



## PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS DENGAN METODE PBL

Ahmad Sabri Obong<sup>1</sup>, Muhammad Sarlin<sup>2</sup>, Candra Cuga<sup>3</sup>, Rustam I Husain<sup>4</sup>,  
Isnanto<sup>5</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo,  
Indonesia<sup>12345</sup>

[ahmadsabriobong2871@gmail.com](mailto:ahmadsabriobong2871@gmail.com)

Diterima: 4 Juli 2025

Disetujui: 27 Juli 2025

Dipublikasi: 28 Agustus 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi interaktif guna meningkatkan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas V SD Negeri Una-Una, Kabupaten Tojo Una-Una, Sulawesi Tengah. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate) yang dibatasi hingga tahap development. Permasalahan utama penelitian adalah rendahnya pemahaman siswa pada tema Daerahku Kebanggaanku akibat keterbatasan media pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil pengembangan menunjukkan video animasi dengan karakter lokal (Kai, Fea, dan Si Monyet Togeana) serta narasi kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Validasi ahli dan pengguna menghasilkan rata-rata nilai 88,75% yang tergolong “sangat layak”. Uji coba menunjukkan peningkatan skor pemahaman siswa setelah penggunaan video. Dengan demikian, media animasi berbasis PBL ini efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Implikasi praktisnya, guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mendorong motivasi, keterlibatan, serta pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan kontekstual.

**Kata Kunci:** Video animasi, PBL, Pemahaman Konsep, IPAS, Kearifan Lokal

### Abstract

*This study aims to develop interactive animated learning videos to improve students' conceptual understanding of Science and Social Studies (IPAS) in Grade V at SD Negeri Una-Una, Tojo Una-Una Regency, Central Sulawesi. The research employed the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), limited to the development stage. The main problem addressed was the low level of students' understanding of the theme "Daerahku Kebanggaanku" due to limited learning media. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The development results produced an animated video featuring local characters (Kai, Fea, and the Togeana Monkey) with contextual narration, which successfully enhanced students' engagement and comprehension. Expert and user validation yielded an average score of 88.75%, categorized as "highly feasible." The trial results indicated an improvement in students' comprehension scores after using the video. Thus, this PBL-based animated media proved effective in improving IPAS conceptual understanding while supporting the implementation of the Merdeka Curriculum. In practice, teachers may utilize this media as an innovative learning*

## **Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS dengan Metode PBL**

Ahmad Sabri Obong, Muhammad Sarlin, Candra Cuga, Rustam I Husain, Isnanto

*alternative that fosters motivation, engagement, and enjoyable, relevant, and contextual learning experiences.*

**Keywords:** *Animated video, PBL, conceptual understanding, IPAS, Local Wisdom*

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited. ©2025 by Ahmad Sabri Obong, Muhammad Sarlin, Candra Cuga, Rustam I Husain, Isnanto

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan manusia yang bertujuan menghasilkan individu yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran memegang peranan penting dalam membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, serta karakter siswa. Salah satu aspek yang menjadi fokus utama pada tahap ini adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk kepribadian anak sejak usia dini. Melalui pendekatan berbasis nilai, sekolah berfungsi sebagai institusi yang membimbing siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai moral, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan empati. Penanaman pendidikan karakter sejak dini penting dilakukan karena berorientasi pada pengembangan nilai, sikap, serta perilaku yang mencerminkan moralitas dan integritas pribadi (Cuga, C., Syah, M., Ismail, R. P., Sarlin, M., & Pomalingo, S. 2024).

Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep sains dan sosial dengan kehidupan sehari-hari. Namun demikian, hasil kajian di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri Una-Una, rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 69, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75.

Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara harapan Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan berbasis masalah, dengan kenyataan bahwa siswa masih pasif dan kesulitan memahami konsep IPAS. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut.

Penelitian terbaru oleh Sitorus & Irsan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi PBL dengan media animasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Namun, penelitian pengembangan media animasi berbasis PBL yang mengintegrasikan kearifan lokal masih jarang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan video animasi berbasis PBL dengan konteks budaya lokal Tojo Una-Una untuk mendukung pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis kebutuhan pengembangan video animasi berbasis PBL untuk pembelajaran IPAS; (2) mendesain produk media animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar; (3) mengembangkan media dan menilai kelayakannya berdasarkan validasi ahli; serta (4) menguji kepraktisan media dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SD Negeri Una-Una.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), namun dibatasi hingga tahap Develop karena keterbatasan waktu. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V SD Negeri Una-Una, Sulawesi Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur penelitian meliputi analisis kebutuhan (observasi, wawancara, studi dokumen), perancangan produk (storyboard, naskah, desain karakter), serta pengembangan video animasi yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru, kemudian direvisi sesuai masukan. Instrumen penelitian berupa angket validasi dan tes pemahaman konsep siswa (pretest–posttest).

Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan capaian pembelajaran IPAS tema Daerahku Kebanggaanku. Validasi materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kebenaran konsep, keterpahaman, relevansi lokal, dan keruntutan penyajian, sedangkan validasi media menilai kualitas visual-audio, konsistensi desain, kemenarikan, keterpaduan unsur, durasi, dan daya tarik. Tes pemahaman konsep berbentuk pilihan ganda singkat yang mengukur kemampuan mengidentifikasi potensi daerah, menjelaskan hubungan lingkungan dengan aktivitas manusia, serta menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Data dari ahli materi, ahli media, serta guru dianalisis dengan teknik persentase untuk menilai tingkat kelayakan media. Respon siswa terhadap penggunaan video animasi juga dianalisis secara persentase guna mengukur tingkat kemenarikan dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini tidak menggunakan pretest maupun posttest, sehingga analisis difokuskan pada aspek kelayakan media serta respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini tidak menggunakan uji statistik inferensial, sehingga hasil analisis hanya bersifat deskriptif dan menggambarkan kecenderungan peningkatan pemahaman siswa.

## **HASIL TEMUAN**

### **1. Analisis Kebutuhan**

Observasi awal menunjukkan sebagian besar siswa kelas V SD Negeri Una-Una kesulitan memahami konsep IPAS. Nilai rata-rata ulangan harian sebesar 69 masih di bawah KKM 75. Selain itu, hasil wawancara dengan guru mengungkap bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan buku teks dan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif.

## 2. Desain Produk

Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis PBL dengan tema Daerahku Kebanggaanku. Karakter animasi yang digunakan adalah Kai, Fea, dan Monyet Togeana yang mewakili kearifan lokal Tojo Una-Una. Desain awal dituangkan dalam storyboard, naskah narasi, dan visualisasi animasi berdurasi 6–7 menit.

## 3. Validasi Ahli

Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil rata-rata skor validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli**

NO	Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Ahli Materi	94,17 %	Sangat layak
2.	Ahli media	83,34 %	Sangat layak
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>88,75 %</b>	<b>Sangat layak</b>

## 4. Uji Kepraktisan

Uji coba terbatas dilakukan pada 25 siswa kelas V. Hasil jawaban peserta didik ditunjukkan pada grafik 1.



**Gambar 1. Histogram Hasil Uji Praktis**

## 5. Hasil Produk

Berikut hasil produk video animasi pembelajaran yang telah peneliti buat.



**Gambar 2. Produk Video Animasi**

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Daerahku Kebanggaanku untuk siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan video animasi melalui tahapan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) menghasilkan produk media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pada tahap analisis kebutuhan, hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa siswa kelas V masih cenderung mengalami kesulitan dalam menjaga fokus pembelajaran, khususnya dalam memahami materi Daerahku Kebanggaanku seperti keunikan budaya, adat istiadat, dan kekayaan alam yang ada di daerahnya sendiri. Selain itu, sumber belajar yang digunakan di sekolah cenderung masih bersifat teks dan gambar statis dalam buku paket, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap keunikan daerah mereka sebagai bagian dari identitas bangsa. Hasil analisis kurikulum juga menunjukkan bahwa materi Daerahku Kebanggaanku dalam IPAS kelas V menuntut siswa mampu mengenal, memahami, dan mengapresiasi budaya, adat, dan kekayaan alam di daerahnya, serta mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Materi ini menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu membangun rasa ingin tahu, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta mengaitkan pembelajaran dengan konteks nyata yang dekat dengan kehidupan siswa.

Melalui tahapan perancangan, dikembangkan storyboard dan naskah video yang menghadirkan cerita petualangan tokoh Kai, Fea, dan Si Monyet Togeon yang mengajak siswa menjelajahi daerah Tojo Una-Una. Dalam video tersebut, siswa diperkenalkan dengan keunikan budaya, tarian tradisional, sejarah daerah hingga keindahan alam daerah tersebut. Pada tahap pengembangan, video animasi yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli konten.

