

## PENGEMBANGAN SERIAL VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN ANIMASI PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SDN RUNGKUT MENANGGAL II SURABAYA

**Novita Amalia**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([novita.19124@mhs.unesa.ac.id](mailto:novita.19124@mhs.unesa.ac.id))

**Putri Rachmadyanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([putrirachmadyanti@unesa.ac.id](mailto:putrirachmadyanti@unesa.ac.id))

### Abstrak

Pengembangan serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya bertujuan untuk mengetahui langkah pengembangan menggunakan model ADDIE, mengetahui kelayakan, dan mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap produk tersebut. Dalam pengembangan ini, digunakan model ADDIE dengan lima tahapnya yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui validasi diperoleh validitas materi sebesar 94% dan validitas media sebesar 96%. Melalui uji coba, diperoleh rata-rata nilai pengetahuan yaitu 71 dan rata-rata nilai keterampilannya yaitu 92,6. Hasil angket respon peserta didik sebesar 85% dan respon guru sebesar 91%. Dengan begitu, pengembangan serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya dinyatakan layak digunakan.

**Kata Kunci:** pengembangan, animasi, ekonomi.

### Abstract

*The development of animated learning video series on economic activity material for fourth grade at Elementary School State of Rungkut Menanggal II Surabaya aims to determine the development steps using the ADDIE model, determine feasibility, and find out the teacher and student responses to the product. In this research, the ADDIE model is used with five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. Through validation, the material validity is 94% and the media validity is 96%. Through trials, the average score of knowledge is 71 and the average score of skill is 92,6. The result of the student responses questionnaire were 85% and the teacher's response was 91%. Thus, The development of animated learning video series on economic activity material for fourth grade at Elementary School State of Rungkut Menanggal II Surabaya was declared suitable for use.*

**Keywords:** development, animation, economic.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran untuk materi IPS di sekolah dasar perlu memandang kebutuhan peserta didik usia 6-12 tahun. Menurut Piaget (dalam Supeni, 2020), anak di kelompok usia 7-11 tahun berada di tahap perkembangan kognitif tingkat operasional konkret. Mereka belum mampu memahami konsep yang abstrak, padahal IPS memiliki kajian materi yang bersifat abstrak. Menurut Suryani, dkk (2018), media pembelajaran adalah sarana penyalur informasi dengan beragam bentuk yang dikembangkan atau dipergunakan berlandaskan pada teori pembelajaran, digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat membantu dalam pelaksanaan proses belajar sesuai dengan rencana guru, berhasil mencapai tujuannya, dan terkendali. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar, media pembelajaran yang dipilih diharapkan mampu mengkonkretkan materi pembelajaran IPS yang bersifat

abstrak agar peserta didik dapat dengan mudah memahaminya

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi pada tanggal 27 September- 11 Oktober 2022 di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik saat pembelajaran. Di kelas IV ditemukan sekelompok peserta didik meminta untuk diberikan suatu tontonan yang seru seperti kartun. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran setelah istirahat membuat mereka lebih mudah merasa bosan dan lelah sehingga memberikan tontonan berupa video animasi dari youtube dengan konten bersifat mendidik dan menghibur sesaat setelah waktu istirahat berakhir dapat membuat mereka bersemangat lagi untuk mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, untuk mengetahui kebutuhan guru di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya dilakukan studi pendahuluan melalui wawancara kepada salah satu guru di kelas tinggi dilakukan pada tanggal 10 Desember 2022. Melalui wawancara kepada Ibu Supriayuni S.Pd dalam pemilihan dan penggunaan media, beliau mengungkapkan,

“Kita tentukan medianya dulu tetapi yang tidak mahal, memanfaatkan barang-barang yang ada atau barang-barang bekas. Jadi guru harus berkreasi yang nanti digunakan sebagai alat peraga atau media sehingga kita tidak memerlukan banyak biaya. Karena kalau guru kan memang harus kreatif dengan biaya pribadi jika harus beli media dengan harga yang cukup mahal bisa jadi malah tidak menggunakan media dalam mengajar sehingga harus memanfaatkan apa yang ada agar ekonomis. Selanjutnya, metode disesuaikan dengan medianya.”. Dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi untuk perencanaan pelaksanaan pembelajarannya menurut Ibu Yuni, “Itu kalau saya biasanya, anak-anak ada yang saya suruh bawa makanan. Itu nanti sebagai produsen. Makanan tersebut dipajang di kelas. Nanti ada yang beli. Untuk yang distribusi kita buat kelompok dengan nama kota, jadi nanti ada yang dipindah ke kelompok lain. Jadi agar anak-anak dapat mempraktekannya secara langsung.”

