



## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *ANIMAKER* MATERI PENGARUH KONDISI GEOGRAFIS INDONESIA KELAS V

Laili Isnia Qurotu Aini<sup>□</sup>, Fitria Dwi Prasetyaningtyas

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Juli 2023**

Disetujui **Agustus 2023**

Dipublikasikan  
**September 2023**

*Keywords:*

*Animaker, Development Media, Learning Outcomes.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan media video animasi berbasis *animaker* sebagai media pembelajaran materi pengaruh kondisi geografis Indonesia kelas V SDN Tegowanu 4 Kabupaten Demak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Jenis penelitian adalah Research & Development (R&D). Hasil penelitian diperoleh (1) media pembelajaran didesain dengan beberapa slide yang berisikan materi, gambar, animasi dan iringan musik yang sesuai, menggunakan jenis huruf yang dapat dibaca dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta pemilihan warna yang cerah; (2) Media video *animaker* dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 87,5%, dan ahli media sebesar 86,36%; (3) hasil uji paired sample T-tes jika sig.(2-tailed) <0,005 maka dikatakan ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan menunjukkan perolehan angka <0,001 dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji N- Gain kelompok kecil diperoleh sebesar 0,549 kriteria "sedang" dan kelompok besar diperoleh sebesar 0,609 dengan kriteria "sedang". Simpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran video berbasis animaker "sangat layak" dan efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V muatan pelajaran IPS.

### Abstract

*This research aims to develop, test the feasibility and effectiveness of animaker-based video learning medium for the material on the influence of Indonesia's geographical conditions in grade V students at SDN Tegowanu 4, Demak Regency. Data collection techniques using test and non-test techniques. The type of research is Research & Development (R&D). The results of the study obtained (1) learning media is designed with several slides containing material, images, animations and appropriate musical accompaniment. Using fonts that can be read clearly, using language that is easy to understand, and choosing bright colors; (2) animaker video media is declared very feasible based on the assessment of material experts at 87.5%, and media experts at 86.36%; (3) the results of the paired sample T-test if sig.(2-tailed) <0.005 then it is said that there is a difference between the pretest and posttest results. The calculation results show that the score is <0.001, so it can be said that there is a difference between the pretest and posttest results in the small group and the large group. The N- Gain test for the small group was obtained at 0.549 with the criteria for a "medium" increase and for the large group it was obtained at 0.609 with the criteria for a "medium" increase. The conclusion of this research is that animaker-based video learning media is "very feasible" and can be effectively applied to improve the learning outcomes of V grade students with Social Studies.*

© 2023 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

□ Alamat korespondensi:

Jl.Senen Setuyudo RT 02/RW 02, Sidorejo, Karangawen, Demak

E-mail: [lailiisnia70@students.unnes.ac.id](mailto:lailiisnia70@students.unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh dalam kehidupan manusia. Melalui sebuah pendidikan seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keahlian, keterampilan dan berbagai macam tatanan hidup yang baik, berupa norma, aturan yang positif. Oleh karena itu pendidikan Indonesia terus berjuang dalam meningkatkan mutu dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi lebih baik lagi. Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013 dimana pembelajaran dilaksanakan secara tematik berdasarkan tema, subtema dan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang lain. Pembelajaran IPS merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang termasuk ke dalam tema khususnya di Sekolah Dasar.

Buchari 2015 dalam Saharuddin (2020) bahwa pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Tujuan pembelajaran IPS menurut Sapriya (2009: 12) dalam Suwarti dkk (2019) adalah untuk menyiapkan peserta didik sebagai warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sosial yang nantinya digunakan dalam memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta kemampuan mengambil keputusan dalam berbagai kegiatan masyarakat.

Dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, tujuan muatan pembelajaran IPS pada kurikulum 2013 sudah dirumuskan dengan tepat. Akan tetapi kenyataannya masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS di Sekolah dasar. Permasalahan tersebut seperti terjadi di SDN Tegowanu 4 Kabupaten Demak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Diperoleh bahwa nilai belajar siswa rendah atau kurang dari KKM yaitu 70.

Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari dokumentasi sebagai berikut : pada tema 1 dengan jumlah sebanyak 19 peserta didik, yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 11 anak (42,1%), sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 8 anak (57,9%). Di tema 2 dengan jumlah sebanyak 19 peserta didik, yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 9 anak (47,4%), sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 10 anak (52,6%). Di tema 3 dengan jumlah sebanyak 19 peserta didik, yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 6 anak (31,6%), sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM ada 13 anak (68,4%). Dan di tema 4 dengan jumlah sebanyak 19 peserta didik, yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 5 anak (26,3%), sedangkan peserta didik

yang memperoleh nilai di atas KKM ada 14 anak (73,7%). Rendahnya hasil belajar diduga karena kurangnya minat belajar dan kurang menariknya pelajaran tersebut karena banyaknya bacaan serta materi yang luas, serta kurangnya penggunaan media yang optimal. Melihat adanya permasalahan dalam pembelajaran di lapangan, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat, menarik, kreatif serta inovatif agar peserta didik tertarik dan mempunyai minat mengikuti pelajaran IPS materi pengaruh kondisi geografis Indonesia.

