

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB BAGI SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU

Fatimah Fitri Alhamda¹, Abna Hidayati², Mutiara Felicita Amsal³, Septriyani Anugrah⁴
alhamda1601@gmail.com¹, abnahidayati@fip.unp.ac.id², mutiaraamsal@fip.unp.ac.id³,
septriyani@fip.unp.ac.id⁴
Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta dominasi metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Arab, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe untuk pembelajaran Bahasa Arab materi cuaca dan musim pada siswa kelas V SDIT. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4-D (define, design, develop, disseminate). Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi materi oleh validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rata-rata 4,87 dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian dari 2 orang validator media memperoleh rata-rata 4,83 dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji kepraktisan media memperoleh rata-rata nilai 4,8 dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji efektivitas menggunakan ketuntasan klasikal diperoleh ketuntasan siswa sebanyak 24 siswa dari 26 siswa dengan persentase sebesar 92% melebihi syarat ketuntasan klasikal yaitu $\geq 75\%$ siswa yang tuntas hasil belajarnya. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan ini layak dan efektif sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab kelas V di SDIT/MI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Videoscribe, Bahasa Arab, SDIT, Pengembangan Media.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih dan berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dilakukan berbagai inovasi dalam kurikulum, metode pembelajaran, dan sarana prasarana (Novita, 2021). Guru dituntut menghadirkan inovasi pembelajaran agar siswa dapat belajar secara optimal, salah satunya melalui media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan pada saat proses pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran dan membangkitkan motivasi, semangat serta perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran (Sari & Hidayati, 2020). Media pembelajaran dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media dapat membantu penyampaian informasi (Hidayati & Bentri, 2019).

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) mengintegrasikan kurikulum umum dengan nilai-nilai Islam berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah. Konsep ini menciptakan lingkungan belajar holistik yang menyeimbangkan aspek akademik, spiritual, dan moral siswa. SDIT memadukan pendekatan pesantren dan pendidikan modern, sehingga menghasilkan lulusan yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta berlandaskan nilai spiritual (Ismael & Iswantir, 2022).

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran utama di SDIT karena menjadi kunci dalam memahami Al-Qur'an dan Hadis. Penguasaan bahasa ini sejak dini memperkuat literasi keislaman serta membentuk dasar intelektual dan spiritual siswa (Andriani, 2015). Oleh

karena itu, pembelajaran Bahasa Arab menjadi esensial dalam pendidikan Islam.

Perkembangan teknologi menuntut inovasi pembelajaran, termasuk dalam pengajaran Bahasa Arab. Media pembelajaran berperan penting dalam membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks ini, video animasi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mempelajari Bahasa Arab di SDIT. media video pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang dapat dibuat oleh pendidik berdasarkan kebutuhan dalam suatu pembelajaran (Hidayati et al., 2018).

Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi siswa. Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional yang mendidik, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Ini menuntut guru untuk terus berinovasi, memanfaatkan teknologi, dan merespons kebutuhan siswa yang beragam. Namun, tantangan seperti beban kerja tinggi dan keterbatasan sumber daya seringkali menghambat efektivitas pengajaran (Yulistina, 2024).

Hasil observasi di SDIT Dar El-Iman 1 menunjukkan bahwa sekolah memiliki 656 siswa yang tersebar merata di enam tingkat kelas, masing-masing terdiri dari empat rombongan belajar (A–D), dengan rata-rata 27 siswa per kelas. Namun, pembelajaran Bahasa Arab masih didominasi oleh metode ceramah dan buku bergambar bilingual, serta minim penggunaan media digital. Observasi pada 23 Oktober 2024 menemukan bahwa guru kurang terampil dalam menggunakan media digital seperti video atau PPT. Interaksi guru dengan siswa menggunakan Bahasa Arab yang kemudian diterjemahkan ke Bahasa Indonesia bertujuan membiasakan siswa berbahasa Arab. Namun, siswa cenderung lebih tertarik pada Bahasa Inggris, menandakan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dalam pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan persepsi bahwa media digital kurang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Arab menjadi alasan minimnya inovasi media pembelajaran. Selain itu, keterbatasan dalam penggunaan musik di SDIT sebagai bagian dari prinsip pembelajaran berbasis sunnah menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan media digital.

