

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TEKPROS PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V SD/SEDERAJAT**

Khayril Anwar¹, Meldi Ade Kurnia Yusri², Alkadri Masnur³, Reni Kurnia⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

¹khayrilanwar11@gmail.com, ²ade.maky23@gmail.com,

³alkadrimasnur@fip.unp.ac.id, ⁴renikurnia@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study developed the TEKPROS animation video as a learning medium for Indonesian language instruction on procedural texts for grade V elementary school/equivalent and examined its validity, practicality, and effectiveness. The study employed Research and Development (R&D) with the 4D model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate. The Define stage included curriculum, learner, and needs analysis. The Design stage involved material organization, visual selection, and storyboard development. The Develop stage produced the animation video, followed by expert validation, revision, and practicality testing. The Disseminate stage was conducted at SD Plus Marhamah Padang and SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang to obtain teacher and student responses. Material validation obtained a mean score of 4.45 and 89%, while media validation obtained 4.88 and 97% from validator I and 4.83 and 96% from validator II; all were categorized as very valid. Practicality reached 92% from 20 students and 90% from one teacher at SD Pembangunan Laboratorium UNP, both categorized as very practical. Teacher responses at the dissemination stage reached 93% and 97%, while student responses reached 91% at both schools. The results indicate that the TEKPROS animated video is valid, practical, effective, and suitable for use as a supporting medium for learning about procedure texts.

Keywords: animation video, TEKPROS, procedural text, Indonesian language, elementary school

ABSTRAK

Animasi TEKPROS pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur kelas V SD/ sederajat serta mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang terdiri atas *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap *Define* meliputi analisis kurikulum, peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi penyusunan materi, pemilihan unsur visual, dan *storyboard*. Tahap *Develop* meliputi pembuatan produk, validasi ahli, revisi, dan uji praktikalitas. Tahap *Disseminate* dilakukan di SD Plus Marhamah Padang dan SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang melalui respon guru dan peserta didik. Validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4,45 dengan persentase 89%, sedangkan validasi media memperoleh rata-rata 4,88 dengan persentase 97% dari validator I dan 4,83 dengan persentase 96% dari validator II, seluruhnya berkategori sangat valid. Uji praktikalitas memperoleh 92% dari 20 peserta didik dan 90% dari satu guru

di SD Pembangunan Laboratorium UNP, keduanya berkategori sangat praktis. Pada tahap *disseminate*, respon guru memperoleh 93% dan 97%, sedangkan respon peserta didik memperoleh 91% pada kedua sekolah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Video Animasi TEKPROS valid, praktis, efektif, dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Teks Prosedur.

Kata Kunci: *video animasi, TEKPROS, Teks Prosedur, Bahasa Indonesia, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami berbagai bentuk teks dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu komponen yang dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah (Aisyah dkk., 2023). Selain itu, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

bermakna (Ani dkk., 2023). Oleh karena itu, pemilihan media perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan variasi media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video animasi. Video animasi mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, ilustrasi, dan gerak dalam satu penyajian sehingga memungkinkan materi pembelajaran disampaikan secara lebih konkret dan menarik. (Cholik dan Umaroh, 2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran semakin relevan pada era digital karena mampu memadukan berbagai unsur multimedia untuk mendukung penyampaian materi. Sejalan dengan itu, (Winda dkk., 2023) menunjukkan

bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendukung motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media yang memadukan unsur audiovisual tersebut juga dapat menjadi alternatif untuk mengurangi dominasi penyampaian materi secara tekstual dalam pembelajaran.

Kebutuhan terhadap media yang lebih variatif juga ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Pembangunan Laboratorium UNP. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V pada 3 Desember 2025, pembelajaran Bahasa Indonesia masih memanfaatkan media konvensional, terutama buku teks dan papan tulis. Media tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan seluruh peserta didik. Sebagian peserta didik membutuhkan penyajian materi yang lebih menarik melalui gambar bergerak, video, dan animasi agar materi lebih mudah dipahami. Hasil observasi pembelajaran pada 21, 23, dan 28 April 2026 juga menunjukkan bahwa fokus dan keterlibatan peserta didik

masih rendah. Beberapa peserta didik terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam pembelajaran, serta mengalami kesulitan memahami materi dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih visual dan mampu menyajikan materi secara konkret.

Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Yulianti dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih membutuhkan variasi media pembelajaran untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam menjadi penting karena karakteristik peserta didik sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi secara verbal dan tekstual. (Wardani dkk., 2024) juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan media yang mengintegrasikan teks, gambar,

suara, dan animasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan dan menguji penggunaan video animasi dalam pembelajaran sekolah dasar. (Winda dkk., 2023) mengkaji penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu dan menunjukkan relevansinya dalam mendukung motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Resti dkk., 2023) menunjukkan bahwa pengembangan video animasi dapat menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas melalui tahapan pengembangan dan pengujian yang sistematis. Selanjutnya, (Asa dkk., 2024) mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dan menunjukkan bahwa video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak. Penelitian (Yeni dkk., 2024) juga mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Berbagai penelitian

tersebut menunjukkan bahwa video animasi telah digunakan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang sekolah dasar dengan hasil yang mendukung kelayakan penggunaannya sebagai media pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi salah satu alternatif media untuk mengatasi kebutuhan pembelajaran yang memerlukan penyajian materi secara visual, konkret, dan menarik. Karakteristik video animasi yang memadukan gambar, suara, teks, dan gerak memungkinkan tahapan atau proses dalam suatu materi ditampilkan secara lebih jelas sehingga dapat membantu peserta didik memahami informasi secara runtut.

Pengembangan Video Animasi TEKPROS dalam penelitian ini dirancang dengan memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan contoh Teks Prosedur yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Produk mencakup penyajian tujuan pembelajaran, pengertian, tujuan, struktur, contoh, ciri kebahasaan, visualisasi, latihan, serta rangkuman materi. Pengembangan dilakukan secara sistematis menggunakan

model 4D yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model tersebut memungkinkan kebutuhan pembelajaran dianalisis terlebih dahulu, kemudian digunakan sebagai dasar perancangan dan pengembangan produk, dilanjutkan dengan validasi dan uji penggunaan sebelum produk disebarluaskan. Penggunaan model 4D dalam pengembangan produk pembelajaran juga telah digunakan dalam penelitian sebelumnya sebagai pendekatan yang sistematis untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Zamsiswaya dkk., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan Video Animasi TEKPROS pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD/Sederajat, (2) mengetahui validitas produk melalui penilaian ahli materi dan ahli media, (3) mengetahui praktikalitas produk berdasarkan respon guru dan peserta didik, dan (4) mengetahui efektivitas berdasarkan respon guru dan peserta didik pada tahap *disseminate*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini digunakan untuk mengembangkan Video Animasi TEKPROS pada materi Teks Prosedur Bahasa Indonesia kelas V SD/Sederajat secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan sampai penyebaran produk.

Subjek uji coba meliputi satu ahli materi, dua ahli media, satu guru dan 20 peserta didik kelas V SD Pembangunan Laboratorium UNP untuk uji praktikalitas. Pada tahap *disseminate*, produk disebarluaskan ke SD Plus Marhamah Padang dan SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang untuk memperoleh respon guru dan peserta didik.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket. Wawancara awal dilakukan pada guru kelas V SD Pembangunan Laboratorium UNP pada 3 Desember 2025, sedangkan observasi pembelajaran dilakukan pada 21, 23, dan 28 April 2026. Produk dikembangkan dengan bantuan Canva, Powtoon, dan CapCut.

Analisis data validitas, praktikalitas, dan efektivitas menggunakan persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian dikonversikan ke dalam kriteria penilaian.

Instrumen menggunakan skala Likert 1–5. Untuk validitas, persentase dihitung dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase validitas

f = Jumlah skor

N = Skor maksimal

Sumber: (Shabira, dkk., 2024).

Tabel 1 Kriteria Skor Penilaian Validitas

Persentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Untuk praktikalitas, persentase dihitung dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Sumber: (Yeni, dkk., 2024)

Tabel 2 Kriteria Skor Penilaian Praktikalitas

Persentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Untuk efektivitas, persentase dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Total nilai ideal

Sumber: (Putri, dkk., 2025)

Tabel 3 Kriteria Skor Penilaian Efektivitas

Persentase	Keterangan
85%-100%	Sangat Efektif
75%-84%	Efektif
60%-74%	Cukup Efektif
40%-59%	Tidak Efektif
0%-39%	Sangat Tidak Efektif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan **Tahap Define**

Tahap Define dilakukan melalui analisis kurikulum, peserta didik, dan kebutuhan. Analisis kurikulum meliputi Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), tujuan pembelajaran, dan materi Teks Prosedur yang mencakup pengertian, tujuan, struktur, kaidah kebahasaan, serta contoh Teks Prosedur. Analisis peserta didik menunjukkan adanya

kurangnya perhatian dan keterlibatan serta kesulitan memahami materi dan menjawab pertanyaan. Peserta didik membutuhkan penyajian materi yang lebih menarik dan visual. Analisis kebutuhan menunjukkan pembelajaran masih didominasi buku teks dan papan tulis dengan pemanfaatan media visual dan digital yang terbatas. Hasil analisis tersebut menjadi dasar pengembangan Video Animasi TEKPROS.

