

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK
TERHADAP PEMILIHAN MATA PELAJARAN KURIKULUM
MERDEKA DI SMA NEGERI 18 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Bagus Hafarinto

NIM : 06071382126070

Program Studi : Bimbingan dan Konseling



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK
TERHADAP PEMILIHAN MATA PELAJARAN KURIKULUM
MERDEKA DI SMA NEGERI 18 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Bagus Hafarinto

NIM: 06071382126070

Program Studi Bimbingan dan Konseling

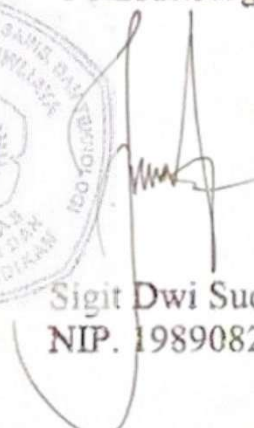
Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Bimbingan dan Konseling



Fahdhlina Rozzaqyah, M.Pd.
NIP. 19930125019032017

Pembimbing



Sigit Dwi Sucipto, M.Pd.
NIP. 198908252023211021

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK
TERHADAP PEMILIHAN MATA PELAJARAN KURIKULUM
MERDEKA DI SMA NEGERI 18 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Bagus Hafarinto

NIM : 06071382126070

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 4 Juni 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Sigit Dwi Sucipto, M.Pd. ()
2. Anggota : Dr. Yosef, M.A. ()

Palembang, 4 Juni 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Fahdhlina Rozzaqyah, M.Pd

NIP. 19930125019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagus Hafarinto

NIM : 06071382126070

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pemilihan Mata Pelajaran Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 18 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, Saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 4 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Bagus Hafarinto

NIM. 06071382126070

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pemilihan Mata Pelajaran Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 18 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 4 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Bagus Hafarinto

NIM. 06071382126070

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pemilihan Mata Pelajaran Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 18 Palembang” dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ➔ Kedua orang tua saya Bapak Purn. Serda Suhari, S.I.P & Ibu Farini, M.Pd. yang selalu memberikan semangat serta dukungan moril dan materi selama proses perkuliahan. Terima kasih atas seluruh harapan baik kepada saya yang selalu dilangitkan dalam setiap doa bapak dan ibu.
- ➔ Ade F. Handayani, S.Tr.Kes (K3). & Fajarika Rahmawati, S.S.I., M.I.Kom. Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan kepada adik bungsu kalian selama proses perkuliahan.
- ➔ Seluruh dosen BK FKIP UNSRI yang telah mendidik dan mengajarkan saya banyak ilmu yang bermanfaat.
- ➔ Kepada Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah membimbing saya dengan tulus & sat set dari awal penentuan judul hingga akhir penulisan skripsi.
- ➔ Rekan-rekan BK UNSRI angkatan 2021 yang telah membantu & memberikan gelak tawa selama perkuliahan.
- ➔ Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu & mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi dengan lancar.
- ➔ *Last but not least*, kepada diri saya sendiri terima kasih sudah berani mengambil setiap risiko kehidupan sampai di titik ini. *Come on, let's continue this adventure of life.*

MOTTO

“Jalani hidupmu seolah-olah semuanya dirancang untuk kebaikanmu”

(Jalaluddin Rumi)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Kognitif Taksonomi Bloom.....	7
2.2 Media.....	8
2.2.1 Pengertian Media	8
2.2.2 Manfaat dan Fungsi Media.....	10
2.2.3 Klasifikasi Media	12
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media.....	13
2.3 Animasi	15
2.3.1 Pengertian Video Animasi	15
2.3.2 Karakteristik Video Animasi.....	16
2.2.3 Kelebihan & Kekurangan Video Animasi	17
2.3 Kurikulum Merdeka	18

