

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI NEGARAKU
INDONESIA DI KELAS IV SD ISLAM PLUS YLPI RIAU**

Duta Dwi Ananda¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau

¹dutadwiananda@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce animated video-based learning media on Negaraku Indonesia material in class IV of SD Islam Plus YLPI. This research uses qualitative and quantitative methods. This research is development research (Research and Development) where the development uses a 4D model (Define, Design, Development, Dissemination). Validation of the animated video media developed was carried out by 6 validators in 3 aspects, namely media/design aspects, language aspects, and material aspects. In media/design aspect validation, an assessment score of 91.9% or very valid was obtained. Furthermore, in the language aspect, an assessment score of 96% or very valid was obtained. And in the material aspect, an assessment score of 92.5% was obtained. The average score obtained from the animated video media developed was 93.4% in the very valid category. The average score obtained from students' responses to animated video media in the material Negaraku Indonesia in class IV SD Islam Plus YLPI Riau is 83.2% or very valid.

Keywords: *animated video media, negaraku Indonesia, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi pada Materi Negaraku Indonesia di kelas IV SD Islam Plus YLPI. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dimana pengembangannya menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Validasi pada media video animasi yang dikembangkan dilakukan oleh 6 validator pada 3 aspek, yaitu aspek media/desain, aspek bahasa, dan aspek materi. Pada validasi media/desain aspek diperoleh skor penilaian 91,9% atau sangat valid. Selanjutnya pada aspek bahasa diperoleh skor penilaian 96% atau sangat valid. Dan pada aspek materi diperoleh skor penilaian 92,5%. Rata-rata nilai yang diperoleh dari media video animasi yang dikembangkan adalah 93,4% dengan kategori sangat valid. Dan rata-rata perolehan nilai dari respon peserta didik terhadap media video animasi pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV SD Islam Plus YLPI Riau adalah 83,2% atau sangat valid.

Kata Kunci: media video animasi, negaraku Indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses humanisasi yaitu membimbing manusia menjadi manusia yang ideal sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku sehingga dapat menjadi manusia yang berkualitas dan berguna dalam masyarakat. Menurut Pratiwi (2022: 18) Pendidikan merupakan usaha yang diberikan orang dewasa dalam membina perkembangan anak sesuai dengan tujuan, agar anak mencapai kedewasaannya serta dapat menjalankan hidup sesuai dengan kebudayaan dan masyarakat. Sedangkan menurut Nugraha (2020: 4) Pendidikan adalah proses seseorang dalam pengembangan aspek prilaku, sikap, dan kemampuan dalam bermasyarakat serta mampu mempersiapkan diri sendiri dalam proses pendewasaan. Pendidikan sendiri memiliki peran yang sangat penting pada suatu bangsa karena dengan pendidikan setiap individu diberikan kesempatan dalam mengembangkan kemampuan, potensi serta bakatnya sehingga berguna bagi kepentingan bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan isi

UU No. 2 Tahun 1989, pasal 1, ayat (1), menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Dengan kemampuan yang dimiliki masyarakat pada suatu bangsa, dapat menjadi penggerak pembangunan dan inovasi di berbagai sektor.

Dalam pendidikan sendiri, guru memiliki peranan dalam menunjang proses pembelajaran. Sebab kecakapan guru dalam proses pembelajaran di kelas sangat mempengaruhi peningkatan pemahaman peserta didik. Rahman (2023: 1) beranggapan bahwa guru memiliki tanggung jawab atas ilmu yang ia miliki dan harus mampu mengembangkannya secara berkelanjutan sebagai bentuk pengabdian serta tugas profesinya.

Pada Perkembangan teknologi yang pesat saat ini, banyak inovasi-inovasi yang muncul dalam berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan dan menggunakan teknologi saat ini,

sehingga guru tidak tertinggal dengan canggihnya teknologi. Salah satu inovasi yang mungkin sering ditemukan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pada pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat dipahami oleh peserta didik. Menurut Nurfadhillah (2021: 8) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang membantu guru dalam menyampaikan pesan dan pembelajaran serta dapat merangsang pikiran peserta didik yang kemudian dapat mendorong terciptanya motivasi belajar bagi peserta didik. Penguasaan penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi guru, karena dengan memahami penggunaan dan penerapannya, guru akan dengan mudah menyampaikan pembelajaran ke peserta didik. Selain itu pembelajaran yang dilakukan akan lebih menarik sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual dalam

membantu penyampaian proses pembelajaran.

