

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Edukasi Terintegrasi Video Animasi untuk Mengembangkan Minat Belajar Peserta Didik

Khusnul Khotimah^{1✉}, Tasya Fadillatun Nariyah², Ira Ai Fajriah³, Rifqi Nugroho⁴ & Reksa Adya Pribadi⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

✉ E-mail: 2227230004@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Kartu Edukasi terintegrasi Video Animasi guna meningkatkan minat belajar dan kemampuan memahami materi unsur intrinsik peserta didik kelas V SDN Kebaharan 2. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Media yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan skor keseluruhan sebesar 87%, yang menunjukkan kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implementasi media dilakukan melalui kegiatan microteaching dan real teaching menggunakan observasi serta angket minat belajar peserta didik. Hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar dari 79% pada tahap microteaching menjadi 86% pada tahap real teaching, dengan skor akhir keseluruhan 82% dalam kategori sangat valid. Penerapan media terbukti mampu meningkatkan antusiasme, fokus, dan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami unsur intrinsik melalui kombinasi visual yang menarik dan aktivitas analisis menggunakan kartu edukasi. Dengan demikian, media kartu edukasi terintegrasi video animasi efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar.

Kata kunci: Minat belajar; kartu edukasi; video animasi.

Abstract

This research aims to develop an innovative learning medium in the form of Educational Cards integrated with Animated Videos to enhance students' learning interest and understanding of intrinsic elements in narrative texts among fifth-grade students at SDN Kebaharan 2. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed media were validated by material and media experts, resulting in an overall validity score of 87%, categorized as very valid and feasible for classroom use. Implementation was carried out through microteaching and real teaching sessions supported by observations and student learning interest questionnaires. The questionnaire results indicated an increase in students' learning interest from 79% during microteaching to 86% during real teaching, with an overall score of 82% categorized as very valid. The findings demonstrate that the integrated media effectively enhanced students' enthusiasm, focus, and active participation by combining engaging visual animations with analytical activities using educational cards. Therefore, the developed media serve as an effective and innovative alternative for supporting Indonesian language learning in elementary school.

Keywords: Learning Interest; educational card; animated video

PENDAHULUAN

Pada era ini kita dihadapkan oleh dunia yang terus berkembang, sehingga dalam segala aspek dibutuhkan adaptasi untuk menghadapinya. Salah satu aspek yang wajib ikut serta dalam beradaptasi ialah dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia itu sendiri tidak terlepas dari tuntutan untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Tidak hanya dalam membelajarkan saja, pembelajaran pada hari ini pula menuntut untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan mandiri. Namun, kenyataan di lapangan mengungkapkan bahwa minat belajar peserta didik masih menjadi permasalahan yang utama. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, masih tergolong rendah. Berdasarkan penelitian Audina & Aini, (2022) mengungkapkan bahwa terdapat 40,8% peserta didik yang tidak senang mengikuti pelajaran bahasa Indonesia serta hasil wawancaranya juga menyatakan masih terdapat peserta didik yang kurang minat dalam belajar. Rendahnya minat belajar tersebut sejalan dengan temuan Febiwanty & Mustika, (2024) yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti perhatian, motivasi, dan kesiapan, serta faktor eksternal seperti metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut akan berimbas langsung dalam menurunnya partisipasi aktif peserta didik serta pencapaian hasil belajar.

Adapun rendahnya minat belajar pada peserta didik, salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Pada kenyataannya media pembelajaran berperan penting dalam memancing perhatian dan motivasi peserta didik. Bahkan, dalam penelitian yang dilakukan oleh Husnayani dkk., (2025)

mengungkapkan bahwa media pembelajaran sangat memiliki pengaruh terhadap daya ingat peserta didik dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh Zahra, (2025) yang menyatakan penyampaian materi akan terasa monoton tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran sehingga memperlemah respon peserta didik serta membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Kini media pembelajaran sangat jelas posisinya dalam pembelajaran, walaupun hanya salah satu faktor eksternal, media pembelajaran memiliki peran yang sangat sentral. Maka dari itu, guru sebagai fasilitator bukan lagi sebuah opsi namun kewajiban dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif.