Melalui hasil studi pendahuluan di atas, dapat dianalisis adanya kebutuhan media pembelajaran untuk melengkapi kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dalam materi kegiatan ekonomi yang telah direncanakan oleh guru. Magdalena (2021) berpendapat bahwa pilihan metode dalam mengajar secara otomatis berpengaruh pada media yang perlu digunakan, walaupun terdapat hal lainnya yang perlu diperhatikan saat menentukan media pembelajaran yakni capaian pembelajaran, macam tugas, target kompetensi, dan lingkup pembelajaran serta karakter peserta didik. Peserta didik kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya, karakternya yaitu menyukai tontonan berupa video animasi dari *youtube*. Fakta tersebut sejalan dengan hasil survei yang dipublikasikan dalam Statista Research Department pada 6 Juli 2022 yang dapat dimaknai bahwa peminat animasi di Perancis berdasarkan kelompok usia yaitu paling besar pada anak dengan usia 4 tahun hingga remaja dengan usia 14 tahun (Statista Research Department, 2022). Sedangkan di Indonesia berdasarkan survei dari program MNC TV pada tahun 2016, jumlah penonton tayangan animasi di kelompok umur 0-4 tahun yaitu  $\pm 24,48$  juta penonton, usia 5-9 tahun yaitu  $\pm 25,1$  juta penonton, dan usia 10-14 tahun yaitu  $\pm 24,48$  juta penonton (Wira, 2017). Dari survei ini, dapat disimpulkan peminat animasi di kelompok usia sekolah dasar sangat tinggi. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya.

Penelitian terdahulu oleh Inka Novianti pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan produk video animasi

untuk pembelajaran materi menyimak di kelas I melalui penambahan teori-teori baru.

Penelitian terdahulu berikutnya dilakukan oleh Sherlly Mariatul Kiftia pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan kembali produk video animasi dengan inovasi baru selaras dengan perkembangan IPTEK di lingkup pendidikan.

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Mochammad Wahyudin pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah””. Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan produk video animasi pada materi pembelajaran lainnya yang bersifat abstrak.

Berdasarkan saran-saran dari penelitian terdahulu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk video animasi menggunakan teori-teori lain yang selaras dengan perkembangan IPTEK pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD. Didasari dari hasil penelitian yang dilakukan oleh seorang *Business Intelligence* bernama Ezra Fishman pada tahun 2016 yang dimuat dalam artikel berjudul “*How Long Should Your Next Video Be?*” diperoleh kesimpulan bahwa manusia memiliki perhatian penuh terhadap suatu tayangan video di menit kedua dan menurun di menit-menit selanjutnya. Sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan serial video pembelajaran berbantuan animasi dengan spesifikasi utama yaitu terdiri dari beberapa video pembelajaran yang setiap videonya fokus pada bahasan suatu topik tertentu dengan durasi singkat sekitar 2 menit.

Dari uraian-uraian yang telah dipaparkan, serial video pembelajaran berbantuan animasi merupakan pilihan media pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik di sekolah dasar yang menyukai video animasi untuk menjembatani pemahaman peserta didik kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya terhadap materi kegiatan ekonomi yang akan dipelajari. Selain itu, produk serial video pembelajaran berbantuan animasi memiliki spesifikasi utama yang berbeda dari produk video animasi hasil penelitian-penelitian terdahulunya. Hal inilah yang melatarbelakangi untuk melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Serial Video Pembelajaran Berbantuan Animasi pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya”. Dengan spesifikasi utama yang berbeda dari produk-produk video animasi hasil penelitian terdahulunya diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam mengembangkan media video animasi pembelajaran di sekolah dasar berupa serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV. Tujuan melakukan penelitian ini yaitu

untuk mengetahui langkah pengembangan menggunakan model ADDIE, mengetahui kelayakan meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya. Dengan demikian, diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis bagi mahasiswa maupun manfaat praktis bagi guru dan peserta didik.

**METODE**

Jenis penelitian ini yakni penelitian pengembangan atau sering disebut dengan Research & Development (R&D). Menurut Borg dan Gall (dalam Rengganis dkk., 2022), R&D difokuskan pada proses pengembangan dan validasi produk-produk pendidikan, juga berkaitan dengan pengembangan penelitian yang berorientasi pada produk pendidikan serta peningkatan kualitas pendidikan yang berkaitan dengan program evaluasi pada domain pendidikan. Sehingga dalam penelitian pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan berupa video pembelajaran berbantuan animasi yang telah dinyatakan valid. Pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Uji coba produk dilakukan dengan beberapa ketentuan agar lebih representatif. Uji coba satu-satu dilakukan dengan 3 peserta didik dari kelas yang sama dengan kemampuan yang berbeda, rendah, sedang, dan tinggi. Selanjutnya, uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 12 peserta didik dari kelas yang sama dengan kemampuan yang berbeda juga. Terakhir, uji coba lapangan dilakukan dengan satu kelas peserta didik.

Subjek dari penelitian ini adalah kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya. Kelas IV SDN Rungkut Menanggal II Surabaya terdiri dari dua kelas yaitu A dan B. Untuk subjek uji cobanya diambil dari kelas IVB dan untuk implementasinya diambil dari kelas IVA.

Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, ditujukan untuk ahli media, ahli materi, peserta didik, dan guru. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan ada empat kuesioner yang dengan butir pertanyaan yang berbeda sesuai dengan objek sarannya. Jawaban dari kuesioner berupa skala likert menggunakan lima skala opsi yaitu skala “1” untuk “Sangat Tidak ...”, skala “2” untuk “Tidak ...”, skala “3” untuk “Cukup ...”, skala “4” untuk “...”, dan skala “5” untuk “Sangat ...”. Opsi jawaban disesuaikan dengan konteks pertanyaan setiap kuesioner.