Media audio visual dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua aspek, yaitu aspek audio dan aspek visual menjadi satu. Menurut Damayanti (2021: 14) audio visual adalah media dengar pandang yang dimana pada media ini meliputi suara dan gambar. Ia kemudian lebih lanjut menjelaskan bahwa media audio visual dapat menyajikan pesan dan informasi dengan jelas karena dalam penyajiannya menampilkan langsung gambar serta suara. Pada konteks pendidikan, media audio visual biasanya digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami penjelasan pembelajaran oleh guru. Penggunaan media audio visual dapat mewujudkan situasi yang sulit dan tidak mungkin dapat terjadi di kelas. Hal ini karena dengan penggunaan media audio visual dapat memberikan pengalaman secara nyata dan tergambar dalam bentuk visual dan audio. Penggunaan media audio visual yang menarik dapat meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik dalam

pembelajaran. Tidak terkecuali pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas 4 di SD Islam Plus YLPI Riau, pada pembelajaran pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Negaraku Indonesia peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini tercermin dari rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik dalam materi tersebut serta kurangnya minat mereka terhadap pembelajaran ini. Kesulitan pemahaman materi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kompleksitas materi, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, atau metode pengajaran yang kurang sesuai. Sebelumnya, guru telah menggunakan berbagai media dalam pembelajaran materi Negaraku Indonesia, termasuk buku teks, gambar, presentasi slide serta video pembelajaran dari internet. Namun, penggunaan media-media tersebut seringkali kurang memadai untuk menarik minat peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih

efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi Negaraku Indonesia. Pengembangan media video animasi menjadi solusi yang menjanjikan. Dengan dukungan fasilitas yang tersedia serta memanfaatkan teknologi animasi, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih dinamis dan interaktif. Guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan memikat bagi peserta didik, sehingga membantu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, media video animasi juga memungkinkan penyajian materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan visualisasi yang menarik dan audio yang jelas, konsep-konsep yang sulit dapat dijelaskan dengan lebih baik. Hal ini akan membantu meningkatkan retensi informasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti mencoba mencari solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah pada kelas 4 SD Islam Plus YLPI Riau dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi. Pengembangan media video animasi

ini diharapkan dapat membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih tinggi, di mana peserta didik tidak hanya mengerti konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Melalui penggunaan media pembelajaran video animasi, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan mampu memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi Negaraku Indonesia dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di SD Islam Plus YLPI Riau, peneliti tertarik untuk menulis judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Pada Materi Negaraku Indonesia Berbasis Video Animasi Di Kelas IV SD Islam Plus YLPI Riau”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model 4D (*Four D model*) dalam mengembangkan media animasi. Penelitian pengembangan ini sampai 3 tahapan saja, yaitu tahap *define*,

design serta *development*. Penelitian ini dilakukan pada SD Islam Plus YLPI Riau.

Pada penelitian pengembangan video animasi ini subjek penelitiannya adalah salah satu guru pada SD Islam Plus YLPI Riau dan beberapa validator lainnya yang ahli pada bidang media/desain, bahasa dan materi serta peserta didik sebagai responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap dalam pengembangan media video animasi pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV SD Islam Plus YLPI Riau adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

a. Analisis Kurikulum

Tabel 1 Tujuan Pembelajaran dan Pemahaman Bermakna Pendidikan Pancasila Kelas IV

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pemahaman Bermakna
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.	1. Peserta didik dapat menjelaskan makna dan karakteristik Negara Kesatuan Republik Indonesia.	1. Makna NKRI dan karakteristik NKRI yang bertujuan untuk lebih mengenalkan NKRI kepada peserta didik.
	2. Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat	2. Peserta didik untuk memahami materi tentang

memperkuat
keutuhan NKRI.

faktor-faktor
yang dapat
memperkuat
keutuhan
Negara
Kesatuan
Republik
Indonesia.

b. Analisis Guru

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV SD Islam Plus YLPI Riau, yaitu Bapak Muhammad Yahya, S.Pd. disimpulkan bahwa guru telah menggunakan berbagai media dalam pembelajaran materi Negaraku Indonesia, termasuk buku teks, gambar, presentasi slide serta video pembelajaran dari internet. Beliau menjelaskan penggunaan media-media tersebut seringkali kurang memadai untuk menarik minat peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Meskipun berbagai media telah digunakan, seperti buku teks yang memberikan dasar teori, gambar yang membantu visualisasi, presentasi slide yang merangkum poin-poin penting, dan video pembelajaran yang menawarkan konten dinamis dan interaktif, hasilnya masih belum optimal. Kemudian beliau menjelaskan keinginannya terhadap media

pembelajaran yang ideal, yaitu harus memiliki tiga aspek penting: interaktif, menarik, dan mampu menjelaskan materi dengan jelas.