Pemanfaatan media yang menggugah motivasi peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang bersifat abstrak terkhusus pada pelajaran Bahasa Indonesia. Fakta di lapangan menunjukkan masih rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya pada materi unsur intrinsik sebuah karangan Agustin & Citrawati, (2024) Penyebab dari hal tersebut kurangnya inovasi media pembelajaran dan metode guru dalam melibatkan peserta didik saat mengajar. Perkembangan teknologi memaksa guru dan peserta didik untuk memanfaatkan media digital, sebagai sarana pembelajaran interaktif yang terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Pernyataan tersebut dipertegas oleh Magdalena dkk., (2021) bahwa visualisasi yang lebih konkret dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak dan meningkatkan antusiasme belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fierdiansyah dkk., (2024) menyatakan bahwa media berbasis visual dapat meningkatkan keterampilan membaca sekaligus motivasi belajar. Maka dari itu, adapun bentuk upaya

dalam mengatasi permasalahan tersebut dapat diatasi melalui pengembangan kartu edukasi dengan terintegrasi video animasi.

Kartu edukasi bukan sekadar alat bantu konvensional saja tetapi berkembang menjadi platform pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan oleh Syatauw dkk., (2020) dalam penelitiannya bahwa kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Adapun inovasi penelitian yang dilakukan Pradita & Masjid, (2025) yang menghubungkan media Kartabaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh peningkatan sebesar 40% dari hasil belajar peserta didik. Lalu hasil penelitian. Sejalan dengan Silfianasari dkk., (2024) yang memanfaatkan media kartu berisi muatan budaya lokal, sehingga pembelajaran bermakna dan kontekstual.

Temuan penelitian lain membuktikan bahwa media digital berbasis video animasi cukup efektif. Penelitian Khairunnisaa dkk., (2023) dan Muna & Wardhana, (2021) menunjukkan hasil penelitiannya bahwa produk video animasi terbukti kevaliditasannya dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dan pemahaman mereka, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar. Adapun inovasi lain dari penelitian Nailiah & Saputra, (2022) melakukan pengembangan media ICT berbasis video animasi melalui aplikasi Canva terbukti efektif meningkatkan fokus dan antusiasme peserta didik dari tingkat validitas kelayakan media nya sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik.

Berbagai hasil dari penelitian tersebut, masih belum ditemukan media yang mengintegrasikan media konvensional dan digital secara bersamaan serta berfokus hanya pada kognitif saja tanpa mengeksplorasi yang lain. Oleh karena itu, penelitian kali ini memiliki pembaharuan dari media

pembelajaran yang ada menjadi media pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran kartu edukasi yg terintegrasi video animasi. Media ini mengombinasikan media konvensional (kartu edukasi) dan media digital (video animasi) yang saling terhubung dalam satu alur pembelajaran.

Kartu edukasi berisi potongan cerita rakyat *Asal-Usul Gunung Pinang* yang dilengkapi ilustrasi dan pertanyaan pemantik untuk mengidentifikasi unsur intrinsik, seperti tokoh, alur, latar, dan amanat. Video animasi berfungsi sebagai pengantar materi, penjelasan konsep unsur intrinsik, serta panduan penggunaan kartu edukasi dan LKPD. Integrasi kedua media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar, fokus, dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran. Solusi tersebut menjadi sebuah keunggulan sebab mengintegrasikan daya tarik visual sekaligus aktivitas yang interaktif dari video animasi dengan kemudahan dan kejelasan konsep melalui kartu edukasinya, sehingga diharapkan penelitian ini menjawab tantangan rendahnya minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terkhususnya pada materi Unsur-Unsur Intrinsik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang menjawab permasalahan yang ada, serta diujikan kelayakan produknya kepada peserta didik kelas V di SDN Kebaharan 2 dengan jumlah 28 anak. Adapun uji kelayakan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Model tersebut bertujuan untuk mengembangkan media Kartu Edukasi yang terintegrasi Video Animasi guna meningkatkan minat belajar serta keterampilan membaca peserta didik.

Menurut Hayya & Widayarsi, (2021) model pengembangan ADDIE terdapat beberapa tahapan yang sistematis dan berkaitan satu sama lain, yakni berupa *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta menganalisis kurikulum, materi unsur intrinsik, dan karakteristik peserta didik. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, menentukan materi, serta merancang storyboard kartu edukasi, video animasi, dan LKPD.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media kartu edukasi dan video animasi menggunakan Canva dan CapCut, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai saran validator. Selanjutnya, media diimplementasikan melalui kegiatan microteaching dan real teaching dengan pengumpulan data melalui observasi dan angket minat belajar peserta didik. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dan angket dalam bentuk persentase untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

Untuk memperoleh data digunakan instrumen validitas media oleh pakar dan angket minat belajar peserta didik yang disetiap instrumen memiliki aspek aspek tertentu. Adapun Skor dari setiap aspek yang ada pada data dikonversi ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan menggunakan kategori validitas dari Arikunto dalam (Asmedy dkk., 2025) yakni: sangat valid (81–100%), cukup valid (61–80%), kurang valid (41–60%), dan tidak valid (<40%). Media dikatakan layak digunakan

apabila minimal memenuhi kategori "cukup valid" pada seluruh indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Kartu Edukasi dan Video animasi.

