

Nomor Daftar : 025/T/PGSD/30/VIII/2024

**PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS APLIKASI *TOONTASTIC 3D*
MATERI KOSAKATA DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Guru
Sekolah Dasar



oleh
Lilis Mulyatul Halimah
NIM 2208366

**PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

**PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS APLIKASI *TOONTASTIC 3D*
MATERI KOSAKATA DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh

Lilis Mulyatul Halimah

Universitas Pendidikan Indonesia, 2024

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi
Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Lilis Mulyatul Halimah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

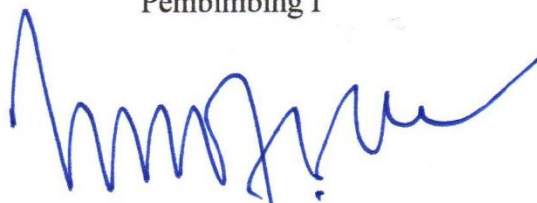
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

LILIS MULYATUL HALIMAH

**PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS APLIKASI TOONTASTIC 3D
MATERI KOSAKATA DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Lutfi Nur, S.Pd., M.Pd., M.M.
NIP 198905202015041004

Pembimbing II



Dr. Seni Apriliya, M.Pd.
NIP 198204122010122003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister PGSD



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.
NIP 198007082005011002

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali kurang optimal karena media yang digunakan cenderung monoton, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang tertarik. Media interaktif seperti video animasi terbukti lebih efektif, namun memiliki kekurangan seperti komunikasi satu arah dan biaya tinggi. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* yang mudah digunakan dan dapat menampilkan gambar jelas, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media video pembelajaran dalam aplikasi *Toontastic 3D* dalam materi kosakata. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif tematik dengan metode *Research and Development (R&D)* model *3D*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Rajadatu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, respons guru dan peserta didik serta dokumentasi. Pembelajaran yang dilakukan di SD tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 (Kurtilas).

Hasil penelitian yang di dapat dari tahap (1) *define* hasil analisis kebutuhan yang didapatkan hasil dalam materi kosakata pelajaran Bahasa Indonesia guru hanya menggunakan media gambar saja tanpa ada huruf/ kata pada gambar tersebut sehingga kurang optimal. Pada tahap (2) *design* peneliti merancang produk media video animasi *3D* berbasis aplikasi *Toontastic 3D* dari mulai menyusun naskah, menyusun tampilan pada video yang didasarkan oleh teori para ahli untuk menghasilkan sebuah produk yang baik. Pada tahap (3) *develop* yaitu pengembangan produk dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran dengan dari semua validator layak digunakan dengan revisi, dan telah direvisi oleh peneliti sehingga layak untuk digunakan. Terakhir yaitu uji respons guru dan peserta didik dengan hasil respons yang baik. Hasil validasi produk dari para ahli dan respon guru serta respons wawancara peserta didik sudah baik terdapat 120 responden, 96.67% menyatakan bahwa media ini relevan untuk digunakan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Toontastic 3D, Video.*

ABSTRACT

Indonesian language learning in elementary schools is often less than optimal because the media used tends to be monotonous, so that students become passive and less interested. Interactive media such as animated videos have proven to be more effective, but have disadvantages such as one-way communication and high costs. To overcome this, researchers use the Toontastic 3D application which is easy to use and can display clear images, with the hope of increasing student involvement and understanding.

This study aims to determine the use of learning video media in the Toontastic 3D application in vocabulary material. This type of research is a thematic qualitative approach with the 3D model Research and Development (R&D) method. This research was conducted at SD Negeri 1 Rajadatu. Data collection techniques were carried out by collecting data through observation, interviews, teacher and student responses and documentation. Learning carried out at the elementary school still uses the 2013 curriculum (Kurtilas).

The results of the study obtained from stage (1) define the results of the needs analysis obtained in the vocabulary material of Indonesian language lessons, teachers only use image media without any letters/words in the picture so that it is less than optimal. In stage (2) design, the researcher designed a 3D animation video media product based on the Toontastic 3D application from starting to compile the script, compile the appearance of the video based on expert theories to produce a good product. In stage (3) develop, namely product development from the results of validation by media experts, material experts, learning design experts with all validators, it is suitable for use with revisions, and has been revised by the researcher so that it is suitable for use. The last is the teacher and student response test with good response results. The results of product validation from experts and teacher responses and student interview responses are good, there are 120 respondents, 96.67% stated that this media is relevant for use.

Keywords: *Learning Media, Toontastic 3D, Video.*

DAFTAR ISI	Halaman
PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	10
1.3 Batasan Masalah Penelitian.....	11
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat/ Signifikansi Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoretis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
1.7 Struktur Organisasi Tesis	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.2 Media Video Pembelajaran	16
2.3 Aplikasi <i>Toontastic 3D</i>	17
2.4 Pengembangan Media Video Animasi.....	19
2.5 Jenis dan Karakteristik Media.....	20
2.6 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	21
2.7 Kosakata.....	23
2.7.1 Pengertian Kosakata.....	23
2.7.2 Indikator Kosakata	24
2.7.3 Macam-macam Kosakata	27
2.7.4 Konsep Kosakata.....	30

2.7.5 Bentuk Kosakata Bahasa Indonesia	30
2.8 Penelitian Terdahulu	31
2.9 Kerangka Pemikiran.....	35
2.9.1 Analisis Kebutuhan Media Video Animasi 3D di Kelas II SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	35
2.9.2 Perencanaan Pengembangan Media Animasi 3D di Kelas II SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	37
2.9.3 Pengembangan Media Video Animasi 3D di Kelas II SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	41
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	41
3.3 Instrumen Penelitian	46
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.6 Analisis Data	54

