam kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan memperoleh skor 96,8% dari respon guru dan 94,08% dari respons siswa keduanya dalam kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan memperoleh 0,83 (83%) dalam kategori efektif. Dengan demikian media video animasi sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan memirsanya.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan beberapa saran :

1. Dengan adanya media pembelajaran video animasi diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan media video animasi sebagai alternatif belajar yang menyenangkan untuk memahami materi secara lebih mendalam.
2. Dengan adanya video animasi diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan menjadi awal inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.
3. Media video animasi yang dikembangkan pada materi Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan memirsanya di kelas III SD Negeri Langsa serta diharapkan mampu mengembangkan video animasi dengan cakupan materi yang lebih luas pada jenjang kelas yang berbeda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N. (2021). *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021 HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*. 181–188.
- Almadi, F., Purnanto wiyat, A., & Pradana Aji Bintang, A. (2023). Analisis Model Pembelajaran Memirsanya Pada Siswa Kelas 1 di SD Muhammadiyah Payaman. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14, no 2, 92–102.
- Bulu, K. Y., Triwahyudianto, & Sukustyowati. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Seminar Nasioanal PGSD UNIKAMA*, 6, 46–56.



- Falla, D. N. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*.
- Fransyaigu, R., Darmansyah, Desyandri, Ahmad, S., & Gistituati, N. (2025). The Effect of the Project Citizen Augmented Reality (PjCAR) Learning Model on Elementary School. *Data and Metadata*, 4. <https://doi.org/10.56294/dm2025944>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model In Islamic Education Learning*.
- Huri, D., Mulyati, Y., Damaianti, V. S., & Sastromiharjo, A. (2021). *Kajian Awal Keterampilan Memirsa (Viewing Skills) Dan Pembelajarannya Pada Era Digital Di Indonesia*.
- Juliati, J. (2023). Media Boneka Tangan : Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v4i1.5930>
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kiswanto Kenedi, A. (2025). Menciptakan Iklim Inklusivitas melalui “Augmented Reality” di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i2.1125>
- Pangesti, P. C., & Purnanto, A. W. (2023). *Analisis Model Pembelajaran Memirsa di Kelas 2 SD IT Muhammadiyah Bandongan Kabupaten Magelang*. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Purnama Dewi, I., & Fransyaigu, R. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa*.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Sari, N., Zyam, S., & Umam, N. K. (2022). Creative of Learning Students Elementary Education. *Journal of Elementary Education*, 05.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian kualitatif untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*.
- Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sumarni, R., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan pada Generasi Alpha sebagai Bentuk Ketahanan Diri dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 7–15. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.111>
- Wahyudin, M., & Paksi, H. P. (2022). *Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga Di Rumah”*.
- Zahroh, F., PGRI, S., Astri, S., Stkip, A., Sumenep, P., Afrilia, Y., Alamat, S., Trunojoyo, J., & Sumenep, G. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 300–311. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>