Tahapan pertama ialah tahap analisis (*Analysis*) yang menjadi langkah awal peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di SDN Kebaharan 2. Permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi bahwa peserta didik masih belum memiliki minat membaca dan menyimak yang tinggi maka dari itu, peneliti melakukan analisis produk terhadap permasalahan tersebut untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang menggunakan media kartu edukasi dan video animasi.

Perancangan atau *design*, yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan ide cerita yang akan ditulis, menciptakan karakter yang akan dibuat di dalam cerita, menentukan materi, melengkapi isi materi yang ingin dibahas, menggambar cerita rumpang di dalam kartu edukasi, mewarnai gambar dan memilih elemen yang bagus untuk kedua media, dan mencetak kartu edukasi serta *download* video animasi yang telah dibuat. Pada tahap *design* ini menjadi perancangan awal kartu edukasi dan video animasi yang ingin dibuat, sehingga diperlukan investasi dalam tahap pengembangan produk selanjutnya. Berikut adalah salah satu contoh tahap desain kartu edukasi dan video animasi yaitu membuat *storyboard*.



Gambar 1. Storyboard Desain Media

Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada materi Bahasa Indonesia di SD kelas V yang dirangkum menjadi media untuk pembelajaran menyimak dan membaca. Media pembelajaran ini dibuat menjadi 2 (dua) kartu edukasi: materi yang terkait mengenai cerita Gunung Pinang yang berasal dari daerah Banten dan video animasi yang materinya terkait dengan unsur intrinsik. Pada tema ini menjelaskan tentang kartu edukasi cerita Gunung Pinang dari yang Nyai Sumbing yang merahasiakan identitasnya kepada Sangkuriang dan video animasi yang berjudul Unsur Intrinsik, peserta didik mengetahui apa saja unsur intrinsik yang ada pada cerita. produksi atau pembuatan media kartu edukasi dan video animasi. Produksi kartu media kartu edukasi dan video animasi menggunakan aplikasi canva dan capcut. Aplikasi canva digunakan

dalam mendesain media kartu edukasi dan desain video animasi. Aplikasi capcut digunakan dalam merancang video animasi, baik dalam gerakan dalam video dan audio video. Kartu edukasi dan video animasi terhubung dengan penjelasan materi unsur intrinsik dan penjelasan penggunaan kartu edukasi berada dalam video animasi.

Hasil dari penelitian Hita, dkk. (2021) membuktikan bahwa hasil uji media pembelajaran video animasi layak digunakan untuk pembelajaran di jenjang pendidikan sekolah dasar melalui validasi guru pada uji coba lapangan operasional pada kategori “Baik, berdasarkan perbedaan yang signifikan dari skor hasil presentasi ketuntasan nilai peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

Sejalan dengan penelitian dari Komara, dkk (2022) yang menghasilkan rata-rata validasi ahli media sebesar 47 dengan kategori “sangat layak”, validasi ahli materi sebesar 45 dengan kategori “sangat layak”, respons pengguna sebesar 92.9% dengan kategori “sangat baik” pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar, kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar, dan respon-respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar.

Tabel 1. Data hasil validasi media

| No | Pakar | Skor | Skor Maks | Persen (%) | Kategori |
|--------------------|-------------|------------|------------|------------|---------------------|
| 1 | Ahli Materi | 88 | 90 | 97% | Sangat Valid |
| 2 | Ahli Media | 70 | 90 | 77% | Cukup Valid |
| Hasil Akhir | | 158 | 180 | 87% | Sangat Valid |

Hasil uji kelayakan produk menunjukkan bahwa media Kartu Edukasi terintegrasi Video Animasi memperoleh skor validitas sebesar 87% yang berada pada kategori sangat valid. Penilaian kelayakan ini

diperoleh dari validasi ahli materi dengan persentase 97% dan ahli media sebesar 77%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan

visual, serta keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, hasil validasi juga memberikan beberapa saran perbaikan, terutama pada penyempurnaan redaksi bahasa, penambahan penjelasan materi tertentu, serta perbaikan tampilan visual video animasi agar lebih menarik. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan ahli, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Proses Penerapan Kartu Edukasi dan Video Animasi

Implementasi media kartu edukasi dan video animasi pada pembelajaran cara penerapannya yakni peneliti menggunakan observasi dan angket peserta didik untuk mengumpulkan data guna mengetahui layak atau tidaknya kartu edukasi dan video animasi dan penelitian juga melakukan *microteaching* kepada peserta didik kelas V untuk mengetahui apakah peserta didik dapat memahami materi dari media pembelajaran yang peneliti buat.