Media menurut *Association for Education and Communication Technology* dalam Suwarti dan Hidayat (2018) merupakan segala bentuk yang digunakan sebagai penyalur dalam menyampaikan informasi. Oemar Hamalik dalam Arsyad (2011) media pembelajaran merupakan alat, metode serta cara yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Sejalan dengan pendapat Briggs dalam Rohani (2020) bahwa media pembelajaran adalah alat yang berguna dalam menyampaikan bahasan materi pelajaran yang mampu mempengaruhi peserta didik ketika mengikuti sebuah pembelajaran

Widodo dan Wahyudin (2018: 154) Media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan sebuah media tentu akan dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Muntiani dkk (2021:163) Jenis media yang cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPS adalah media audio visual seperti video animasi, video animasi dapat menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar mengajar, melalui video animasi anak dapat melihat dan mendengar materi secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Naylor dan Keogh dalam Hapsari dkk (2019:1246) "*animated videos also prevent students from getting bored, because animated videos are able to present a pleasant, humorous and relaxed atmosphere, but do not override material elements that are the main aspects*". Untuk membuat video animasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan web *animaker*.

*Animaker* merupakan web yang dapat membuat video dengan gerakan-gerakan yang bervariasi dengan efek suara serta transisi yang menarik sehingga memberikan kesan pembelajaran yang lebih berwarna dan menarik perhatian peserta didik (Munawar dan Hasyim, 2020). Animasi *animaker* sebagai salah satu alternatif dan terobosan baru dalam membuat video pembelajaran diharapkan bisa membantu guru dalam pembelajaran dan menyajikan pembelajaran variatif yang bertujuan dapat meningkatkan mutu belajar peserta didik (Fajarwati dan Irianto, 2021).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Animaker* dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Video Animasi *Animaker* Materi Pengaruh Kondisi Geografis Indonesia Kelas V”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan (*Reseach and Development / R&D*). Sugiyono (Ningtyas et al., 2021:741) Penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang bermaksud untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk serta menguji kelayakan dan keefektifan, adapun produk yang dimaksud adalah video animasi berbasis *animaker* pada muatan pelajaran IPS. model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* materi pengaruh kondisi geografis Indonesia sebagai negara kepulauan adalah dengan menggunakan model Borg and Gall dengan 8 tahapan sebagai berikut : (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk kelompok kecil; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian kelompok besar. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tegowanu 4 yang terdiri dari 9 siswa kelas VA pada uji coba kecil, serta 20 siswa kelas VB pada uji coba besar. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes (*pretest/posttest*) dan teknik non tes (observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi). Analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji n-gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media video animasi *animaker* mengkaji beberapa hal meliputi : (1) pengembangan media video animasi *animaker*; (2) kelayakan media video animasi *animaker*; (3) hasil analisis akhir berupa keefektifan media video animasi *animaker* pada materi pengaruh kondisi geografis Indonesia kelas V.

### Hasil Pengembangan Media Video Animasi *Animaker*

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media animasi *animaker* pada muatan pelajaran IPS materi pengaruh kondisi geografis Indonesia kelas V menggunakan prosedur penelitian *Reseach and Development*.

Pengembangan media ini didasarkan dari beberapa pandangan ahli mengenai media pembelajaran dan keuntungannya bagi siswa dan guru. Menurut Miarso dalam Nurrita (2018:173) memberikan pendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Djamarah dan Aswan dalam Abdullah dan Maryati (2019) media adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk membelajarkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan penggunaan media yang tepat maka dapat merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap informasi yang diterima.

Berdasarkan potensi dan masalah yang teridentifikasi, selanjutnya peneliti menganalisis kebutuhan guru dan siswa menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media. Pengembangan video animasi *animaker* berlandaskan pada teori kognitivisme menurut Piaget dalam Ibda (2015) dengan fase perkembangan psikologis pada tahap pra-operasional konkret dimana usia anak adalah 7-11 tahun, pada fase ini anak sudah mampu memfungsikan pikirannya dengan baik, mampu memahami dirinya sendiri serta mampu mengembangkan hasil belajar yang telah didapatkan.