Setelah data terkumpul, selanjutnya perlu untuk dianalisis. Data kualitatif berupa masukan validator dan guru tidak memerlukan teknik analisis tertentu karena cenderung tertuju untuk revisi produk. Sedangkan untuk data kuantitatif hasil kuesioner yang terkumpul ditujukan untuk mengetahui kelayakan. Menurut Wirantini, dkk

(2022), produk media pembelajaran dinyatakan layak jika memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli dan kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Keduanya adalah data yang perlu dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase Validitas
- f : Jumlah skor hasil pengumpulan data
- N : Skor maksimal

Hasil dari hitungan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya dikategorikan seperti pada tabel kriteria validitas dan kepraktisan berikut.

**Tabel 1. Kriteria Validitas dan Kepraktisan**

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid/Praktis
61% - 80%	Valid/Praktis
41% - 60%	Kurang Valid/Praktis
21% - 40%	Tidak Valid/Praktis
0% -20%	Sangat Tidak Valid/Praktis

Sumber: (Jannah, 2018)

Menurut Zega, dkk (2022), keefektifan produk media dapat diperoleh dengan melakukan penilaian hasil belajar. Data nilai pengetahuan dan keterampilan disesuaikan dalam kategori nilai yang dimuat dalam RPP/MA yang telah disusun. Nilai pengetahuan diperoleh dari nilai rata-rata penilaian harian dan pengerjaan LKPD sedangkan nilai keterampilan diperoleh dari nilai kegiatan permainan peran. Berikut adalah kategori nilai pengetahuan dan keterampilan.

**Tabel 2. Kategori Nilai Peserta Didik**

Nilai	Kategori
100-90	Sangat Baik
89-80	Baik
79-70	Cukup Baik
<70	Kurang



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan video pembelajaran berbantuan animasi menggunakan pengembangan model ADDIE yang dijalankan dalam tahapan-tahapan berikut.

#### 1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis yang dilakukan menggunakan hasil studi pendahuluan. Tahap awal analisis kesenjangan pada masalah yang muncul dilakukan melalui studi pustaka mengenai penelitian terdahulu terkait video pembelajaran berbantuan animasi. Kecenderungan penyajian materi secara penuh dalam satu video berdurasi antara 6-10 menit, memberikan kesempatan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan produk video pembelajaran berbantuan animasi menggunakan inovasi dan teori-teori baru. Selanjutnya, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh seorang *Business Intelligence* bernama Ezra Fishman pada tahun 2016 yang dimuat dalam artikel berjudul “*How Long Should Your Next Video Be?*” diperoleh kesimpulan bahwa manusia memiliki perhatian penuh terhadap suatu tayangan video di menit kedua dan menurun di menit-menit selanjutnya. Sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan serial video pembelajaran berbantuan animasi dengan spesifikasi utama yaitu untuk satu materi pokok terdiri dari beberapa video pembelajaran yang setiap videonya fokus pada bahasan suatu topik tertentu dengan durasi singkat sekitar 2 menit.

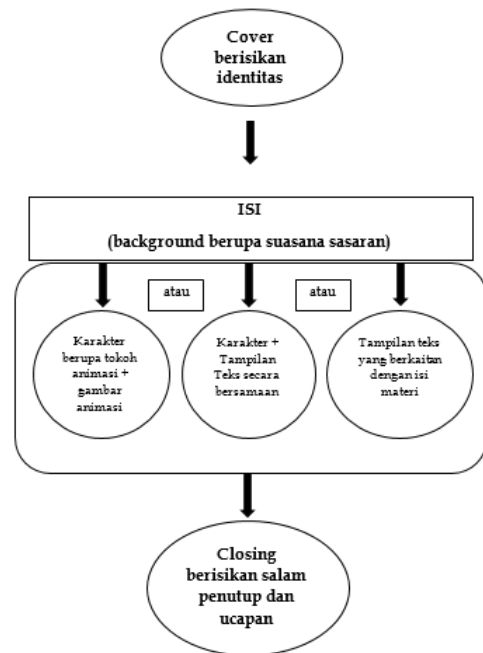
Tahapan analisis selanjutnya didasarkan studi pendahuluan melalui observasi di lapangan. Peserta didik kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya teramat gemar menonton film animasi bahkan ketika jam pembelajaran meminta diputarkan film animasi/kartun di sela sela kejenuhan saat belajar. Namun, kegemaran terhadap film animasi ini belum dijadikan sebagai media penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

Tahapan analisis lebih lanjut untuk menentukantujuan pembelajaran dan mengonfirmasi calon pengguna didasari hasil wawancara kepada salah seorang guru di SDN Rungkut Menanggal II. Melalui wawancara diperoleh konfirmasi terkait pembelajaran materi kegiatan ekonomi direncanakan menggunakan metode permainan peran. Sehingga untuk peserta didik kelas IV yang saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka, materi kegiatan ekonomi termasuk dalam pembelajaran IPAS di Bab 7 “Bagaimana cara mendapatkan semua keperluan kita?”. Materi tersebut terdiri dari subbab 1 “Aku dan kebutuhanku”, subbab 2 “Bagaimana aku memenuhi kebutuhanku?”, dan subbab 3 “Kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan”. Dalam serial video pembelajaran berbantuan animasi yang akan dikembangkan difokuskan pada subbab 3 “Kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan”.

Tahapan analisis terakhir yaitu mengenai sumber daya operasional video pembelajaran berbantuan animasi. Melalui analisis tersebut, diperoleh kesediaan fasilitas dari sekolah berupa sarana prasarana yaitu penyediaan laptop, akses internet, dan LCD proyektor. Selain itu, sumber daya tenaga pendidik yang ada telah mampu mengoperasikan fasilitas- fasilitas tersebut.