Tahap Design

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang isi dan alur Video Animasi TEKPROS berdasarkan hasil tahap *Define*. Perancangan meliputi penyusunan materi dan *storyboard*. Canva digunakan untuk menyiapkan elemen visual, Powtoon untuk menyusun scene dan animasi, sedangkan CapCut untuk menambahkan backsound dan meningkatkan kualitas video. *Storyboard* mencakup tampilan awal, pembuka, tujuan pembelajaran, apersepsi, pengertian, tujuan, struktur, contoh, ciri kebahasaan, visualisasi, contoh soal, dan penutup. Produk dirancang dalam format video linear MP4 yang dapat diputar melalui komputer, *laptop*, televisi, atau

smartphone serta digunakan secara offline setelah disimpan.

Tahap Develop

Pada tahap *Develop*, rancangan diubah menjadi produk nyata, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan dua ahli media. Masukan validator digunakan untuk memperbaiki produk. Revisi media meliputi perbaikan bagian yang memiliki segmen kosong, peningkatan kontras warna antara font dan latar, serta perluasan narasi agar tidak sekadar membaca teks pada layar.

Tabel 4 Hasil Validasi Materi

Aspek	Penilaian
Kesesuaian Materi	35
Kesesuaian Bahasa	14
Skor yang diperoleh	49
Skor maksimal	55
Rata-rata	4.45
Persentase	89%
Keterangan	Sangat Valid

Validasi materi memperoleh rata-rata 4.45 dan persentase sebesar 89% dengan kategori “sangat valid”.

Tabel 5 Hasil Validasi Media

Aspek	Penilaian	
	V1	V2
Desain Tampilan	40	39
Audio	19	18
Tipografi	19	20
Layout	10	10
Skor yang diperoleh	88	87
Skor maksimal	90	90
Rata-rata	4.88	4.83
Persentase	97%	96%
Keterangan	Sangat Valid	Sangat Valid

Validasi media oleh validator I memperoleh rata-rata 4.88 dan persentase sebesar 97% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan validator II memperoleh rata-rata 4.83 dan persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah validasi, produk diuji praktikalitas kepada 20 peserta didik dan satu guru di SD Pembangunan Laboratorium UNP.

Tabel 6 Hasil Praktikalitas Siswa dan Guru

Aspek	Penilaian	
	Siswa	Guru
Tampilan	367	18
Penyajian Materi	274	27
Penggunaan Media	461	27
Skor yang diperoleh	1102	72
Skor maksimal	1200	80
Rata-rata	4.59	4.50
Persentase	92%	90%
Keterangan	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Praktikalitas siswa memperoleh rata-rata 4.59 dengan persentase sebesar 92%, sedangkan praktikalitas guru memperoleh rata-rata 4.50 dengan persentase sebesar 90%. Keduanya termasuk kategori “sangat praktis”.

Tahap Disseminate

Tahap *Disseminate* dilakukan dengan menyebarluaskan Video Animasi TEKPROS ke SD Plus Marhamah Padang dan SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang. Pada

tahap ini diperoleh respon guru dan siswa terhadap penggunaan produk.

Tabel 7 Hasil Efektivitas Guru

Aspek	Penilaian	
	Guru 1	Guru 2
Pemahaman Materi	14	15
Keterlibatan Siswa	20	19
Kebermanfaatan Media	8	10
Skor yang diperoleh	42	44
Skor maksimal	45	45
Rata-rata	4.66	4.88
Persentase	93%	97%
Keterangan	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Hasil uji efektivitas guru 1 yaitu guru SD Plus Marhamah Padang memperoleh nilai rata-rata 4.66 dan persentase 93% dengan kategori “sangat efektif”. sedangkan guru 2 yaitu guru SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang memperoleh nilai rata-rata 4.88 dan persentase 97% dengan kategori “sangat efektif”.