2.3.1 Pengertian Kurikulum Merdeka.....	18
2.3.2 Prinsip & Struktur Pemilihan Mata Pelajaran.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian.....	22
3.2 Lokasi & Waktu Penelitian	26
3.3 Variabel Penelitian	26
3.4 Definisi Operasional Variabel	27
3.5 Jenis Sumber Data	27
3.6 Subjek Uji Coba	28
3.7 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7.1 Validitas	29
3.7.2 <i>Pre-Test & Post-Test</i>	31
3.8 Teknik Analisis Data	32
3.8.1 Analisis Data Validasi	32
3.8.2 Analisis Data Pre-test & Post-test.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil	34
4.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	34
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	35
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	44
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	55
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	58
4.2 Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN & SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA.....	64
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	30
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pre Test & Post Test Peserta Didik	31
Tabel 3. 5 Kategori Nilai Pre test & Post test	32
Tabel 4. 1 Story Board	37
Tabel 4. 2 Proses Pembuatan Video Animasi	44
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media.....	49
Tabel 4. 4 Saran/Tanggapan untuk Revisi dari Validator Media.....	50
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Materi	51
Tabel 4. 6 Saran/Tanggapan untuk Revisi dari Validator Materi	53
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Bahasa	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	23
Gambar 4. 1 Diagram Rata-Rata N-Gain Score Peserta Didik	57
Gambar 4. 2 Diagram Kategori N-Gain Score Peserta Didik	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi	70
Lampiran 2 Pengesahan Proposal Penelitian	71
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi	72
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 5 Google Form Pre Test & Post Test.....	76
Lampiran 6 Hasil Pre Test & Post Test.....	78
Lampiran 7 Surat Tugas Validator	79
Lampiran 8 Pedoman Wawancara	80
Lampiran 9 Instrumen Pre Test & Post Test	81
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Ujian Akhir	84
Lampiran 11 Hasil Cek Similarity/Turnitin	85
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan di SMA Negeri 18 Palembang	86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merdeka adalah dasar untuk kegiatan ekstrakurikuler, pembelajaran intrakurikuler, dan inisiatif untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila. Kurikulum ini juga memungkinkan minat, bakat, dan kemampuan peserta didik untuk berkembang secara optimal. Diharapkan bahwa peserta didik dapat bertanggung jawab atas pilihan mereka untuk mata pelajaran karena mereka dapat memilihnya sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka. Selain itu, diharapkan bahwa peserta didik akan memperoleh keterampilan yang lebih baik untuk memaksimalkan potensi diri mereka dan menyelesaikan semua tingkat pembelajaran yang terkait dengan mata pelajaran yang mereka pilih.

Peserta didik yang memilih mata pelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka sendiri tentu akan berbeda dari peserta didik yang memilihnya karena alasan luar, seperti ingin mengikuti teman, memenuhi tuntutan orang tua, atau memiliki kesukaan atau ketidaksukaan dengan guru mapel mereka. Mereka akan lebih kuat dalam merencanakan karir mereka. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) mengatakan mereka yang melakukan eksplorasi karier yang mendalam cenderung memiliki harga diri yang positif dan lebih mudah beradaptasi, yang membantu mereka melanjutkan perjalanan karier mereka, menurut penelitian Basak dan Ghosh. Selain itu, Johnson mengatakan bahwa mereka membuat keputusan lebih tegas dan lebih baik dalam hal emosional.

Kurikulum merdeka bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan peserta didik. Dalam Fase F (Kelas XI dan XII), mata pelajaran pilihan dipilih, dan proses pemilihan dimulai pada Fase E (Kelas

X). Ini memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka, sehingga mereka dapat meningkatkan kompetensi mereka untuk melanjutkan pendidikan. Penelitian yang dilakukan Mahaly et al., (2024) menunjukkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran pilihan sangat dipengaruhi oleh rencana studi lanjutan dan persepsi relevansi dengan masa depan mereka. Oleh karena itu, peran guru BK, wali kelas, dan orang tua sangat penting dalam mendampingi proses pemilihan tersebut agar sesuai dengan potensi dan aspirasi peserta didik.

Guru Bimbingan dan Konseling memiliki peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik memilih kursus yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Proses ini membutuhkan pendekatan yang terencana dan mendalam serta alat bantu yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Dalam proses pembelajaran, pemahaman merupakan salah satu indikator utama yang menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya sekadar mengingat informasi, tetapi juga mampu menginterpretasi, menjelaskan, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk yang dapat dipahami. Taksonomi Bloom memposisikan *understanding* (pemahaman) sebagai bagian dari domain kognitif yang mencerminkan proses berpikir tingkat rendah yang mendukung pencapaian berpikir tingkat tinggi (Krathwohl, 2002). Penggunaan teknologi multimedia seperti video animasi dapat menjadi solusi strategis untuk masalah tersebut karena kemampuan mereka untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi generasi digital saat ini. Video animasi berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar karena presentasinya yang menarik dan interaktif (Kristanto, 2016). Namun, tidak banyak orang di Indonesia yang menggunakan teknologi ini untuk membantu bimbingan pemilihan mata pelajaran.