#### 2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan dimulai dengan penyusunan *story board*. Selanjutnya, menyusun *flowchart* untuk desain susunan komposisi video pembelajaran berbantuan animasi secara umum.












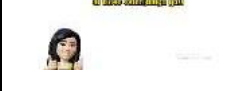
Gambar 1. Flowchart Produk

Setelah itu, penentuan karakter animasi yang disusun menggunakan fitur avatar di instagram. serta menyusun. Terakhir, menentukan format akhir produk yaitu berupa mp4 yang diunggah di youtube serta menyusun strategi pengujian produk yaitu menyiapkan seperangkat instrumen validasi produk dan memilih validatornya.




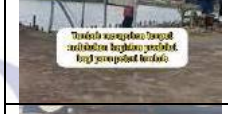





#### 3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan dilakukan dengan membuat video pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun. Selain itu, dikembangkan juga LKPD sebagai media pendukung. Selanjutnya, menyusun panduan penggunaan produk untuk guru dan peserta didik. Berikut tampilan desain serial video pembelajaran berbantuan animasi yang sudah disusun.

Tabel 3. Tampilan Desain Video Pembelajaran 1

Video 1	Keterangan	Durasi
	Identitas Produk	9 detik (00.00-00.09)
	Pengenalan materi pokok yang akan dibahas	26 detik (00.10-00.35)
	Definisi konsumsi dan contohnya	21 detik (00.36-00.56)
	Definisi konsumen	6 detik (00.57-01.02)
	Definisi produsen	24 detik (01.03-01.26)
	Definisi produksi dan contohnya	24 detik (01.27-01.50)
	Definisi distributor dan contohnya	30 detik (01.51-02.20)
	Definisi distribusi	8 detik (02.21-02.28)
	Umpan balik dengan peserta didik	14 detik (02.29-02.42)
	Salam penutup	8 detik (02.43-02.50)

Tabel 4. Tampilan Desain Video Pembelajaran 2

Video 2	Keterangan	Durasi
	Identitas materi yang akan dibahas	6 detik (00.00-00.06)
	Definisi tambak	36 detik (00.07-00.42)
	Pengenalan area tambak	18 detik (00.00-01.00)
	Peran petani tambak	15 detik (01.01-01.15)
	Peran pasar ikan	15 detik (01.16-01.30)
	Suasana pasar ikan	7 detik (01.31-01.37)
	Peran penjual ikan	3 detik (01.38-01.41)
	Suasana jual beli ikan	4 detik (01.42-01.45)
	Peran pembeli ikan	4 detik (01.46-01.53)
	Umpan balik dengan peserta didik	7 detik (01.54-02.10)
	Salam penutup	9 detik (02.11-02-19)

Tabel 5. Tampilan Desain Video Pembelajaran 3

Video 3	Keterangan	Durasi
	Identitas materi yang akan dibahas	5 detik (00.00-00.05)
	Suasana transaksi di restoran	35 detik (00.06-00.40)
	Peran pembeli	13 detik (00.41-00.53)
	Peran driver ojol	22 detik (00.54-01.15)
	Kegiatan produksi di restoran	15 detik (01.16-01.30)
	Kesimpulan kegiatan ekonomi	9 detik (01.31-01.39)
	Umpan balik dengan peserta didik	18 detik (01.40-01.58)
	Salam penutup	6 detik (01.59-02.05)

Setelah itu, memvalidasi produk video pembelajaran berbantuan animasi oleh para ahli. Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd sebagai validator materi, diperoleh hasil 94% sehingga materi dalam produk serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan sangat valid. Berikut merupakan rincian hasilnya.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor
<b>Pembelajaran</b>	
1. Konsep materi dengan Capaian Pembelajaran sesuai	5
2. Konsep materi dengan Tujuan Pembelajaran sesuai	5
3. Materi dengan media pembelajaran sesuai	5
4. Isi materi yang disampaikan jelas	5
5. Peserta didik akan mudah dalam memahami materi	5
<b>Isi Materi</b>	
6. Isi informasi dijelaskan secara berurutan	4
7. Isi materi mampu menambah wawasan pengetahuan peserta didik tentang Kegiatan Ekonomi	5
<b>Penyajian</b>	
8. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dipahami	5
9. Isi informasi yang disampaikan jelas	5
10. Isi materi dengan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik jelas	4
11. Isi materi mampu menambah pemahaman peserta didik	4
12. Efektif untuk diterapkan dengan kebutuhan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik	4
13. Media pembelajaran efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran	5

Selanjutnya, validasi media oleh Bapak Dr. Atan Pramana M.Pd., diperoleh hasil 96% sehingga media serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan sangat valid. Berikut merupakan rincian hasilnya.

Tabel 7. Hasil Validasi Media

Aspek	Skor
<b>Desain Tampilan</b>	
1. Tampilan gambar jelas	5
2. Karakter tokoh animasi menarik	5
3. Tema video dengan topik materi tepat	5
4. Pemilihan efek transisi animasi tepat	5
5. Durasi tepat	4
<b>Tulisan</b>	
6. Penulisan huruf jelas	5
7. Ukuran huruf sesuai	5
8. Warna huruf sesuai	5
<b>Suara</b>	
9. Suara narator jelas	5
10. <i>Background</i> menarik	4
<b>Kemudahan</b>	
11. Media mudah digunakan	5



Tahapan selanjutnya yaitu melakukan revisi formatif melalui uji coba satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Pada tanggal 4 Mei 2023, dilakukan uji coba satu-satu dan uji kelompok kecil dengan subjek peserta didik kelas IV B SDN Rungkut Menanggal II Surabaya.