Gambar 2. Pemberian materi



Gambar 3. Pengerjaan LKPD menggunakan media kartu edukasi



Gambar 4. Presentasi hasil LKPD

Pada sintaks 1 terdapat pembentukan kelompok dengan diawali oleh guru yang mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang topik yang akan dipelajari. Pertanyaan berisikan cerita rakyat Banten "Asal-Usul Gunung Pinang" yang meliputi tokoh utama, bagaimana alur ceritanya berakhir, serta nilai moral yang dapat diambil. Peserta didik diberikan kesempatan dalam menyampaikan pendapatnya secara lisan yang menjadi awal sesi diskusi, setelah berakhir guru menayangkan video animasi mengenai materi "Unsur-Unsur Intrinsik". Pada pemutaran video, peserta didik diminta menyimak dengan seksama.

Kemudian, pada sintaks 2 yakni pemberian wacana yang sesuai topik pembelajaran, video animasi yang menampilkan instruksi penugasan sekaligus pembagian kelompok yang dipandu langsung oleh guru. Peserta didik akan dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu edukasi dan LKPD sesuai arahan dalam video. Guru memberikan waktu lima belas menit untuk pengerjaannya, namun sebelum itu peserta didik diminta untuk memperhatikan instruksi dari video dengan seksama.

Adapun pada sintaks 3 yakni kegiatan menemukan ide pokok dan memberikan tanggapan terhadap sebuah teks yang dipaparkan melalui diskusi berkelompok dengan mengerjakan LKPD berdasarkan hasil analisis terhadap unsur intrinsik pada cerita

rakyat. Hasil dari diskusi akan ditulis di LKPD dengan pembagian tugas sesuai kesepakatan antaranggota kelompok. Guru sebagai fasilitator mengarahkan jalannya diskusi dan memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

Adapun sintaks 4 yakni kegiatan presentasi hasil kerja kelompok. Usai mengerjakan LKPD peserta didik mengirimkan 2 perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka yang sudah mereka temukan dan peserta didik yang lain menyimak dan memberikan apresiasi kepada peserta didik yang melakukan presentasi.

Adapun pada sintaks 5 yakni penguatan dari guru kepada peserta didik yang kurang memahami materi yang di jelaskan pada pertemuan kali ini mengenai unsur instrinsik. Setelah itu guru memberikan evaluasi kepada peserta didik untuk dikerjakan masing-masing agar guru dapat mengetahui seberapa paham

peserta didik dengan pembelajaran yang sudah dilakukan pada hari pelaksanaan pembelajaran.

Dan terakhir ada sintaks 6 yakni guru memberikan refleksi kepada peserta didik untuk menanyakan bagaimana pembelajaran hari ini, dan guru memberikan kesimpulan kepada peserta didik pada materi unsur intrinsik.

Respon Peserta Didik Terhadap Kartu Edukasi dan Video Animasi

Pada tahap *microteaching*, hasil observasi menghasilkan bahwa peserta didik masih kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi yang mempengaruhi hal tersebut oleh faktor kebiasaan, peserta didik terlihat bingung dalam menggunakan media kartu edukasi karena ada yang belum memahami alur dan prosedur penggunaannya.

Tabel 2. Data hasil angket minat belajar peserta didik

| No | Kegiatan | Skor | Skor Maks | Persen (%) | Kategori |
|--------------------|----------------------|-------------|-------------|------------|---------------------|
| 1 | <i>Microteaching</i> | 255 | 320 | 79% | Cukup Valid |
| 2 | <i>Real Teaching</i> | 942 | 1088 | 86% | Cukup Valid |
| Hasil Akhir | | 1167 | 1408 | 82% | Sangat Valid |

Hasil *Microteacing* mendapatkan 79% dari hasil angket yang dilakukan, hal ini menunjukkan bahwasannya peserta didik memiliki kategori "cukup valid". Kegiatan *Real Teaching* mendapatkan 86% dari hasil angket yang dilakukan, hal ini menunjukkan bahwasannya peserta didik memiliki kategori "sangat valid". Hasil perolehan angket minat belajar dari kedua kegiatan memiliki rata – rata adalah 82%, hal ini menunjukkan kategori "sangat valid" dalam mengembangkan minat belajar peserta didik.