Kotimah (2024) meneliti pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi sangat cocok untuk digunakan dalam materi pelajaran IPA. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *Powtoon* sangat valid, sangat layak, sangat efektif, sangat bermanfaat, sangat menarik, dan sangat mudah dipelajari. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mashuri (2020) yaitu pengembangan media video animasi menggunakan program Animaker menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik terlihat sangat antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat peserta didik dalam matematika, terutama volume bangun ruang.

Berdasarkan temuan studi pendahuluan di SMA Negeri 18 Palembang yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik tentang pemilihan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka belum optimal, maka pendekatan alternatif berupa pengembangan video animasi interaktif dapat menjadi solusi yang relevan. Salah satu *platform* yang terbukti efektif dalam mengembangkan media tersebut adalah Canva. Menurut K. Arifin et al. (2024) penggunaan Canva guna pengembangan media video animasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar audio visual yang menarik, serta dapat membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran yang kompleks dengan lebih efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi yang valid untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memilih mata pelajaran pilihan di SMA Negeri 18 Palembang ?
2. Bagaimana pengembangan media video animasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memilih mata pelajaran pilihan di SMA Negeri 18 Palembang ?
3. Bagaimana kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi dalam proses pemilihan mata pelajaran pilihan di SMA Negeri 18 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan ialah:

1. Untuk menghasilkan media video animasi yang valid untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memilih mata pelajaran pilihan di SMA Negeri 18 Palembang.
2. Untuk menghasilkan media video animasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memilih mata pelajaran pilihan di SMA Negeri 18 Palembang.
3. Untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dalam memilih mata pelajaran pilihan di SMA Negeri 18 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan bahwa disiplin ilmu bimbingan dan konseling akan memperoleh manfaat dari pengembangan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran yang mereka pilih. Diharapkan bahwa penelitian ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga dapat mengaitkan pilihan mata pelajaran dengan tujuan karir peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan dan informasi tentang pemilihan mata pelajaran pilihan, sehingga tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga dapat mengaitkan pilihan tersebut dengan tujuan karir peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang memilih mata pelajaran pilihan mereka, guru mata pelajaran dan guru bimbingan dan konseling diharapkan lebih dapat berinovasi dalam menggunakan media baru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu proses pembuatan media serta membantu penggunaan layanan informasi di sekolah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pilihan mata pelajaran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V9i1.12905>
- Arifin, K., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Sma Wisdua Pontianak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(3), 45–54.
- Arifin, O., Amaliah, K., Wibowo, Y. W. A., Putra, A. F., Putri, K., & Lupitasari, V. (2023). Pendampingan Pembuatan Video Animasi 2d Legenda “The Origins Of Lampung City” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X Upaya Penerapan Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal. 5, 415–423. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm>
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jie: Journal Of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860>
- Aviqtry, Nurhastuti, Mega Iswari, J. T. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Materi Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia Untuk Anak Tun. *Jurnal Mahasiswa Tarbawi: Journal On Islamic Education*, 8(2), 108–115. <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbaw>
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Maharani, S. (2022). Penggunaan Film Dokumenter Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2754–2762. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V4i2.2493>
- Fitrianisah, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Analisis Deskriptif

- Kualitatif Dengan Teknik Studi Pustaka*) [Universitas Pasundan].
[Http://Repository.Unpas.Ac.Id/55361/](http://Repository.Unpas.Ac.Id/55361/)
- Hake, R. (2002). Lessons From The Physics Education Reform Effort. *Conservation Ecology*, 5(2). [Https://Ecologyandsociety.Org/Vol5/Iss2/Art28/](https://Ecologyandsociety.Org/Vol5/Iss2/Art28/)
- Indah Sundari. Hardiansyah Masya, N. E. (2023). Pengembangan Media Animasi Dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 33–55.
- Izza, N. N., Munoto, M., Santosa, A. B., & Anifah, L. (2021). Studi Literatur Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 188–193. [Https://Doi.Org/10.26740/Jpte.V11n02.P188-193](https://doi.org/10.26740/Jpte.V11n02.P188-193)
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2022). *Panduan Pemilihan Mata Pelajaran* *Pilihan*.
[Https://Kurikulum.Kemdikbud.Go.Id/File/1697008038_Manage_File.Pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1697008038_Manage_File.Pdf)
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18. [Https://Doi.Org/10.69688/Jpip.V2i1.55](https://doi.org/10.69688/Jpip.V2i1.55)
- Kozma, R. B., Lawrence, W. B., & George, W. W. (1978). *Instructional Techniques In Higher Education*. Educational Technology.
[Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=HdvnR2as2ryc&Printsec=Frontcover &Source=Gbs_AtB#V=Onepage&Q&F=False](https://books.google.co.id/books?id=HdvnR2as2ryc&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision Of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218. [Https://Doi.Org/10.1207/S15430421tip4104_2](https://doi.org/10.1207/S15430421tip4104_2)
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Unesa Journal Of Chemical Education*, 9(3), 317–323.