Sebagai solusi, pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe menjadi alternatif yang relevan. Videoscribe memungkinkan pembuatan video animasi yang menarik dan interaktif tanpa menggunakan musik, sesuai dengan prinsip SDIT. Media ini memudahkan siswa memahami kosakata dan konsep Bahasa Arab melalui visualisasi dan narasi yang mendukung berbagai gaya belajar. Keunggulan Videoscribe juga terletak pada kemudahan penggunaannya, sehingga membantu guru yang memiliki keterbatasan waktu dan keterampilan teknis. Dengan media ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa (Wuryanti & Kartowagiran, 2016), serta efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab (Zulkarnain, 2023).

Dengan demikian, pengembangan media video animasi berbasis Videoscribe diharapkan menjadi solusi inovatif yang meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Arab, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 di SDIT Dar El-Iman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran animasi yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Arab di kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT). Penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk pembelajaran yang diawali

dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (Purnama, 2016:21).

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang terdiri atas empat tahap, yang pertama tahap Define (Pendefinisian), pada tahap ini dilakukan serangkaian analisis untuk menentukan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran yang dilakukan melalui observasi dan wawancara. Analisis dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, dan analisis konsep. Kedua tahap Design (Perancangan), pada tahap ini dilakukan untuk menyiapkan standar produk media video animasi yang dirancang, tahap ini meliputi penyusunan instrumen tes, pemilihan media yang relevan dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, yaitu Sparkol Videoscribe, pemilihan format media berdasarkan kriteria kemudahan dan daya tarik visual, dan perancangan awal berupa storyboard yang menggambarkan alur narasi dan visualisasi dalam video. Ketiga tahap Develop (Pengembangan) merupakan kegiatan uji validitas serta praktikalitas produk hingga menghasilkan produk yang setara dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Validasi dilakukan oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari para validator. Selanjutnya dilakukan uji kepraktisan dengan melibatkan siswa kelas V dan guru Bahasa Arab di SDIT Dar El-Iman. Uji kepraktisan bertujuan menilai kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Terakhir, dilakukan uji efektivitas untuk mengukur keberhasilan media dalam mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, dengan indikator ketuntasan $\geq 75\%$ dari total siswa. Yang terakhir tahap Disseminate (Penyebaran), tahap menyebarkan produk agar dapat digunakan oleh pengguna, baik secara individu, berkelompok, maupun sistem.

Subjek Penelitian ini dilakukan di SDIT Dar El-Iman Padang pada siswa kelas V-C yang berjumlah 26 orang. Teknik Pengumpulan melalui lembar angket validasi, angket praktikalitas, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data kualitatif diperoleh dari saran validator, sedangkan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif. Skor dari angket dan tes dianalisis menggunakan skala Likert dan kriteria interpretasi nilai persentase untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Data hasil pengembangan ini didapat dari uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Adapun uji validitas dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi.

Uji validitas media

Data validasi media ini didapatkan berdasarkan penilaian oleh dua orang validator ahli media yaitu dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Uji validitas media ini dilakukan untuk menguji kelayakan media dengan memberikan perbaikan dan saran tertulis maupun secara lisan yang nantinya akan dijadikan pedoman dalam memperbaiki dan merevisi produk yang sedang dikembangkan. Adapun aspek yang dinilai dalam uji validitas media ini yaitu teks, audio, animasi dan video. Hasil penilaian validator media I dan II terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Akhir Uji Validitas Media

Aspek	Indikator	Validator Media 1	Validator Media II
Teks	1	5	5
	2	5	5
Audio	3	5	5
	4	5	5

