

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATERI TEKS PROSEDUR DI KELAS IV SD NEGERI 1 PUJON LOR

Kurnia Habibah¹, Innany Mukhlisina², Abdurrohman Muzakki³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

[1kurniahabibah3@gmail.com](mailto:kurniahabibah3@gmail.com), [2Innany@umm.ac.id](mailto:Innany@umm.ac.id), [3Muzakki@umm.ac.id](mailto:Muzakki@umm.ac.id)

ABSTRACT

Learning media has an important role for students. The accuracy of choosing media needs to adjust the needs analysis. Based on the results of the needs analysis at SDN 1 Pujon Lor, it requires the use of learning media that attracts students' attention equipped with colorful illustrations and designs. This study uses development research with the type of RnD research using the ADDIE model through five stages, namely analysis, planning (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The results of the study were obtained from the validation questionnaire of material experts, media, teachers, and students. The results of the validation of material experts obtained a percentage value of 76% and the validation of media experts obtained a percentage value of 89%. In this acquisition, the EKSPRO animation media (Procedural Text) was categorized as suitable for use in the learning process. The EKSPRO animation media (Procedural Text) was assessed in the form of a questionnaire to students and teachers. The results of the student response questionnaire obtained a percentage value of 94% and the teacher response questionnaire obtained a percentage value of 90%. The results of these values can be categorized as very suitable for learning.

Keywords: Learning Media, Animation Media, Procedural Text

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting bagi peserta didik. Ketepatan memilih media perlu menyesuaikan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN 1 Pujon Lor membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dilengkapi dengan ilustrasi dan desain warna- warni. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan jenis penelitian RnD menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan yakni analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian memperoleh dari angket validasi ahli materi, media, guru, dan peserta didik. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai presentase 76% dan validasi ahli media mendapatkan nilai presentase 89%. Pada perolehan tersebut media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) dilakukan penilaian berupa angket kepada peserta didik dan guru. Hasil angket respon peserta didik memperoleh nilai presentase 94% dan angket respon guru mendapatkan nilai presentase 90%. Hasil nilai tersebut dapat dikategorikan sangat layak dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Animasi, Teks Prosedur

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan dasar dari upaya pembentukan pola pikir dan kepribadian manusia melalui olah rasio, olah rasa, olah jiwa, dan olah raga dalam proses pembelajaran (Wardani et al. 2024). Pendidikan abad 21 ditandai dengan kontrol teknologi antara gabungan digital, internet, atau TIK yang didukung komponen alat seperti ponsel pintar, laptop, tablet, komputer, dan sejenisnya (Sulistyarini et al. 2021). Perlahan peran teknologi menjadi sumber daya utama pendidikan yang disesuaikan dalam pengembangan kurikulum (Sahida, Rokmanah, and Syachruroji 2023). Kurikulum merupakan pilar utama negara dalam membentuk aturan-aturan dalam dunia pendidikan dan skema pedoman pembelajaran mengenai tujuan, isi, dan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan (Yufani, Riwanto, and Umayah 2023). Kurikulum pendidikan Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka, di dalamnya mencakup tujuan pendidikan, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, modul pembelajaran,

metode pembelajaran, media pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Kurikulum merdeka meluncurkan program merdeka belajar yang sepadan dengan aliran *progresivisme* terkait menekankan fokus pembelajaran peserta didik (Yufani et al. 2023). Dalam implementasi merdeka belajar para guru didorong untuk berinovasi menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan terbaru, sehingga terjadi interaksi yang bermakna antar guru dan peserta didik (Ningrum, Reza, and Yani 2022). Interaksi yang bermakna ini dapat melalui metode pembelajaran dengan menggunakan media konkrit maupun media digital (Dacholfany et al. 2022). Di zaman modern ini pembelajaran menggunakan media digital tengah populer di kalangan peserta didik, namun sejumlah guru senior masih menghadapi problema dalam menguasai berbagai laman dan teknologi digital. Guru senior sering kali belum terbiasa dengan mengoperasikan perangkat digital seperti komputer atau aplikasi pembelajaran daring yang

mengakibatkan keterbatasan kemampuan dalam memanfaatkan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran (Latif 2020). Oleh sebab itu perlunya pemahaman terkait media pembelajaran digital para proses pembelajaran sangat dibutuhkan yang nantinya memunculkan semangat dan keberhasilan dalam belajar (Sormin, Siregar, and Priyono 2019).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana pembelajaran yang mempermudah proses penyampaian materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan berbagai jenis metode dalam implementasinya, seperti visual, audio, audiovisual, dan interaktif (Saleh et al. 2023). Menurut Asyar (dalam Haptanti, Hikmah, and Basuki 2024) media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi 4 jenis yakni visual, audio, audiovisual, dan interaktif. Media pembelajaran memiliki peranan penting bagi peserta didik, ketepatan dalam memilih media dan menyesuaikan kebutuhan dari kemampuan peserta didik patut di perhatikan lebih detail, hal paling dasar dari kemampuan peserta didik yaitu keterampilan menulis (Muhaimin, Ni'mah, and