<https://doi.org/10.26740/Ujced.V9n3.P317-323>

- Lawal, F. B., Idiga, E., Fagbule, O. F., Williams, A. T., Ohwoka, O., Asika, C. E., Dedek, A. A., Akpobi, O. B., Ajeigbe, O., Oladayo, A. M., Shadare, M. D., Odu, O. M., Egbokhare, O., Osuh, M. E., Opeodu, O. I., Ibiyemi, O., Lawal, T. A., Bankole, O. O., & Oke, G. A. (2025). Development And Validation Of School Oral Health Promotion Program “Sohepp” Oral Health Video For The Training Of Adolescents And Teachers In Ibadan, Nigeria. *Plos Global Public Health*, 5(4 April), 1–15. <https://doi.org/10.1371/Journal.Pgph.0004521>
- Lestari, M., Indah, M., Apriyanti, N., Ningrum, N. C., Oktarini, O., & Arman, A. (2024). Analisis Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Penerapan P5 Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/Pgsd.V1i3.262>
- Lita, A. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantu Adobe Premiere Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd/Mi* [Uin Raden Intan Lampung]. [https://repository.radenintan.ac.id/14799/1/Skripsi 1-2.Pdf](https://repository.radenintan.ac.id/14799/1/Skripsi%201-2.pdf)
- Mahaly, S., Papilaya, J. O., & ' J. (2024). Analisis Pemilihan Minat Mata Pelajaran Pilihan Siswa Sma Laboratorium Universitas Pattimura. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(1), 101–108. <https://doi.org/10.30598/Pedagogikavol12issue1page101-108>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Mourelatos, C., & Vrigkas, M. (2025). Integrating Augmented Reality And Geolocation For Outdoor Interactive Educational Experiences. *Virtual Worlds*, 4(2), 18. <https://doi.org/10.3390/Virtualworlds4020018>
- Ngarofah, D. I. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Ma'arif Udanawu Blitar* [Iain Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/4810/>

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak. <https://books.google.co.id/books?id=Zpq4eaaqbaj&Lpg=Pa7&Pg=Pa12#V=Onepage&Q&F=False>
- Nurhasanah, E., Asmedy, A., Idhar, I., Alfisyah, N. F., & Ferdianto, F. (2024). Pembuatan Video Animasi Gerakan Sholat Materi Fiqih Berdasarkan 4 Mazhab Di Madrasah Tsanawiah. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 688–699. <https://doi.org/10.37478/Abdika.V4i4.4751>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran. In Badan Penerbit Unm*. [https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Rahayu, F., & Ningsih, W. (2025). Pengembangan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pembelajaran Ekonomi. *Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 40–58. <https://doi.org/10.25273/Equilibrium.V1i13.21849>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/Jpkm.V7i2.35>
- Riawati, D. E., & Nurzaki, A. (2024). Implementasi Mata Pelajaran Pilihan Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengoptimalkan Tefa Di Konsentrasi Keahlian Titl Smk Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13(2), 1–11.
- Rosita. (2023). Pengembangan Teknologi Digital Sebagai Media Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1–23. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/Pendas/article/view/10067/4116>
- Song, Y., & Wei, Y. (2025). *Arts & Communication A New Approach To Immersive Art Exhibitions In Museums : A Case Study Of The Animation Adaptations Of*

- Zhang Daqian ' S Works. X(X). <https://doi.org/10.36922/Ac.3377>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study Of The Addie Instructional Design Model In Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20. <https://doi.org/10.3390/Info13090402>
- Sri Widoyoningrum, A. A. I. L. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untukmeningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Gurudi Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal Of Education Research*, 5(4), 5599–5609. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i4.1747>
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pertama)*. Kencana. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Jutech : Journal Education And Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/Jutech.V4i2.2920>