	5	5	4
	6	5	5
	7	5	4
Animasi	8	5	5
	9	5	4
	10	4	5
	11	5	5
	12	5	5
	13	5	5
Video	14	5	4
	15	5	5
Jumlah		74	71
Rata-Rata		4,93	4,73
Keterangan		Sangat Valid	Sangat Valid

Melalui tabel hasil penilaian uji validitas media oleh validator I dan II di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi yang telah dibuat dikategorikan “sangat valid” dari kedua validator. Dengan nilai rata-rata validator 1 yaitu 4,93 dan validator II yaitu 4,73. Dengan begitu media video animasi ini layak digunakan.

Uji Validitas Materi

Data validasi materi ini didapatkan berdasarkan penilaian oleh salah seorang guru mata pelajaran bahasa Arab kelas V SDIT Dar El Iman. Uji validitas materi ini dilakukan untuk menguji kelayakan materi dengan media yang akan dikembangkan dengan memberikan perbaikan dan saran tertulis maupun secara lisan yang nantinya akan dijadikan pedoman dalam memperbaiki dan merevisi produk yang sedang dikembangkan. Adapun aspek yang dinilai dalam uji validitas materi ini yaitu kelayakan konten (isi materi), penyajian materi, kebahasaan, dan evaluasi. Hasil penilaian validator materi terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Akhir Uji Validitas Materi

Aspek	Indikator	Penilaian
kelayakan konten (isi materi)	1	5
	2	5
	3	5
	4	5
penyajian materi	5	5
	6	5
	7	5
kebahasaan	8	5
	9	5
	10	5
	11	4
	12	5
evaluasi	13	5
	14	5
	15	5
Jumlah		73
Rata-Rata		4,87
Keterangan		Sangat Valid

Melalui tabel hasil penilaian uji validitas materi oleh salah seorang guru mata pelajaran bahasa Arab kelas V SDIT Dar El Iman di atas dapat disimpulkan bahwa video

pembelajaran animasi yang telah dibuat dikategorikan “sangat valid” dari kedua validator. Dengan nilai rata-rata yaitu 4,87. Dengan begitu media video animasi ini layak digunakan.

Uji Praktikalitas

Novrianti, (2016) menjelaskan bahwa proses pengembangan produk, validasi melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Uji Praktikalitas dilakukan pada siswa kelas V SDIT Dar El Iman sebanyak 26 siswa. Adapun hasil uji praktikalitas media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Gambar yang ditampilkan membantu dalam memahami materi	4,8	Sangat Praktis
2	Penyajian materi oleh narator sudah jelas	4,7	Sangat Praktis
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,8	Sangat Praktis
4	Suara narator dapat didengar dengan jelas	4,9	Sangat Praktis
5	Penyampaian materi mudah dipahami	4,8	Sangat Praktis
6	Gambar yang digunakan dapat terlihat dengan jelas	4,9	Sangat Praktis
7	Teks yang ditampilkan dapat terbaca dengan baik	4,9	Sangat Praktis
8	Background yang digunakan menarik	4,7	Sangat Praktis
9	Warna yang digunakan menarik	4,8	Sangat Praktis
10	Video animasi ini membuat saya lebih semangat dalam belajar	4,3	Praktis
11	Video ini dapat membuat belajar jadi menyenangkan	4,7	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan		4,8	Sangat Praktis

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari uji praktikalitas adalah 4,8 dengan kategori “Sangat Praktis”. Mengacu pada Kriteria Interpretasi Skor Praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas V SDIT materi Cuaca dan Musim.

Uji Efektivitas

Keefektifan media video animasi didasarkan pada hasil belajar siswa menggunakan media video animasi yang telah dikembangkan. Suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas hasil belajarnya dari nilai KKM 80. Adapun hasil efektivitas hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas

Jumlah Siswa	KKM	Hasil Belajar			
		Siswa Tuntas	Persentase	Siswa Belum Tuntas	Persentase
26	80	24	92%	2	8%

Setelah menggunakan media video animasi, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 54% (14 dari 26 siswa) menjadi 92% (24 siswa), melebihi ambang batas ketuntasan klasikal

≥ 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran materi Cuaca dan Musim.