Listryanto 2023). Keterampilan menulis adalah sesuatu hal yang wajib dikuasai setiap peserta didik, keterampilan menulis berkaitan dengan komunikasi, mengungkapkan pemikiran, dan gagasan dalam bentuk tulisan, keterampilan tersebut terangkum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Wiratama, Fatimah, and Widiyati 2022).

Berdasarkan perolehan data dari observasi pada tanggal 4 November 2024 di SDN 1 Pujon Lor bahwa sudah menerapkan kurikulum merdeka dari kelas 1 sampai 6. Sarana dan prasarana disekolah cukup lengkap namun hanya 4 sampai 5 yang dapat digunakan. Terdapat media pembelajaran yang terbatas yakni media konkrit dan digital, media tersebut digunakan sesuai kebutuhan materi pembelajaran saja, media pembelajaran konkrit berupa globe dan alat peraga tubuh manusia, serta media pembelajaran digital hanya menggunakan *powerpoint*. Pada penggunaan *powerpoint* peserta didik cenderung kesulitan menyusun kalimat teks prosedur secara runtut dan model *powerpoint* yang konvensional. Selama pembelajaran

peserta didik kondusif dan aktif bertanya pada materi yang belum dipahami, namun minat menulis peserta didik tergolong rendah dikarenakan mengalami hambatan dalam memulai kegiatan menulis dan kurangnya ide, sehingga peserta didik memerlukan arahan dan pendampingan guru dalam pengerjaan tugas. Pada proses pembelajarannya peserta didik kesulitan memahami dan mengurutkan secara sistematis dalam bacaan deskriptif materi teks prosedur.

Berdasarkan perolehan data dari observasi dan wawancara bahwa kajian keperluan di kelas 4 SDN 1 Pujon Lor yaitu membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dilengkapi dengan ilustrasi dan desain warna-warni. Penggunaan sarana dan prasarana elektronik di SDN 1 Pujon Lor cukup memadai, terdapat beberapa alat elektronik seperti, LCD, proyektor, lab komputer, *mic*, dan *sound system*. Berdasarkan fenomena dapat mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia melalui animasi. Pengembangan

media ini memiliki peranan sangat krusial dalam mendukung guru selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam konteks teks prosedur.

Pengembangan media pembelajaran ini berlandaskan pada dua penelitian terdahulu serta penelitian lain yang relevan, penelitian kesatu oleh Amar Salahudin, Lika Apreasta, Eca Oktapia, 2024 berjudul "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Menulis Teks Prosedur Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Di Kelas V SD Negeri 14 Koto Baru". Hasil validitas penelitian menunjukkan pengembangan tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Penelitian relevan kedua oleh Mustika Wulandari, 2024 berjudul "Pengembangan Media Audiovisual Materi Cerita Fiksi Tema Menjelajah Luar Angkasa Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan pengembangan tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

Hasil penelitian yang signifikan mengindikasikan bahwa media animasi dapat dimanfaatkan secara optimal

dan layak dalam proses pembelajaran. Upaya ini diharapkan mampu mendorong pengembangan media yang efektif dan layak bagi peserta didik. Berlandaskan latar belakang tersebut, maka pengembangan media diimplementasikan dengan judul “Pengembangan Media Animasi Pada Materi Teks Prosedur Kelas IV SD Negeri 1 Pujon Lor”.

B. Metode Penelitian

Penelitian media animasi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) serta model penelitian dan pengembangan ADDIE. Pada tahapan pengembangan ADDIE merepresentasikan pendekatan sistematis melalui pendekatan instruksional merujuk pada proses yang terorganisir untuk menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengervaluasi produk, program atau materi pembelajaran (Sugihartini and Yudiana 2018). Menurut Branch (dalam Hidayat and Nizar 2021) model penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahap yakni analisis (*analysis*),

perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, guru, materi pembelajaran, karakter peserta didik, dan kriteria media pembelajaran. Tahap kedua melakukan perencanaan dalam mengembangkan produk yang dibuat sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik di SDN 1 Pujon Lor. Tahap ketiga rancangan produk dikembangkan menjadi sebuah produk uji coba. Tahap keempat mengimplementasikan produk untuk menguji seberapa efektif, layak, dan efisien pada pembelajaran. Tahap terakhir yakni mengevaluasi dari semua tahap bahwa hasil akhir sesuai dengan kebutuhan di SDN 1 Pujon Lor.