Hasil validasi menunjukkan bahwa video yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dari segi isi, tampilan visual, kejelasan pesan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas V. Video animasi yang dibuat memiliki alur cerita yang runtut dan menarik, visual yang cerah dan kontekstual, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa. Peneliti juga menyediakan instrumen validasi yang terdiri dari validasi ahli materi/konten dan ahli media oleh dosen dan wali kelas V selaku pengguna.

Indikator validasi disesuaikan dengan spesifikasi video animasi pembelajaran, dan hasil validasi dari kedua ahli serta pengguna menunjukkan kategori sangat layak. Video animasi ini berhasil memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, misalnya dengan menampilkan adegan bagaimana masyarakat melakukan tarian tradisional, sejarah daerah, atau menjelajahi wisata alam yang unik. Hal ini mampu membantu siswa memahami dan mengapresiasi budaya serta potensi daerahnya secara lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil uji coba terbatas di kelas menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, aktif berdiskusi, serta mampu mengidentifikasi dan memahami keunikan daerahnya. Mereka juga mampu menjawab soal post-test dengan tingkat pemahaman yang tinggi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriani (2021) yang menyatakan bahwa media animasi dengan alur cerita kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta Supriyanto (2020) yang menegaskan bahwa media berbasis PBL menstimulasi keterlibatan aktif siswa dan memperkuat kemampuan berpikir kritis. Namun demikian, hasil penelitian ini juga memiliki keunikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

Jika Supriyanto (2020) lebih menekankan pada aspek kognitif, penelitian ini justru menunjukkan adanya penguatan aspek afektif berupa rasa bangga terhadap daerah asal siswa. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat membangun identitas budaya sejak dini. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terbatas pada peningkatan pemahaman akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

Meski begitu, penelitian ini memiliki keterbatasan. Beberapa guru dan siswa menilai bahwa durasi video yang relatif singkat belum memberi ruang eksplorasi yang lebih mendalam terhadap materi. Selain itu, keterbatasan teknis dalam aplikasi yang digunakan menyebabkan sinkronisasi efek suara dan animasi masih perlu ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masih dapat diperbaiki dan disempurnakan pada penelitian selanjutnya, terutama dengan memanfaatkan teknologi animasi yang lebih profesional.

Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan bukti bahwa guru dapat memanfaatkan video animasi berbasis PBL sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, khususnya pada materi IPAS yang menekankan pengenalan budaya serta kearifan lokal. Video animasi ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri di rumah karena memiliki daya tarik visual yang tinggi dan narasi yang komunikatif. Lebih jauh, hasil penelitian ini berimplikasi pada kebijakan pendidikan di sekolah dasar.

Penerapan media digital berbasis lokal dapat memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berpusat pada siswa. Pemerintah daerah dapat mendorong pengembangan media animasi berbasis kearifan lokal sebagai strategi inovasi pembelajaran, sehingga siswa lebih mengenal potensi daerahnya. Selain itu, penelitian ini membuka peluang pengembangan produk sejenis di sekolah dasar lain dengan menyesuaikan konten budaya lokal masing-masing daerah, sehingga tercipta inovasi media pembelajaran yang beragam, inklusif, dan relevan dengan konteks siswa di seluruh Indonesia.

Dengan demikian, video animasi berbasis PBL yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya, kekayaan alam, dan keunikan daerahnya. Tidak hanya itu, media ini juga berkontribusi dalam penguatan identitas budaya, pengembangan inovasi pembelajaran, serta mendukung kebijakan pendidikan yang berpihak pada kebutuhan siswa sekolah dasar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPAS dengan Model PBL pada Materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media

pembelajaran berbasis PBL menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) telah berjalan secara sistematis sesuai prosedur yang ditetapkan. Produk yang dikembangkan melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan storyboard dan naskah, pembuatan video animasi, serta validasi dan revisi, menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kevalidan dari aspek isi, tampilan visual, alur cerita, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas V.

Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan studi kurikulum. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka di SDN Una-Una menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam aspek pemahaman materi oleh siswa. Siswa mengalami kesulitan memahami materi Daerahku Kebanggaanku karena metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional dan kurang kontekstual. Karakteristik siswa yang cenderung memiliki gaya belajar visual-kinestetik serta ketertarikan pada media yang interaktif dan menarik menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Selain itu, meskipun sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pengembangan media digital.