Pembahasan

1. Tahap Define (Pendefinisian)

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui capaian pembelajaran agar tujuan sesuai dengan kurikulum. Analisis kurikulum diawali dengan tahapan analisis capaian pembelajaran serta alur tujuan pembelajaran pada mata pelajaran di Sekolah Dasar. Analisis kompetensi kemudian dikembangkan dalam bentuk indikator dan tujuan pembelajaran dikembangkan (Hidayati, 2019). Menurut Mulyatiningsih (2016), analisis ini membantu menentukan kompetensi yang akan dikembangkan. Berdasarkan wawancara, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Meliyani et al., (2022) menyatakan bahwa analisis kebutuhan guru penting dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, aplikatif, dan efektif dalam meningkatkan interaksi belajar-mengajar. Sementara itu, menurut Widiani & Darmayanti, (2024) guru membutuhkan media video interaktif untuk menggantikan dominasi ceramah dan meningkatkan keterlibatan siswa. Analisis ini membantu guru memilih media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa agar pembelajaran lebih menarik dan tidak hanya ceramah. Guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga diperlukan media bantu untuk menyampaikan materi Cuaca dan Musim.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Menurut Taufik (2019), analisis kemampuan awal penting untuk mengembangkan media yang tepat sasaran. Observasi menunjukkan siswa kelas V SDIT Dar El Iman kurang aktif dan tidak fokus. Guru menyarankan penggunaan video animasi untuk membantu pemahaman materi Cuaca dan Musim. Video animasi membantu siswa memahami materi secara visual, dapat diulang, dan mendukung pembelajaran mandiri sesuai kecepatan masing-masing.

d. Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan menyusun konsep materi secara sistematis (Asriani et al., 2017). Materi Cuaca dan Musim menuntut siswa memahami, menghafal, dan menerjemahkan kosakata Arab. Media video animasi dipilih karena mampu menarik minat siswa dan mempermudah pemahaman materi.

e. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan dimulai dengan penyusunan tes objektif sebanyak 10 soal untuk mengukur ketuntasan indikator pembelajaran, dilanjutkan dengan pemilihan media berupa video animasi berbasis Sparkol Videoscribe yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, serta penentuan format MP4 yang fleksibel digunakan baik secara online maupun offline, kemudian dirancang storyboard sebagai visualisasi isi video meliputi audio dan elemen visual, hingga akhirnya media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe. Hal ini sejalan dengan pendapat Yani et al., (2020) yang menyatakan bahwa storyboard dalam pengembangan media video animasi berfungsi sebagai panduan produksi agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan alur logis materi.

Tahap Develop (Pengembangan)

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2018) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Validitas diuji oleh dua dosen ahli

media dan satu guru bahasa Arab. Validitas materi: 4,87 (Sangat Valid) Validitas media: 4,93 dan 4,73, rata-rata 4,83 (Sangat Valid). Hasil ini menunjukkan media layak digunakan (Huda, 2024).

b. Uji Praktikalitas

Dilakukan oleh 26 siswa kelas V SDIT Dar El Iman. Hasil praktikalitas: 4,8 (Sangat Praktis). Media dinilai mudah digunakan dan bermanfaat. Hasil ini sejalan dengan Syahputra (2022), yang menyatakan media dikatakan praktis jika berada pada kategori minimal “Cukup Praktis”.

c. Uji Efektivitas

Efektivitas diukur melalui tes 10 soal. Sebelum menggunakan media, ketuntasan hanya 54% (14 dari 26 siswa). Setelah menggunakan media, meningkat menjadi 92% (24 siswa). Hasil ini melebihi batas ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ (Trianto dalam Ratunguri, 2021), sehingga media dinyatakan efektif.

d. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Menurut Thiagarajan et al., (1974) dalam model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), tahap disseminate dilakukan untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang telah dinyatakan layak dapat diterapkan secara nyata di lapangan dan digunakan oleh khalayak sasaran secara mandiri maupun terstruktur. Setelah dinyatakan layak, media disebarkan kepada guru bahasa Arab kelas V dalam bentuk flashdisk dan melalui link YouTube agar dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media video pembelajaran animasi pada mata pelajaran bahasa Arab bagi siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu, dapat disimpulkan :

1. Penelitian pengembangan media video animasi ini menggunakan 4-D model (define, design, develop and disseminate). Penelitian ini menghasilkan produk video animasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran.
2. Hasil uji validitas produk video animasi yang telah dikembangkan baik dari segi media maupun materi memperoleh kategori sangat valid dengan nilai rata-rata dari validator materi 4,87 dan nilai rata-rata dari validator media 4,83, dimana perolehan nilai dari ahli media I 4,93 dan dari ahli media II 4,73. Jadi dapat disimpulkan media video telah valid untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil uji praktikalitas memperoleh kategori sangat praktis dengan skor rata-rata 4,8 pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria kemudahan, kualitas dan aspek kebermanfaatannya dari media video dalam proses pembelajaran. Jadi media video animasi praktis digunakan dalam pembelajaran.
4. Hasil uji efektifitas dinilai dari hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan klasikal dengan diperoleh ketuntasan siswa sebanyak 24 siswa dari 26 siswa dengan persentase sebesar 92%. Dapat disimpulkan media pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum*, 03(01), 39–56.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asriani, P., Sa'dijah, C., & Akbar, S. (2017). Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(11), 1456–1468.
- Hidayati, A. (2019). The analysis of influencing factors of learning styles , teacher ' s perceptions and the availability of learning resources in elementary schools in T he analysis of influencing

- factors of learning styles , teacher ' s perceptions and the availability of. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012149>
- Hidayati, A., Amsal, M. F., & Amilia, W. (2018). Need Analysis of Media Video Development for Character Education at Early Childhood Education in Padang. Atlantis Press, 169, 108–110.
- Hidayati, A., & Bentri, A. (2019). Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children. Atlantis Press, 372, 131–133.
- Huda, I. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS KELAS IV DI SD. Universitas Negeri Padang.
- Ismael, F., & Iswantir. (2022). Konsep Pendidikan Sekolah Islam Terpadu. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 1(2), 127–134.
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. 2(02), 264–274.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Academia.Edu.
- Novita, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sd Materi Globalisasi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas Vi Sdn Pelem 2. Research, 9(1), 135–150.
- Novrianti, N. (2016). Teknik Pengembangan Dan Evaluasi Program Pembelajaran. Jurnal Educative: Journal of Educational Studies, 1(1). <https://doi.org/10.30983/educative.v1i1>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). LITERASI, IV(1), 19–32.
- Ratunguri, Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Savi (Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 171–177.
- Sari, T. K., & Hidayati, A. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi Pada Tema 8 Kelas V SEKOLAH DASAR. 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Taufik, A. (2019). Analisis Karakteristik Peserta Didik. El-Ghiroh, XVI(01).
- Thiagarajan, Sivasailam, & Others, A. (1974). instructional development for training teachers of exceptional children. ERIC.
- Widiani, N. L., & Darmayanti, N. W. S. (2024). Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Muatan IPA DI SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 89–95.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. 232–245.
- Yani, M., Syahril, S., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. T. (2020). Sparkol Learning Media : Is It Effective To Improve Students ' Mathematical Understanding ? Media Pembelajaran Sparkol : Apakah Efektif Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa ? Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 03(3), 329–335. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v4i1.5240>
- Yulistina, N. (2024). Evaluasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Model CIPP BAGI GURU. Universitas Negeri Padang.
- Zulkarnain, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa MTsN 2 BIMA. UIN Alauddin Makassar.