Gambar 1. Pelaksanaan Uji Satu-Satu 1

Untuk uji coba satu-satu dilakukan kepada 3 peserta didik dengan kemampuan representatif yaitu rendah, sedang, dan tinggi masing-masing 1 peserta didik sesuai dengan saran wali kelasnya.

Hasilnya, untuk rata-rata nilai keterampilan yaitu 75 masuk pada kategori cukup baik dan rata-rata nilai pengetahuannya yaitu 70 masuk pada kategori cukup baik serta hasil angket sebesar 86% sehingga media serial video pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Berikut merupakan rincian hasil uji coba satu-satu.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Satu-Satu

Nama	Nilai Keterampilan	Nilai Pengetahuan	Skor Angket
Ardhe	75	83	46
Alvaro	62,5	70	54
Oktavia Nur	87,5	57	55
<b>Rata-Rata</b>	<b>75</b>	<b>70</b>	<b>52</b>

Selanjutnya, uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 12 peserta didik dengan kemampuan representatif yaitu rendah, sedang, dan tinggi masing-masing 4 peserta didik sesuai dengan saran wali kelasnya.



Gambar 2. Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil

Hasilnya, untuk rata-rata nilai keterampilan yaitu 79,2 masuk pada kategori cukup baik dan rata-rata nilai pengetahuannya yaitu 65,25 masuk pada kategori kurang serta hasil angket sebesar 80% sehingga media serial video pembelajaran dinyatakan praktis. Berikut merupakan rincian hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Nama	Nilai Keterampilan	Nilai Pengetahuan	Skor Angket
Abhi	75	53	41
Kimiko Azzaky	62,5	53	35
Faiz	62,5	60	42
Salsabila W.H	100	60	53
Rafaza	87,5	63	56
Almasah	62,5	67	51
Ahani	87,5	67	55
Ahmad N.	62,5	70	49
Kenzie	75	70	43
Thoriq	75	70	48
Amelia A.S	100	73	51
Naura R.	100	77	51
<b>Rata-Rata</b>	<b>79,2</b>	<b>65,25</b>	<b>47,9</b>

Selanjutnya, untuk angket guru kelas IV B diperoleh hasil sebesar 91% sehingga media serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan sangat praktis. Berikut merupakan rincian hasil angket guru.

**Tabel 10. Hasil Respon Guru Kelas IV B**

Aspek	Skor
<b>Tampilan Media</b>	
1. Video pembelajaran berbantuan animasi menarik bagi guru dan peserta didik	4
2. Perpaduan efek transisi pada video berbantuan animasi menarik	4
3. Gambar animasi pada video pembelajaran berbantuan animasi nampak jelas	4
4. Gambar animasi pada video pembelajaran berbantuan animasi menarik	5
5. Suara pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah jelas dan menarik	5
6. Tampilan teks pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah jelas dan menarik	4
<b>Isi</b>	
7. Materi pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah sesuai	4
8. Materi yang disajikan pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah jelas	5
9. Bahasa pada video pembelajaran berbantuan animasi mudah dipahami	4
<b>Pemahaman Materi</b>	
10. Penggunaan video pembelajaran berbantuan animasi membuat pembelajaran lebih mudah	5
11. Penggunaan video pembelajaran berbantuan animasi membuat pemahaman materi lebih mudah	4
12. Materi pada video pembelajaran berbantuan animasi mudah dipahami	5
<b>Kemudahan</b>	
13. Video pembelajaran berbantuan animasi mudah digunakan	5
14. Video pembelajaran berbantuan animasi dapat digunakan berulang kali	5
15. Video pembelajaran berbantuan animasi aman digunakan	5

#### 4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Hasil pada tahap ini diperoleh dari hasil uji lapangan yang dilakukan pada tanggal 10 Mei 2023. Subjek uji lapangan yaitu seluruh peserta didik kelas IV A SDN Rungkut Menanggal II Surabaya dengan 27 peserta didik yang hadir.

**Gambar 3. Pelaksanaan Uji Lapangan 1**

Hasilnya, untuk rata-rata nilai keterampilan yaitu 92,6 masuk pada kategori sangat baik dan rata-rata nilai pengetahuannya yaitu 71 masuk pada kategori cukup baik serta hasil angket sebesar 85% sehingga media serial video pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Berikut merupakan rincian hasil uji coba lapangan.