Penelitian ini diimplementasikan pada materi teks prosedur kelas IV. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025 di SD Negeri 1 Pujon Lor. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yakni jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari data observasi, dan

wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari data angket yang berupa validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Perolehan data tersebut berdasarkan hasil implementasi media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) di SDN 1 Pujon Lor.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18-19 Februari 2025 di SDN 1 Pujon Lor Kabupaten Malang pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Penelitian ini bertujuan menjelaskan materi teks prosedur dengan mengembangkan media pembelajaran animasi. Media animasi dirancang berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SDN 1 Pujon Lor. Perolehan data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Pada model pengembangannya menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yakni analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut merupakan

tahapan yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal pada model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan pada peserta didik, kurikulum dan guru. Tahap analisis memperoleh data dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 4 November 2024. Terdapat beberapa analisis kebutuhan diantaranya sebagai berikut:

- a. Analisis kurikulum Kurikulum SDN 1 Pujon lor sudah mengikuti peraturan pemerintah dengan menggunakan kurikulum merdeka dari kelas 1 hingga kelas 6. SDN 1 Pujon lor menggunakan modul ajar, strategi pembelajaran, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka.
- b. Analisis sarana dan prasarana SDN 1 Pujon Lor cukup memadai untuk proses pengajaran dan pembelajaran. Fasilitas

tersebut diantaranya terdapat LCD, proyektor, *sound system*, *mic*, dan lab komputer.

c. Analisis Guru dituntut lebih kreatif jika dilihat dari analisis kurikulum dan analisis sarpras. Keberhasilan dinilai sangat penting bagi kemajuan peserta didik dalam belajar. Pada SDN 1 Pujon lor masih menggunakan *power point* sebagai penyalur proses pembelajaran, hal ini cenderung membuat peserta didik kebosanan dalam menerima materi, sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan.

d. Analisis Selama penggunaan *power point* pada pembelajaran teks prosedur peserta didik cenderung bosan. Peserta didik kelas IV belum bisa mengurutkan kalimat pada teks prosedur secara benar, dan minat menulis peserta didik yang rendah. Berdasarkan dari hasil tulisan dari 25 peserta

didik belum bisa mengurutkan teks prosedur.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap design tidak hanya merancang media, namun pada tahap ini harus menyesuaikan materi dengan sesuai analisis kebutuhan yang ada. Penyesuain materi ini dapat dilihat dari silabus kemdikbud pendidikan nasional Indonesia pada elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

a. Pengembangan media disesuaikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan kelas IV dengan materi teks prosedur. Materi tersebut di tentukan melalui silabus kurikulum merdeka diantaranya element, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran.

b. Media animasi dirancang dengan menggunakan canva dengan karakter Ibu dan Anak dalam kegiatan sehari-hari yang berkaitan

dengan teks prosedur. Tampilan media animasi berbentuk slide dengan durasi 4 menit 40 detik. Akses media animasi melalui barcode atau tautan yang dibagikan. Ekstensi media animasi berbentuk *URL*. Desain media animasi memiliki visual warna yang kontras.

3. Tahap Pengembangan (Diberi tabel)

Tahap pengembangan ini merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya. Penggunaan media animasi melalui tautan dan *barcode* yang mudah dijangkau oleh guru dan peserta didik. Pada tahap ini perlu dilakukannya validasi para ahli ahli diantaranya materi dan media. Hasil media animasi harus mendapat persetujuan dari validator ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum pengimplementasian pada peserta didik.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu DJA,

M.Pd sebagai validator ahli materi. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian kritik dan saran dari pengisian angket yang sudah dibagikan. Validasi materi dilakukan dua pertemuan dengan kritik dan saran. Hasil validasi yang pertama mendapatkan skor 40 dengan presentase 72% kategori layak dan perlu revisi. Setelah revisi perlu dilakukan validasi kembali untuk memperoleh penilaian yang lebih baik. Perolehan skor revisi pada tahap kedua yakni 42 dengan presentasi 76% masuk pada kategori layak dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil nilai validasi, materi teks prosedur dapat diimplementasikan pada pembelajaran di kelas IV.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang diamati	Pertama	
	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Kurikulum	16	20
Materi Pembelajaran	13	20

Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Kegiatan Pembelajaran	11	15
Hasil	40	55
Presentase	72%	
Kategori	Layak	

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Kedua		
Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Kurikulum	16	20
Materi Pembelajaran	16	20
Kegiatan Pembelajaran	10	15
Hasil	42	55
Presentase	76%	
Kategori	Layak	

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bpk. K, S.Pd., M.Pd sebagai validator ahli media. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian kritik dan saran dari pengisian angket yang sudah dibagikan. Validasi media dilakukan satu pertemuan dengan menambahkan perbaikan. Berdasarkan hasil validasi media

memperoleh skor 49 dengan presentase 89% kategori sangat layak dan dapat di uji cobakan. Pada kolom kritik dan saran validator menambahkan perbaikan.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Tampilan Media	18	20
Muatan Media	19	20
Penggunaan Media	12	15
Hasil	49	55
Presentase	89%	
Kategori	Sangat Layak	

4. Tahap Implementasi (Diberi Gambar)

Pada tahap ini media animasi siap untuk diimplementasikan di kelas IV. Implementasi dilaksanakan pada tanggal 18-29 Februari 2025 di SDN 1 Pujon Lor dengan uji coba media pada 25 peserta didik kelas IV. Adapun tahap implementasi media animasi sebagai berikut:

a. Pertemuan pertama, pada kegiatan awal peserta didik diarahkan melakukan

kegiatan apersepsi. Pada kegiatan inti peserta didik difokuskan untuk mengerjakan lembar kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru. Pada kegiatan akhir peserta didik diminta untuk membawa perlengkapan yang digunakan untuk pertemuan selanjutnya.



Gambar 1 Pertemuan Pertama
b. Pertemuan kedua, pada kegiatan awal peserta didik diingatkan kembali dari pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan inti peserta didik berkegiatan mengkreasikan poster, kemudian dipresentasikan. Media pembelajaran animasi EKSPRO dipaparkan sebagai penguatan dari materi. Pada kegiatan akhir peserta didik mengerjakan soal evaluasi dan angket respon sebagai hasil dari media tersebut

layak diimplementasikan atau tidak.



Gambar 1 Pertemuan Pertama

5. Tahap Evaluasi

Pengembangan media melalui tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada saat implementasi. Tahap evaluasi pada media animasi dilakukan dengan evaluasi formatif. Pelaksanaan evaluasi formatif memuat lima tahapan model ADDIE.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat membuat pembaharuan media pembelajaran berupa media animasi EKSPRO (Teks Prosedur). Media animasi dirancang berdasarkan analisis kebutuhan kelas IV di SDN 1 Pujon Lor. Analisis kebutuhan peserta didik yakni kesulitan menerima pembelajaran teks prosedur secara konvensional dan memiliki hambatan dalam menulis. Pada dasarnya setiap manusia harus

menguasai keterampilan Bahasa Indonesia yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis dinilai lebih sulit dari keterampilan lainnya dikarenakan dalam prosesnya melibatkan ide dan olah komunikasi yang sesuai. Permasalahan lainnya yakni peserta didik sulit menyusun teks prosedur yang benar dan tepat. Berdasarkan hasil tulisan, pada proses pembelajaran teks prosedur hampir seluruh peserta didik belum bisa menulis dan menyusun secara tepat, sehingga hal ini menjadi kebutuhan utama bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran proses belajar peserta didik dapat membangun stimulus dan daya pikir. Sejalan dengan pengertian media pembelajaran menurut H. Malik (dalam Mukarromah and Andriana 2022) bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur informasi untuk merangsang stimulus, ketertarikan, daya pikir, dan kepekaan dalam proses pembelajaran.

Pada analisis kebutuhan guru membutuhkan media inovatif dan menarik dalam materi pembelajaran

teks prosedur, sehingga analisis pada materi tersebut dapat dikreasikan melalui media animasi yang imersif. Hal ini didukung pada sarana dan prasarana yang cukup memadai di SDN 1 Pujon Lor, terdapat proyektor, *sound system*, dan *microphone*. Melihat perkembangan teknologi yang pesat penelitian ini mengembangkan media pembelajaran animasi. Pengembangan media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) dirancang berdasarkan analisis kebutuhan di SDN 1 Pujon Lor. Media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) berbentuk *slide* dengan memadukan efek, teks, suara, dan karakter yang bergerak. Pada tampilan ini dapat menyederhanakan informasi yang sulit disampaikan pada peserta didik. Media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) dikembangkan dengan menggunakan *platform* canva. Canva menyediakan berbagai fitur seperti animasi, karakter, efek, transisi, dan *template* yang dapat memudahkan guru dalam mendesain tampilan animasi yang menarik. Ukuran dari media 15 x 20 cm dengan desain yang beragam. Media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) terdapat

tampilan intro, kata pengantar, pengenalan tokoh, tampilan cerita berbentuk animasi, pesan yang terkandung dalam cerita, *games* mengisi kalimat rumpang, dan *quiz* interaktif yang menyenangkan bagi peserta didik. Akses media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) melalui tautan atau barcode dengan ekstensi *URL*.

Kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran animasi EKSPRO (Teks Prosedur) ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media. Perolehan hasil validasi ahli materi nilai presentase 76% dengan kategori layak dan nilai presentase hasil validasi ahli media memperoleh 89% dengan kategori sangat layak. Nilai kemenarikan media diperoleh dari data angket respon peserta didik dan angket respon guru. Kemenarikan media EKSPRO (Teks Prosedur) pada angket respon peserta didik memperoleh nilai presentase 94% dengan kategori sangat layak dan angket respon guru mendapat nilai presentase 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan tabel tingkat nilai pencapaian menurut Arikunto (dalam Ayu Lestari

et al., 2022) bahwa perolehan nilai presentase diatas 61% dinyatakan layak. Berdasarkan perolehan nilai kelayakan dan kemenarikan media EKSPRO (Teks Prosedur) dapat dinyatakan menarik dan dapat membantu proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, telah dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Pujon Lor dengan jumlah 25 peserta didik. Media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian pengembangan animasi EKSPRO diperkuat dari data angket respon guru dan angket repon peserta didik. Pada perolehan tersebut media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) mendapatkan kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada implementasi media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) peserta didik dapat merespon dengan baik dapat terlihat dari hasil dengan nilai soal evaluasi

diatas KKM. Media animasi EKSPRO (Teks Prosedur) dapat dikatakan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dacholfany, Muhammad Ihsan, Fujiono, Muh. Safar, Citra Siwi Hanayanti, and Almira Ulimaz. 2022. "Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna Di Era Teknologi Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:6853–61.
- Haptanti, Frida Septy, Miftahul Hikmah, and Imam Agus Basuki. 2024. "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia." *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4(9):972–80. doi: 10.17977/um064v4i92024p972-980.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. 2021. "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." *Jurnal UIN* 1(1):28–37.
- Latif, Abdul. 2020. "Tantangan Guru Dan Masalah Sosial Di Era Digital." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4(3). doi: 10.58258/jisip.v4i3.1294.
- Muhaimin, Muhamad Reizal, Nia Uzlifatun Ni'mah, and Danang Pratama Listryanto. 2023. "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4(1):399–405. doi: 10.51494/jpdf.v4i1.814.
- Mukarromah, Aenuellael, and Meyyana Andriana. 2022. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *Journal of Science and Education Research* 1(1):43–50. doi: 10.62759/jser.v1i1.7.
- Ningrum, Ayu Reza, and Suryani Yani. 2022. "Peran Guru Penggerak Dalam Kurikulum Merdeka Belajar." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(2):219. doi: 10.29240/jpd.v6i2.5432.
- Sahida, Nabila Nur, Siti Rokmanah, and Ahmad Syachruraji. 2023. "Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(3):3491–3503.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*.
- Sormin, Salman Alparis, Ali Padang Siregar, and Cipto Duwi Priyono. 2019. "KONSEPSI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DISRUPTIF Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, Cipto Duwi Priyono." *Seminar Nasional Sejarah Ke4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang* 647–62.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek

- Yudiana. 2018. "Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie)." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15(2):277–86.
- Sulistiyarini, Winda, Siti Fatonah, Universitas Veteran, and Bangun Nusantara. 2021. "Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning." *Educational Learning and Innovation* 1(2):98–116. doi: 10.46229/elia.v2i1.
- Wardani, Indah Kusuma, Aviandri Cahya Nugroho, Milan Sabekti, and Sofyan Anif. 2024. "Kepemimpinan Berbasis Trilogi Pendidikan Ki Hajar Dewantara." 13(2):2491–2502.
- Wiratama, Novialita Angga, Iis Daniati Fatimah, and Evita Widiyati. 2022. "Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):3428–34. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2527.
- Yufani, Dian Eriza, Mawar Akhir Riwanto, and Urip Umayah. 2023. "Pengaruh Kurikulum Merdeka Terhadap Kualitas Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Sekolah Dasar* 69.