Maka dari itu peneliti ingin memberikan solusi alternatif atas permasalahan dari wawancara bersama guru dengan melakukan pengembangan video animasi pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV.

c. Analisis Peserta Didik

Ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai materi Negaraku Indonesia, hal ini dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang memperoleh nilai rendah pada materi ini. Analisis ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi belum memadai. Rendahnya nilai yang diperoleh menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mungkin belum efektif atau kurang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Setelah ditanya lebih lanjut, peserta didik mengungkapkan keinginan mereka untuk memiliki media pembelajaran yang lebih menarik, seperti animasi yang dapat bergerak. Dengan animasi, konsep-konsep yang kompleks dapat divisualisasikan

secara menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, penggunaan animasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka, membuat proses pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan memikat.

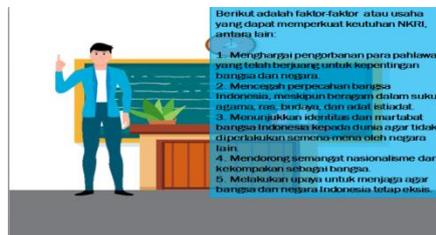
2. Tahap *Design* (perancangan)

a. Tampilan Awal ((Intro) Video Pembelajaran



Gambar 1 Rancangan Awal dari Intro Video Pembelajaran

b. Tampilan Isi Video Pembelajaran



Gambar 2 Rancangan Awal dari Isi Video Pembelajaran

c. Tampilan Akhir Video Pembelajaran



Gambar 3 Rancangan Awal dari Intro Video Pembelajaran

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Komparasi atau perbandingan tahap desain awal dan hasil pengembangan video sebagai berikut:

Tabel 2 Perbandingan Video pada Tahap Awal dan Hasil Akhir

No	Desain Awal	Hasil
1.		

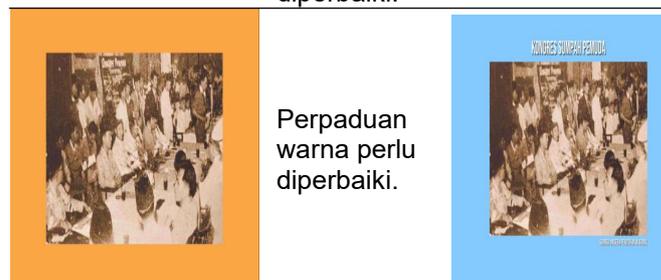


Nilai Keseluruhan	91,9%	Sangat Valid
--------------------------	-------	---------------------

Tabel di atas merupakan data hasil penilaian oleh validator aspek media/desain terhadap media video animasi yang peneliti kembangkan. Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase dari hasil skor penilaian oleh validator 1 dan validator 2 pada aspek media/desain adalah 91,9%. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, maka aspek media/desain dari media video animasi dikategorikan “Sangat Valid”. Namun ada masukan atau saran dari validator yaitu, 1) Jeda video dan suara, 2) Perpaduan warna, 3) Ukuran teks diperbesar, 4) Intonasi suara dipelankan, dan 5) Menambahkan animasi.

Tabel 4 Revisi Media Video Animasi pada Aspek Media/Desain

Sebelum Revisi	Saran	Setelah Revisi
Jeda video dan suara yang cukup cepat.	Jeda video dan suara perlu diperbaiki.	Jeda video dan suara menjadi lebih lambat.



Penjelasan: Desain awal dari tampilan pembuka media video animasi tampak lebih sederhana dibandingkan hasil akhir video. Hal ini dikarenakan perubahan pada bentuk dan *style* dari karakter sehingga lebih kartunis dan tidak kaku. Selanjutnya perubahan juga terjadi pada font, latar, dan pewarnaan pada video sehingga video tampak lebih menarik bagi peserta didik.