**Tabel 11. Hasil Uji Lapangan**

Nama	Nilai Keterampilan	Nilai Pengetahuan	Skor Angket
Afino Yusuf	87,5	83	49
Agil	87,5	63	56
Agisnia R.W	100	73	57
Alisia Cantika	100	70	50
Almas Zahra	87,5	73	46
Ana Sariyah	87,5	51	59
Andra Wiratama	87,5	89	47
Angindita	100	73	49
Anindya Shella	87,5	60	50
Arletha	100	73	60
Fawaaz Atmajaya	87,5	73	55
Gavin J.P	87,5	97	52
Giovan	100	90	48
Ikhsan Mubarak	100	58	47
Janeeta Q.	87,5	73	49
Jeysen Abdul	87,5	60	48
Lathif	87,5	59	46
Lovely Alzena	100	73	54
M. Ardiansyah	100	83	55
M. Rizqi	100	57	45
M. Samir	100	90	42
Oki Yudha	100	70	47
Siti Aisyah	87,5	67	43
Syafika	87,5	73	49
Syafiq Fita	100	63	57
Yafijiro	62,5	70	59
Zhivara	100	63	59
Yuninda			
<b>Rata-Rata</b>	<b>92,6</b>	<b>71</b>	<b>51</b>



Selanjutnya, untuk respon guru kelas IV A diperoleh hasil sebesar 91% sehingga media serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan sangat valid. Berikut merupakan rincian hasil angket guru.

**Tabel 12. Hasil Respon Guru IV A**

Aspek	Skor
<b>Tampilan Media</b>	
1. Video pembelajaran berbantuan animasi menarik bagi guru dan peserta didik	4
2. Perpaduan efek transisi pada video berbantuan animasi menarik	4
3. Gambar animasi pada video pembelajaran berbantuan animasi nampak jelas	4
4. Gambar animasi pada video pembelajaran berbantuan animasi menarik	5
5. Suara pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah jelas dan menarik	5
6. Tampilan teks pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah jelas dan menarik	4
<b>Isi</b>	
7. Materi pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah sesuai	4
8. Materi yang disajikan pada video pembelajaran berbantuan animasi sudah jelas	5
9. Bahasa pada video pembelajaran berbantuan animasi mudah dipahami	4
<b>Pemahaman Materi</b>	
10. Penggunaan video pembelajaran berbantuan animasi membuat pembelajaran lebih mudah	5
11. Penggunaan video pembelajaran berbantuan animasi membuat pemahaman materi lebih mudah	4
12. Materi pada video pembelajaran berbantuan animasi mudah dipahami	5
<b>Kemudahan</b>	
13. Video pembelajaran berbantuan animasi mudah digunakan	5
14. Video pembelajaran berbantuan animasi dapat digunakan berulang kali	5
15. Video pembelajaran berbantuan animasi aman digunakan	5

### 5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan tiga level kriteria evaluasi. Level 1 (*perception*), menggunakan lembar angket respon perserta didik terhadap produk. Level 2 (*learning*), menggunakan lembar penilaian pengetahuan. Level 3 (*performance*), menggunakan lembar penilaian keterampilan sesuai RPP.

Untuk level 1, diperoleh hasil angket respon peserta didik terhadap produk sebesar 85%. Berdasarkan tabel kriteria validitas maka serial video pembelajaran berbantuan animasi masuk pada kategori sangat valid.

Untuk level 2, diperoleh hasil nilai rata-rata pengetahuan peserta didik yaitu 71. Nilai pengetahuan

tertinggi yang diperoleh yaitu 97. Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata yaitu sebanyak 14 dari 27 peserta didik. Berdasarkan kriteria nilai dalam RPP, maka rata-rata nilai pengetahuan masuk pada kategori cukup baik.

Untuk level 3, dipeoleh hasil nilai rata-rata keterampilan peserta didik yaitu 92,6. Nilai keterampilan tertinggi yang diperoleh yaitu 100. Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata yaitu sebanyak 13 dari 27 peserta didik. Berdasarkan kriteria nilai dalam RPP, maka rata-rata nilai keterampilan masuk pada kategori sangat baik.

### Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya. Rachmadyanti dkk. (2019), menjelaskan bahwa guru di sekolah dasar diharapkan mampu merencanakan dan mengelola pembelajaran mencakup pembuatan perangkat, media, maupun mengondisikan lingkungan belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut, serial video pembelajaran berbantuan animasi dikembangkan dengan harapan dapat bermanfaat dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya materi kegiatan ekonomi di kelas IV.

Dimulai dari tahap analisis yaitu analisis terhadap penelitian terdahulu, dilanjut dengan observasi dan wawancara di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya sebagai bentuk konfirmasi calon pengguna. Berdasarkan hasil observasi diperoleh karakteristik peserta didik kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya yang menyukai tontonan film animasi. Dari wawancara terhadap salah satu guru, adanya kebutuhan media pembelajaran untuk melengkapi kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dalam materi kegiatan ekonomi yang telah direncanakan oleh guru. Magdalena (2021) berpendapat bahwa pilihan metode dalam mengajar secara otomatis berpengaruh pada media yang perlu digunakan, walaupun terdapat hal lainnya yang perlu diperhatikan saat menentukan media pembelajaran yakni capaian pembelajaran, macam tugas, target kompetensi, dan lingkup pembelajaran serta karakter peserta didik.

Selanjutnya, dilakukan tahap perancangan serial video pembelajaran berbantuan animasi menggunakan aplikasi *Instagram* dan *Capcut*. Menurut Purba dkk. (2021), karakteristik media pembelajaran audio visual (video) adalah sebagai berikut: 1) digunakan untuk peserta didik dengan gaya belajar visual maupun auditori; 2) melatih kemampuan menyimak dan mengamati peserta didik; 3) memberikan informasi yang konkret sehingga sesuai untuk peserta didik yang belum dapat berpikir secara abstrak; 4) memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap karena

menggunakan dua indra sekaligus untuk menangkap informasi yang diperoleh; 5) dapat disajikan secara linier dan interaktif. Menurut Supeni (2020), kajian IPS memiliki materi yang abstrak. Hal ini sesuai dengan karakteristik media pembelajaran video yang mampu mengonkritkan materi kegiatan ekonomi kelas IV SD.