Adapun perhatian peserta didik terhadap tayangan video animasi masih

rendah, sebab sebagian masih belum fokus menyimak materi melalui audio-visual. Kemudian pada saat itu juga masih kurang penggunaan *ice breaking* di setiap pergantian kegiatan, sehingga suasana kelas kurang aktif dan kondusif. Terakhir, pada tahap penutup masih belum maksimal dalam memberikan penguatan materi mengenai unsur-unsur intrinsik, sehingga konsep pemahaman belum sepenuhnya diterima peserta didik.

Uraian tersebut tampak jelas perbedaannya secara signifikan antara *microteaching* dan pelaksanaan *real teaching*. Setelah pelaksanaan, peserta didik mulai

terbiasa dengan penggunaan kartu edukasi dan video animasi sebagai media pembelajaran, sehingga respon mereka tampak lebih aktif dan antusias. Minat belajar pun meningkat sesuai indikator yang muncul, seperti fokus selama kegiatan, terlibat secara aktif dalam diskusi, serta menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk memahami materi. Kegiatan pembelajaran berlangsung lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan karena peserta didik terlibat langsung dalam seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Kartu Edukasi terintegrasi Video Animasi dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil rata – rata skor yang diperoleh dari validasi media dan materi serta hasil rata- rata skor angket untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik di kelas V SDN Kebaharuan 2. Melalui tahapan ADDIE, media berhasil dikembangkan secara sistematis dan memperoleh hasil validitas sebesar 87% dengan kategori *sangat valid*. Validitas ini mencakup aspek isi, kebahasaan, tampilan visual, serta kesesuaian pedagogis sehingga media dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat dari perolehan angket sebesar 82% dengan kategori *sangat valid*. Peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, baik saat berdiskusi menggunakan kartu edukasi maupun saat menyimak video animasi. Perubahan positif ini menunjukkan bahwa integrasi media

konvensional dan digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif, dan penelitian lanjutan dapat mengembangkan fitur yang lebih variatif atau menguji efektivitasnya pada materi dan jenjang sekolah yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, C. F., & Citrawati, T. (2024). ANALISIS UNSUR-UNSUR INTRINSIK DALAM TEKS NARASI SISWA KELAS IV DI SDN KAUMAN 3. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 2(7), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Asmedy, Pujiarti, T., Wulan, P., & Hasan. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2, 46–50. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jekas>
- Audina, F., & Aini, P. R. (2022). Minat Belajar Siswa terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 157–165. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index>
- Febiwanty, J., & Mustika, D. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1, 18–25. <https://jipipi.org/index.php/jipipi18> Situs webjurnal: <https://jipipi.org/index.php/jipipi>
- Fierdiansyah, D. R., Sukartiningsih, W., Istiq'faroh, N., & Hendratno. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN

- BERDEFERENSIASI BERBANTUAN BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Hayya, A. S. F., & Widyasari, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BERBASIS PODCAST DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Husnayani, R., Nasution, R., & Mukhlis. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN FLASHCARD AYAT DAN HADITS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST DI MADRASAH ALIYAH AL WASHLIYAH KOTA TEBING TINGGI. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1).
- Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). Peningkatan pembelajaran melalui media pembelajaran video animasi untuk sekolah dasar. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 115-127.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316.
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. *AS-SABIQUN*, 5(4), 1087–1101. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERKENALAN DIRI DAN KELUARGA UNTUK KELAS 1SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://wideo.co/>
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- Pradita, A. S., & Masjid, A. Al. (2025). Efektivitas Pendekatan Joyful learning dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning*.
- Silfianasari, A., Dewi, H., Wulandari, Y., & Setiawan, R. A. (2024). IMPLEMENTASI PENDEKATAN CRT BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Syatauw, G. R., Solehun, & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 2(2).

Zahra, D. A. A. (2025). *ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM MENENTUKAN UNSUR INTRINSIK CERITA DONGENG "SEMUT DAN BELALANG" DI KELAS V SD NEGERI 17 LEBONG*. Institut Agama Islam Negeri Curup.