Setelah melakukan analisis kebutuhan media oleh siswa dan guru, peneliti merancang desain media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan dengan menggunakan laptop yang berbantu animasi *animaker*. Pengembangan media pembelajaran ini dikemas dengan desain menarik untuk peserta didik dengan pemilihan warna dan background yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Media yang sudah jadi selanjutnya divalidasi kelayakannya oleh validator ahli materi dan media. Menurut validator ahli materi dan media animasi *animaker* memperoleh nilai “sangat layak” untuk diujicobakan namun dengan perbaikan, salah satunya dari ahli materi yaitu untuk bahasa lebih disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kemudian media diperbaiki sesuai saran dari validator materi.

Setelah validasi penilaian terhadap media animasi *animaker* oleh ahli materi dan media, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada guru dan 9 siswa kelas VA. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan perbaikan terakhir sebelum diujicobakan pada kelas penelitian. Dari tahapan ini diperoleh hasil tanggapan guru dan siswa yang menyatakan bahwa media animasi *animaker* layak diujicobakan pada kelompok besar.

Langkah terakhir yaitu uji coba pemakaian media animasi animaker pada kelas penelitian kelompok besar. Data yang didapat dari hasil belajar pretest dan posttest menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran video animasi animaker ini dibuat melalui website secara online yang mana didesain dengan beberapa slide yang berisikan materi, gambar, animasi dan iringan musik yang sesuai. Menggunakan jenis huruf yang dapat dibaca dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta pemilihan warna yang cerah. Media ini tersusun atas KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, dan soal latihan.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Video Animasi Animaker



Gambar 2. Tampilan Pengantar Materi

### Kelayakan Media Animasi Animaker

Media pembelajaran animasi animaker yang sudah dibuat selanjutnya perlu diuji kelayakannya melalui tahap uji ahli. Tahapan uji ini meliputi validasi materi dan validasi media. Penilaian kelayakan menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1-4. Skor 4 dikatakan “sangat baik”, skor 3 dikatakan “baik”, skor 2 dikatakan “cukup”, dan skor 1 “kurang”. Pengkategorian hasil hasil validasi materi dan media pembelajaran disesuaikan dengan pendapat (Purwanto, 2017) dimana persentase antara 0-25% kategori kurang layak; 26-50% dengan kategori cukup layak; 51-75% dengan kategori layak; dan 76-100% dengan kategori sangat layak.

Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai sebesar 87,5%. Dengan rincian memperoleh skor 35 dari total skor 40, dengan indikator penilaian ahli materi terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) kelayakan isi; (2) Kelayakan Bahasa; (3) kelayakan penyajian. Hasil validasi media memperoleh persentase nilai sebesar 86,36% dengan rincian memperoleh skor 76 dari total skor 88 dengan indikator penilaian ahli media terbagi menjadi lima, yaitu: (1) Aspek pembelajaran; (2) Aspek Tampilan; (3) Aspek Bahasa; (4) Aspek Media; (5) Aspek manfaat media.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media

Validator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Keterangan
Materi	40	35	87,5%	Sangat layak
Media	88	76	86,36%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1 hasil penilaian ahli materi dan media, menunjukkan bahwa media video animasi animaker sangat layak digunakan dalam pembelajaran, hal ini terlihat dari validasi oleh ahli materi sebesar 87,5% dan ahli media sebesar 86,36%. Dengan revisi dari ahli materi yaitu untuk bahasa lebih disesuaikan dengan karakteristik pengguna.

### Keefektifan Media Animasi Animaker

Keefektifan media pembelajaran video animasi animaker dapat diketahui dengan hasil belajar siswa pada nilai pretest dan posttest.

Tabel 2. Hasil Pretest Dan Posttest

Kelompok	Rata-rata		Selisih rata-rata
	Pretest	Posttest	
Kecil	71,1	86,6	15,5
Besar	60	84,35	24,35

Berdasarkan tabel 2. Hasil nilai pretest pada kelompok kecil mendapat nilai rata-rata 71,1 dan nilai posttest adalah 86,66. Sedangkan nilai rata-rata pada kelompok besar pada pretest yaitu 60 dan nilai posttest yaitu 84,35 . Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi yang disampaikan dengan media animasi animaker.

Langkah selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria data berdistribusi normal adalah jika nilai signfikasi > 0,05, namun jika nilai signifikasi <0,05 maka data dikategorikan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas hasil pretest pada kelompok kecil

menunjukkan angka 0,382 dan pada kelompok besar menunjukkan angka 0,428. Dengan demikian data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi  $>0,05$ .

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelompok	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest K.Kecil	,179	9	,200	,919	9	,382
Pretest K.Besar	,150	20	,200	,954	20	,428
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil uji normalitas hasil *posttest* pada kelompok kecil menunjukkan angka 0,071 dan pada kelompok besar menunjukkan angka 0,192. Dengan demikian data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi  $>0,05$ .