Tahap perancangan dimulai dari menyusun *story board* lalu *flow chart* dan menyusun video pembelajarannya. Serial video pembelajaran berbantuan animasi disusun dengan karakter narator berupa tokoh animasi yang disusun dengan bantuan *fitur avatar* di Instagram. Selain karakter tokoh, aksesoris tambahan dalam video yang berupa animasi juga disusun dengan bantuan aplikasi *Instagram*. Selanjutnya, untuk editing dilakukan dengan bantuan aplikasi *Capcut*.

Setelah produk jadi, dilakukan validasi materi dan media oleh validator. Untuk validasi materi oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi S.Pd., M.Pd., diperoleh hasil 94% sehingga materi dalam produk serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan sangat valid. Selanjutnya, untuk validasi media oleh Bapak Dr. Atan Pramana, M.Pd., diperoleh hasil 96% sehingga media serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan sangat valid dan mendapat saran untuk penyampaian narator dapat diperlambat agar sesuai untuk pembelajaran di sekolah dasar lalu volume *background* dapat disesuaikan dengan narator, saat ada narator digunakan volume rendah dan saat tidak ada narator digunakan volume tinggi. Sehingga dilakukan perbaikan di bagian narator dan *background*. Untuk narator diperlambat dengan kecepatan 2x lebih lambat daripada sebelumnya. Kemudian, untuk *background* dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Dengan demikian, produk dinyatakan sangat valid dan dapat dilanjutkan untuk proses uji coba.

Dalam tahap pengembangan dimulai dengan penyusunan LKPD. Menurut Rachmadyanti dkk. (2023) LKPD digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang memuat soal latihan. Dalam penelitian ini, LKPD diperuntukkan sebagai pelengkap dalam melakukan uji coba pembelajaran menggunakan serial video pembelajaran. Muatan LKPD disesuaikan dengan kebutuhan untuk mendapatkan umpan balik peserta didik terhadap materi yang disampaikan dalam serial video pembelajaran berbantuan animasi. Umpan balik diberikan berupa pertanyaan yang bersifat mereview materi yang telah disampaikan dalam setiap video pembelajaran yang ditayangkan. Untuk video pertama dengan topik mengenal jenis-jenis kegiatan ekonomi, diberikan pertanyaan seputar definisi dari setiap konsep dalam kegiatan ekonomi menggunakan jenis soal menjodohkan. Video kedua dengan topik kegiatan ekonomi di daerah pesisir pantai, diberikan pertanyaan seputar peran dalam kegiatan ekonomi di daerah pesisir pantai. Sama halnya dengan

video kedua, video ketiga dengan topik kegiatan ekonomi di suatu restoran diberikan pertanyaan seputar peran dalam kegiatan ekonominya. Terakhir, dalam LKPD memuat penilaian untuk keterampilan dengan melakukan permainan peran oleh peserta didik. Halifah (2020) menyatakan permainan peran digunakan untuk melatih keterampilan sosial peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Rachmadyanti dkk. (2021) mengungkapkan keterampilan sosial penting dalam interaksi individu di lingkungannya. Sehingga, permainan peran dapat dikategorikan untuk pengambilan nilai keterampilan dalam penelitian ini.

Masih dalam tahap pengembangan, dilakukan uji coba satu-satu dan uji kelompok kecil. Sesuai RPP yang telah disusun, uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil dilaksanakan. Pelaksanaannya dimulai dengan membagikan LKPD, peserta didik mengisi LKPD sesuai dengan instruksi yang ada di dalamnya. Setelah video pertama diputarkan, peserta didik mengerjakan tugas pertama dalam LKPD. Lanjut video kedua dan ketiga dengan langkah yang sama. Pengambilan nilai keterampilan bermain peran dilakukan secara berkelompok 3-5 orang peserta didik. Dalam satu kelompok terdapat pembagian peran yaitu sebagai produsen, distributor, maupun konsumen. Terakhir, dibagikan angket dan penilaian harian secara bersamaan untuk diisi oleh peserta didik. Untuk uji coba satu-satu, didapatkan hasil dengan rata-rata nilai keterampilan yaitu 75 masuk pada kategori cukup baik dan rata-rata nilai pengetahuannya yaitu 70 masuk pada kategori cukup baik serta hasil angket sebesar 86% sehingga media serial video pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Untuk uji coba kelompok kecil, didapatkan hasil dengan rata-rata nilai keterampilan yaitu 79,2 masuk pada kategori cukup baik dan rata-rata nilai pengetahuannya yaitu 65,25 masuk pada kategori cukup baik serta hasil angket sebesar 80% sehingga media serial video pembelajaran dinyatakan praktis. Selanjutnya, untuk angket guru kelas IV B diperoleh hasil sebesar 91% sehingga media serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan praktis.