Penjelasan: Hasil akhir dari media video animasi tampak lebih menarik dibandingkan desain awal dari media video animasi. Hal ini dapat dilihat dari komposisi warna latar serta pemilihan latar. Desain awal media video animasi belum menggambarkan suasana kelas, sehingga peneliti mengganti latar video dengan latar yang lebih menggambarkan suasana kelas saat guru menjelaskan.



Penjelasan: Dapat dilihat ada beberapa perubahan pada bagian penutup ini. Yaitu karakter lebih ekspresif kemudian tone warna yang **lebih menarik dan tidak monoton**.

a. Validasi Aspek Media/Desain

Tabel 3 Hasil Penilaian Media Animasi oleh Validator Media/Desain

Validator	Persentase (%)	Kategori
Rahmad Abdillah, S.T., M.T	89,3%	Sangat Valid
Aljufri Mardi, M.Pd.	94,6%	Sangat Valid

	Ukuran teks di perbesar.	
Intonasi suara masih terlampau cepat.	Intonasi suara dipelankan.	Intonasi suara menjadi lebih lambat.
Gambar atau animasi belum terlalu beragam.	Menambah gambar atau animasi yang akan disukai oleh peserta didik.	

b. Validasi Aspek Bahasa

Tabel 5 Hasil Penilaian Media Animasi oleh Validator Bahasa

Validator	Persentase (%)	Kategori
Latif, S.Pd., M.Pd.	96%	Sangat Valid
Embun Permata Sari, S.Pd.	96%	Sangat Valid
Nilai Keseluruhan	96%	Sangat Valid

Tabel di atas merupakan data hasil penilaian oleh validator aspek bahasa terhadap media video animasi yang peneliti kembangkan. Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase dari hasil skor penilaian oleh validator 1 dan validator 2 pada aspek bahasa adalah 96%. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, maka aspek bahasa dari media video animasi dikategorikan “Sangat Valid”.

c. Validasi Aspek Materi

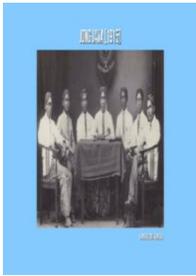
Tabel 6 Hasil Penilaian Media Animasi oleh Validator Materi

Validator	Persentase (%)	Kategori
Leny Julia Lingga, S.Pd., M.Pd	78%	Valid
Muhammad Yahya, S.Pd.	100%	Sangat Valid
Nilai Keseluruhan	89%	Sangat Valid

Tabel di atas merupakan data hasil penilaian oleh validator aspek materi terhadap media video animasi yang peneliti kembangkan. Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase dari hasil skor penilaian oleh validator 1 dan validator 2 pada aspek materi adalah 89%. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif, maka aspek materi dari media video animasi dikategorikan “Sangat Valid”. Namun penilaian dari validator 1 masih pada kategori “Valid” dengan skor penilaian 78%. Dengan hal ini, maka dilakukan revisi atau perbaikan pada aspek materi.

Tabel 7 Revisi Media Video Animasi pada Aspek Materi

Sebelum Revisi	Saran	Setelah Revisi
Menggunakan kata “solidaritas”, “fondasi”, dan “krusial” dalam penyampaian materi.	Mengubah kata “solidaritas”, “fondasi”, dan “krusial” menjadi	Mengubah kata “solidaritas” menjadi “keompakan”, “fondasi” menjadi

	kata yang lebih sederhana dengan makna serupa.	“dasar”, dan “krusial” menjadi “sangat penting”.
Belum menambahkan organisasi yang melatar belakangi Pergerakan Nasional Indonesia sebelumnya terjadinya sumpah pemuda	Menambahkan organisasi yang melatar belakangi Pergerakan Nasional Indonesia sebelumnya terjadinya sumpah pemuda.	
	Identifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan NKRI.	
Belum menyertakan sumber.	Menyertakan sumber pada gambar dan materi.	
Penulisan Undang-Undang Dasar 1945 masih tanpa singkatan.	Menambahkan singkatan dari Undang-Undang Dasar 1945.	Penambahan singkatan pada Undang-Undang Dasar 1945 menjadi UUD 1945.
Belum menambahkan makna dari “bermartabat”.	Menambahkan makna dari “bermartabat”	Penambahan makna dari “bermartabat” yaitu dihormati.