Tabel 8 Hasil Efektivitas Siswa

Aspek	Penilaian	
	SD 1	SD 2
Pemahaman Materi	270	272
Keterlibatan Siswa	366	366
Kebermanfaatan Media	185	185
Skor yang diperoleh	821	823
Skor maksimal	900	900
Rata-rata	4.56	4.57
Persentase	91%	91%
Keterangan	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Hasil uji efektivitas SD 1 yaitu Siswa SD Plus Marhamah Padang memperoleh nilai rata-rata 4.56 dan persentase 91% dengan kategori

“sangat efektif”. sedangkan SD 2 yaitu Siswa SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang memperoleh nilai rata-rata 4.57 dan persentase 91% dengan kategori “sangat efektif”. Hasil uji efektivitas guru dan peserta didik menunjukkan bahwa video animasi TEKPROS “sangat efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Video Animasi TEKPROS telah memenuhi tiga aspek kualitas produk, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validasi materi memperoleh rata-rata 4.45 dan persentase sebesar 89%, sedangkan validasi media memperoleh rata-rata 4.88 dengan persentase sebesar 97% dan rata-rata 4.83 dengan persentase 96%, seluruhnya berkategori “sangat valid”. Uji praktikalitas memperoleh rata-rata 4.59 dengan persentase sebesar 92% dari peserta didik dan rata-rata 4.50 dengan persentase 90% dari guru dengan kategori “sangat praktis”. Sementara itu, uji efektivitas guru memperoleh rata-rata 4.66 dengan persentase sebesar 93% dan rata-rata 4.88 dengan persentase sebesar 97%, sedangkan peserta didik memperoleh rata-rata 4.56 dengan persentase sebesar 91% dan rata-rata

4.57 dengan persentase sebesar 91%, seluruhnya berkategori “sangat efektif”.

Dengan demikian, Video Animasi TEKPROS dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, efektif, dan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur kelas V SD/ sederajat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, Video Animasi TEKPROS pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur kelas V SD/ sederajat yang dikembangkan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap validasi, hasil penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 4.45 dan persentase sebesar 89% dengan kategori “sangat valid”. Validasi media oleh validator I memperoleh rata-rata 4.88 dan persentase sebesar 97% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan validator II memperoleh rata-rata 4.83 dan persentase sebesar 96% dengan

kategori “sangat valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Video Animasi TEKPROS telah dinyatakan valid.

Uji praktikalitas yang dilakukan kepada 20 peserta didik dan satu guru di SD Pembangunan Laboratorium UNP menunjukkan bahwa Video Animasi TEKPROS memperoleh rata-rata 4.59 dan persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat praktis” dari peserta didik dan rata-rata 4.50 dengan persentase 90% kategori “sangat praktis” dari guru, sehingga produk dapat dinyatakan praktis. Selanjutnya, pada tahap *disseminate*, respon guru di SD Plus Marhamah Padang memperoleh rata-rata 4.66 dan persentase 93% dengan kategori “sangat efektif” dan guru di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang memperoleh rata-rata 4.56 dan persentase 97% dengan kategori “sangat efektif”, sedangkan respon peserta didik di SD Plus Marhamah Padang memperoleh rata-rata pada kedua sekolah masing-masing memperoleh persentase 91%. Seluruh hasil tersebut termasuk kategori “sangat efektif”.

Dengan demikian, Video Animasi TEKPROS layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Teks Prosedur di kelas

V SD/ sederajat, sehingga guru dapat menyajikan materi secara lebih visual, konkret, dan menarik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik melalui desain eksperimen, karena efektivitas dalam penelitian ini diukur berdasarkan respon guru dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, dkk. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76-83.
- Aisyah, dkk. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Asa, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4572–4584.
- Cholik, M., & Umaroh, ST (2023). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di era digital. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704-709.
- Putri, dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1-10.

- Resti, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Powtoon pada Materi Bangun Datar dikelas IV SDN 37/II Pasar Lubuk Landai. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 11394-11401.
- Shabira, dkk. (2024). Pengembangan video animasi mengenal pokok pikiran sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2504-2516.
- Wardani, dkk. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Winda, dkk. (2023). Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2), 81-95.
- Yeni, dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 111-118.
- Yulianti, dkk. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 7(3), 393-401.
- Zamsiswaya, dkk. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19.