Berdasarkan pelaksanaan uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil ditemukan kendala dalam teknis pelaksanaan pembelajarannya. Setelah dilakukan evaluasi, pelaksanaan pengambilan nilai pengetahuan pada uji terbatas tersebut dilakukan setelah pengambilan nilai keterampilan sehingga terdapat jeda yang dapat mengabstraksi ingatan peserta didik terhadap tayangan video pembelajaran berbantuan animasi mengingat penilaian pengetahuan memuat soal-soal berdasarkan video pembelajaran yang ditayangkan. Pengambilan nilai pengetahuan mungkin perlu dilakukan langsung setelah video ditayangkan agar ingatan peserta didik masih lekat terhadap materi dalam video pembelajarannya. Setelah itu,

dapat dilakukan pengambilan nilai keterampilan lalu pengisian angket.

Tahapan implementasi dilakukan dengan mempersiapkan guru dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan serial video pembelajaran berbantuan animasi beserta perangkatnya. Dalam pelaksanaannya, sesuai hasil evaluasi dari uji coba satu-satu dan uji kelompok kecil maka pengambilan penilaian harian dilakukan langsung setelah tayangan video pembelajaran agar ingatan peserta didik masih lekat terhadap materi dalam video pembelajarannya. Setelah itu, dapat dilakukan pengambilan nilai keterampilan lalu pengisian angket. Pada tahap ini, diperoleh respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari peserta didik, untuk rata-rata nilai keterampilan yaitu 92,6 masuk pada kategori sangat baik dan rata-rata nilai pengetahuannya yaitu 71 masuk pada kategori cukup baik sehingga media serial video pembelajaran dinyatakan efektif. Selanjutnya, hasil angket respon peserta didik sebesar 85% sehingga media serial video pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Hasil respon guru yaitu sebesar 91% sehingga media serial video pembelajaran berbantuan animasi dinyatakan sangat praktis.

Melalui hasil evaluasi, pengembangan serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya memperoleh respon positif dari peserta didik. Secara spesifik, pengembangan serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV memberikan kontribusi dalam membentuk pemahaman peserta didik pada kegiatan permainan peran yang dilakukannya. Sesuai hasil evaluasi, serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV dapat dikatakan layak digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Adapun keterbatasan dalam produk serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan yaitu belum mengeksplor lebih jauh penjelasan terkait adanya fenomena peran ganda seseorang dalam kegiatan ekonomi.

## PENUTUP

### Simpulan

Sesuai dengan tujuannya, melalui penelitian ini dihasilkan produk berupa serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya. Produk ini dikembangkan melalui langkah pengembangan menggunakan model ADDIE. Dimulai dari menganalisis kebutuhan dan masalah, lalu merancang produk, validasi produk, uji coba, hingga evaluasi. Melalui validasi produk diperoleh hasil sangat valid, 94% untuk validasi materi dan 96% untuk validasi media. Rata-rata nilai pengetahuan

peserta didik yaitu 71 yang termasuk pada kategori cukup baik dan rata-rata penilaian keterampilan peserta didik yaitu 92,6 yang termasuk pada kategori sangat baik. Selanjutnya, respon guru diperoleh hasil sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 91%. Terakhir, untuk respon peserta didik diperoleh hasil sangat praktis dengan persentase praktis sebesar 85%. Oleh karena itu, produk serial video pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya disimpulkan layak untuk digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis.

### Saran

Berdasarkan hasil evaluasi dan mengingat adanya keterbatasan dalam penelitian ini, maka dapat diberikan saran dan peluang bagi penelitian-penelitian selanjutnya yaitu untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang mampu mengeksplor penjelasan terkait adanya fenomena peran ganda seseorang dalam kegiatan ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fishman, E. 2016. How Long Should Your Next Video Be?. <https://wistia.com/learn/marketing/optimal-video-length>
- Halifah, S. 2020. Pentingnya Bermain Peran dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Vol. 04 (3, Hal: 35-40).
- Jannah, M & Julianto. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Disgetive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V*. JPGSD. Vol. 06 (2, Hal: 124-134).
- Kiftia, S.M. 2022. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*. Sleman: Deepublish.
- Magdalena, I. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Novianti, I., & Rukmi, A. S. 2022. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Purba, R. A.,dkk. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rachmadyanti, P.,dkk.2019. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dari Barang Bekas bagi Guru-Guru SD di Kecamatan Wonosalam Jombang Jawa*



*Timur*. Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan.  
Vol. 07 (1, Hal:62-71).

Rachmadyanti, P., dkk. 2021. *Pelatihan Studi Fenomenologi Pengalaman Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar saat Pandemi covid-19*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar. Vol. 06 (1, Hal:35-46).

Rachmadyanti, P., dkk. 2023. *Pelatihan Pembuatan LKPD Interaktif dengan Liveworksheets bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan Jawa Timur*. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol. 05 (1, Hal:543-551).

Rengganis, A., dkk. 2022. *Penelitian dan Pengembangan* (J. Simamarta, Ed.). Medan: Yayasan Kita Menulis.

Statista Research Department. 2022. *Breakdown of Animated Movie Attendance in France 2021, by Aged Group*.  
<https://www.statista.com/statistics/773972/animated-movie-attendance-by-age-group-france/>

Supeni, S. 2020. *Internalisasi Pendidikan IPS Dalam Perspektif Global Pada Sekolah Dasar*. Surakarta: Unisri Press.

Suryani, N., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Wahyudin, M., & Paksi, H. P. 2022. *Pengembangan Video Animasi untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi "Keberagaman Anggota Keluarga Di Rumah"*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.

Wira, S. 2017. *Industri Animasi Melaju Pesat*.  
<https://animakini.id/kabar/industri-animasi-melaju-pesat/>