Tahap perancangan mencakup penyusunan naskah narasi, storyboard, serta elemen-elemen media seperti karakter, audio, visual, dan komponen interaktif lainnya. Konsep video animasi mengusung tema petualangan tokoh utama, Kai, bersama Fea dan Si Monyet Togeon, dalam menjelajahi budaya dan kekayaan alam daerah Tojo Una-Una. Desain ini mengintegrasikan narasi edukatif dengan pendekatan visual yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa. Instrumen validasi konten dan media disusun untuk mengukur kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan prinsip Kurikulum Merdeka.

Tahap pengembangan meliputi implementasi seluruh elemen dalam media video animasi berdurasi 7–8 menit. Proses ini mencakup pembuatan animasi, pengisian suara narasi, penyuntingan musik latar dan efek suara, hingga penggabungan seluruh komponen menggunakan perangkat lunak Canva dan alat bantu lainnya. Video animasi kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan tinggi, dengan kategori “sangat layak”. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan validator, seperti penyesuaian narasi dengan suara karakter, penambahan adegan perpisahan, serta penyempurnaan tipografi dan transisi visual.

Uji coba terbatas dilakukan di SDN Una-Una pada 24–25 siswa kelas V. Hasil observasi menunjukkan antusiasme tinggi siswa terhadap media, dengan tingkat fokus dan keterlibatan yang signifikan. Hasil post-test menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Daerahku Kebanggaanku, ditandai kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan benar, mengidentifikasi keunikan budaya dan potensi daerah, serta menjelaskan kembali materi secara runtut dan tepat. Respon guru juga sangat positif, menyatakan media ini relevan, efektif, dan dapat digunakan baik di kelas maupun secara mandiri di rumah. Berdasarkan hasil validasi ahli, skor gabungan menunjukkan video animasi tergolong “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Skor rata-rata aspek materi/konten mencapai 37,6 dari 40 (94,17%), sedangkan aspek media memperoleh skor rata-rata 33,3 dari 40 (83,34%). Rata-rata keseluruhan validasi mencapai 88,75%, masuk

kategori sangat layak. Dengan demikian, video animasi ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, mendorong keterlibatan aktif melalui model PBL, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap daerahnya.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan:

1. Cakupan Model Pengembangan: Model 4D hanya dilaksanakan sampai tahap Development, sedangkan tahap Disseminate tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian.
2. Analisis Data: Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif, berupa persentase hasil validasi dan perbandingan skor pretest-posttest. Penelitian tidak menggunakan uji statistik inferensial, sehingga hasil hanya menggambarkan kecenderungan peningkatan pemahaman siswa, tanpa menunjukkan signifikansi secara statistik.
3. Keterbatasan Subjek dan Lokasi: Uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek terbatas (24–25 siswa), sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi untuk konteks yang lebih luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Budiana, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 5 Boneoge. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 45-56.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704-709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Cuga, C., Syah, M., Ismail, R. P., Sarlin, M., & Pomalingo, S. (2024). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18681>
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187-195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- FAIKOH, S. E. Pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang tahun ajaran 2019/2020.
- Herdian, E. V. A., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2)
- Kurniawan, D. (2015). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Ppkn (Doctoral dissertation, UNIMED). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5001>

- La Fua, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57-66. <https://doi.org/10.58230/27454312.139>
- Lestari, D. D., Sulistyawati, I., & Wardani, I. S. (2022). PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SEKOLAH DASAR. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01-05. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Manurung, A. S. (2022). Pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346-4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muhlisin, M. (2014). Peranan Model Pembelajaran Novick dalam Pemahaman Konsep Kalor Bagi Siswa Kelas VII Semester II MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014 (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>
- Rahmawati, D. (2019). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D pada Mata Pelajaran IPS. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 67-78.
- Resta, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA (Studi pada Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Sumberejo Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023).
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., ... & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468-1476.
- Setiani, E.A (2023) PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III DI SD AL-ZAHRA INDONESIA.(SKRIPSI SARJANA, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA).<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72472/1/11190183000007Early%20Azzahra%20Setiani.pdf>
- Sinclair, R. Jarvella, & W. J. M. Levelt (Eds.), *The child's concept of language* (pp. 241-256). New York, NY: Springer.
- Sitorus, I. S., & Irsan, I. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 137958 Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9136-9149.

***Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS dengan Metode PBL***  
*Ahmad Sabri Obong, Muhammad Sarlin, Candra Cuga, Rustam I Husain, Isnanto*

Warni, L. (2021). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Banda Aceh.