Setelah melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator pada media video animasi, maka dilakukan penilaian atau validasi lanjutan. Adapun penilaian yang diberikan oleh validator

terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Penilaian Media Animasi oleh Validator Materi

Validator	Persentase (%)	Kategori
Leny Julia Lingga, S.Pd., M.Pd	94%	Sangat Valid
Muhammad Yahya, S.Pd.	100%	Sangat Valid
Nilai Keseluruhan	97%	Sangat Valid

Tabel di atas merupakan hasil penilaian pada media video animasi aspek materi setelah dilakukannya revisi dan perbaikan pada media video animasi. Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase dari hasil skor penilaian oleh validator 1 dan validator 2 pada aspek materi adalah 97% atau jika dikonversikan dalam data kualitatif maka aspek materi dikategorikan “Sangat Valid”.

d. Respon Peserta Didik

Setelah melakukan validitas media video animasi, media yang dinyatakan valid kemudian ditampilkan untuk mendapatkan respon peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media video animasi yang dikembangkan. Dari 20 peserta didik pada kelas IV SD Islam Plus YLPI diperoleh rata-rata skor penilaian terhadap media video

animasi yaitu 83,2% dengan dikategorikan “Sangat Valid”. Setelah hasil skor penilaian didapatkan, selanjutnya akan ditentukan rata-rata dari total keseluruhannya. Total keseluruhan penilaian dari 6 validator adalah 92,3% dengan kategori “Sangat Valid”. Setelah melakukan revisi, khususnya pada aspek materi dengan validator 1, yaitu Ibu Leny Julia Lingga, S.Pd., M.Pd, maka total keseluruhan dari penilaian adalah 94,9% dengan kategori “Sangat Valid”. Adapun rekap penilaian 6 validator adalah sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Akhir Penilaian Media Animasi

Aspek Penilaian	Validasi I		Validasi II	
	Persen tase	Kategori	Persen tase	Kategori
Media/ Desain	91,9%	Sangat Valid	91,9%	Sangat Valid
Bahasa	96%	Sangat Valid	96%	Sangat Valid
Materi	89%	Sangat Valid	97%	Sangat Valid
Rata-rata	92,3%	Sangat Valid	94,9%	Sangat Valid

Tabel di atas merupakan hasil akhir penilaian media video animasi pada materi Negaraku Indonesia yang diperoleh dari 6 validator pada bidang media/desain, bidang bahasa serta bidang materi. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata dari total keseluruhan penilaian adalah 92,3%. Kemudian setelah

dilakukan revisi, khususnya pada bidang materi, rata-rata keseluruhan penilaian menjadi 94,9% dengan kategori “Sangat Valid”.

Terjadi peningkatan hasil setelah dilakukan revisi dan perbaikan, yang membuat media video animasi yang dikembangkan menjadi layak dan dapat digunakan. Proses revisi dan perbaikan ini penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

D. Kesimpulan

Kesimpulan berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*) yang kemudian menghasilkan produk berupa media video animasi pada materi Negaraku Indonesia. Penelitian ini bertempat pada SD Islam Plus YLPI Riau. Dalam pengembangannya, media video animasi melalui beberapa tahapan, yaitu tahap *Define* atau tahap pendefenisian. Pada tahap ini

dilakukan analisis atau pengumpulan data yang diperlukan. Selanjutnya, tahap *Design* atau perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan dan desain media video animasi yang dikembangkan. tahap *Development* dilakukan uji validasi atau kelayakan dari media video animasi yang dikembangkan.

2. Validitas pada media video animasi pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV SD Islam Plus YLPI Riau ini memperoleh kategori **sangat valid**. Hasil ini diperoleh berdasarkan penilaian dari 6 validator, yaitu validator ahli dan validator praktisi pada aspek media/desain, bahasa, dan materi. Pada aspek media/desain memperoleh skor penilaian 91,9% dengan kategori sangat valid. Pada aspek bahasa memperoleh skor penilaian 96% dengan kategori sangat valid. Pada aspek materi memperoleh skor penilaian 97% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan penilaian skor dari media video animasi pada materi Negaraku Indonesia di kelas IV SD Islam Plus YLPI Riau adalah 94,9% dengan kategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*. Purwokerto: CV Tatakata Grafika.
- Nugraha, M. F., dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pratiwi, S. N. (2022). *Filsafat Pendidikan. Sesuatu Pengantar Dalam Memahami Pendidikan Bagi Calon Guru*. Medan: UMSU PRESS.
- Rahman, E. Y., dkk. (2023). *Peran Guru Dalam Dunia Pendidikan*. Kota Solok: Pt Mafy Literasi Inonesia.