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelompok	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest K.Kecil	,261	9	,077	,848	9	,071
Posttest K.Besar	,179	20	,095	,935	20	,192
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Selanjutnya setelah data dikatakan normal maka dilakukan uji beda rerata dengan menggunakan uji T berpasangan (paired sample T-test). Berdasarkan uji paired sample T-test jika *sig. (2-tailed)*  $<0,005$  maka dikatakan ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan menunjukkan perolehan angka  $<0,001$  dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Setelah dilakukan T-test, peneliti melakukan uji N-Gain yang bertujuan untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan menghitung selisih dua komponen tersebut.

**Tabel 5.** Hasil Uji N-Gain

Rata-rata		Kelompok	Selisih rata-rata	N-Gain	Kategori
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>				
71,1	86,6	Kecil	15,5	0,549	Sedang
60	84,35	Besar	24,35	0,609	Sedang

Hasil uji *N-gain* diketahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil sebesar 0,549 dengan selisih rata-rata 15,5 sedangkan pada kelompok besar diperoleh skor N-Gain sebesar 0,513 dengan selisih rata-rata 19,85. Sehingga menunjukkan bahwa media video animasi *animaker* layak digunakan serta cukup efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi pengaruh kondisi geografis Indonesia.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Maheswari dan Pramudiani (2021) yang berjudul "Pengaruh penggunaan media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual *animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Hal tersebut dilihat dari perhitungan data analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis uji t. Hasil perhitungan hipotesis dinyatakan kedua kelas menunjukkan thitung sebesar  $6,514 > t$  tabel sebesar  $1,680$ . Sehingga disimpulkan H1 diterima.

Selain itu, penelitian yang selaras dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fajrianti dan Meilana (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media audio visual *Animaker* dengan meningkatnya hasil belajar IPS yang signifikan dengan *f* tabel  $> f$  hitung yaitu  $5,380 > 4,18$  bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam belajar IPS, sehingga media *Animaker* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas 5.

## SIMPULAN

Peneliti mengembangkan media pembelajaran animasi *animaker* berupa media video audio visual. Media ini didesain dengan beberapa *slide* yang berisikan materi, gambar, animasi dan iringan musik yang sesuai. Menggunakan jenis huruf yang dapat dibaca dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta pemilihan warna yang cerah.

Media animasi *animaker* dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 87,5%, dan ahli media sebesar 86,36%.

Media animasi *animaker* efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi pengaruh kondisi geografis Indonesia hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa. Keefektifan dibuktikan dengan peningkatan rata-rata (Gain) dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelompok kecil maupun besar. Pada kelompok kecil diperoleh selisih rata-rata sebesar 15,5 dan N-Gain kelas sebesar 0,549 kriteria "sedang", pada kelompok

besar diperoleh selisih rata-rata sebesar 24,35 dan skor N-Gain kelas sebesar 0,609 dengan kriteria “sedang”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, IV*. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, M. M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker. *Jurnal Golden Age, 04(2)*, 310–320. doi: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473>
- Bosetti, M., Pilolli, P., Ruffoni, M., & Ronchetti, M. (2011). Interactive whiteboards based on the WiiMote: Validation on the field. *2011 14th International Conference on Interactive Collaborative Learning, ICL 2011 - 11th International Conference Virtual University, VU'11, September*, 269–273. <https://doi.org/10.1109/ICL.2011.6059588>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, 5(1)*, 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(4)*, 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research, 8(4)*, 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-er.8.4.1245>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita, 3(1)*, 242904.
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5)*, 2523–2530. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Muntiani, T., Karim, M. B., & Nazarullail, F. (2021). The Development of Animation Video-Based Learning Media for Introducing Discipline to Children Aged 4-5 Years. *Child Education Journal, 3(3)*, 162–168. <https://doi.org/10.33086/cej.v3i3.2436>
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of “Daerah Tempat Tinggalku” At Grade Iv Sdn Banjarsari 2 Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(4)*, 739. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8355>
- Nurrita. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, 03*, 171–187.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*.
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI2020-IPS-100X\(1\).pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI2020-IPS-100X(1).pdf)
- Suwarti, & Hidayat, R. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Kebencanaan di Kelas IV SDN . ( Sekolah Dasar Negeri )*. 024183, 216–232.
- Suwarti, S., Restu, R., & Hidayat, H. (2019). Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN. (Public Elementary School) No.024183 East Binjai on 2017/2018. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal, 2(1)*, 216–232. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.211>
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET, 17(1)*, 154–160. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1165728>