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan.....	56
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Media Video Animasi 3D di Kelas II SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	56
4.1.1.1 Hasil Analisis Observasi	56
4.1.1.2 Hasil Analisis Wawancara	61
4.1.2 Perancangan Pengembangan Video Animasi 3D di Kelas II SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	66
4.1.3 Pengembangan Media Video Animasi 3D di Kelas II SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	72
4.1.3.1 Validasi Ahli Materi.....	72
4.1.3.2 Validasi Ahli Media	77
4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Pembelajaran	82
4.1.4 Respons Guru Kelas II Terhadap Media Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Toontastic 3D</i> di kelas II Sekolah Dasar.....	84

4.1.5 Respons Peserta Didik Kelas II Terhadap Media Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Toontastic 3D</i> di Kelas II Sekolah Dasar	86
4.1.5.1 Respons Hasil Observasi Peserta Didik Kelas II SD	86
4.1.5.2 Respons Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas II SD ..	90
4.2 Pembahasan.....	96
4.2.1 <i>Define</i> (Pendefinisian).....	96
4.2.2 <i>Design</i> (Perencanaan).....	100
4.2.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	103
4.2.4 <i>Limitations</i> (Keterbatasan).....	107

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan Hasil Penelitian	109
5.2 Implikasi Hasil Penelitian	111
5.3 Rekomendasi Hasil Penelitian.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	195

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Indikator Kosakata	26
Tabel 3.1 Rubrik Pedoman Observasi.....	48
Tabel 3.2 Rubrik Observasi Peserta Didik Kelas II	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru Kelas II SD	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Daftar Pertanyaan Wawancara Peserta Didik Kelas II SD	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	51
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	53
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Respons untuk Pengguna (Guru)	53
Tabel 4.1 Hasil Observasi Media Pembelajaran	59
Tabel 4.2 Rancangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Toontastic</i> <i>3D</i>	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Materi	75
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Media.....	80
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	82
Tabel 4.8 Hasil Revisi Ahli Desain Pembelajaran	84
Tabel 4.9 Hasil Respons Guru Kelas II.....	85
Tabel 4.10 Hasil Rubrik Observasi Peserta Didik	87
Tabel 4.11 Hasil Respons Peserta Didik pada Media Video Animasi	90

DAFTAR GAMBAR	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Toontastic 3D</i>	19
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran	40
Gambar 3.1 Rencana Pengembangan Media Video Animasi <i>3D</i>	42
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas	46

DAFTAR PUSTAKA

- abdul wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5 (meningkatkan prestasi). <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461/377>
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Agustina, P., Bahri, S., & Bakar, A. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 96–102.
- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216–221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Al Mustofa, N., & Atiqa Sabardilla. (2022). Afiksasi, Reduplikasi, dan Abreviasi Bahasa Gaul pada Update Status Anggota Grup Facebook Komunitas Touring Indonesia (KTI). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 77–92. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1600>
- Apriliya, R. P. (2015). Analisis Pengembangan Kosakata Siswa Kelas V Sdn 02 Gunungreja Melalui Membaca Cerita Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 19–27. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/5240/3633>
- Apriliya, S., Noviyanti, S., & Karlimah. (2021). Analisis Desain Fisik Video Pembelajaran Materi Teks Eksplanasi dalam Aplikasi Ruang Guru. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 469–483. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Agustini, A., & Apriliya, S. (2022). Analisis Komponen (Level Kognitif) Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Pada Latihan Soal AKM Pusmenjar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 507–520. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i4.53972>
- Apriliya, S., Hodidjah, H., & Kholifah, U. (2020). Pagi Sampai Malam Hari: Representasi Latar Waktu Dalam Cerita Anak Indonesia. *Jurnal Diksi*, 28(2), 155–161. <https://doi.org/10.21831/diksi.v28i2.33354>
- Apriliya, S., Noviyanti, S., & Karlimah. (2021). Analisis Desain Fisik Video Pembelajaran Materi Teks Eksplanasi dalam Aplikasi Ruang Guru. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 469–483. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Aryanata, I. W. Y., Jampel, I. N., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pada Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27164>
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2),

- 131–140. <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29722>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Contreras Lopez, Estephanie S. (2023). Tinjauan Sumber Daya ELT Mengubah pengembangan bahasa untuk MLL dengan UDL dan Toontastic 3D. 1–4.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1-11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/45486>
- Cahyana, C., Hamdu, G., Lidinillah, D. A. M., & Apriliya, S. (2020). Electrical Tandem Roller (ETR) Media for 4C Capabilities Based Stem Learning Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 169. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.25205>
- Dafid, M. (2020). Analisis Makna Syair Sayang-Sayang Suku Mandar Sulawesi Barat. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/5240/3633>
- Davis, E. L., & Turner, F. G. (2021). The effectiveness of Gestalt principles in educational media design. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 115-130. doi:10.1007/s11423-021-09856-8
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi*
- Faizah, N., Fakultas, S. G., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Syekh, I., Cirebon, N., Perjuangan, J., Sunyaragi, P., & Cirebon -45132, K. (2021). Eduscience : Jurnal Ilmu Pendidikan EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO DAN VISUAL TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS TINGKAT SD (Studi Kasus Pada TPQ Al-Huda). *Jurnal Eduscience*, 6, 55.
- Ginting, D. F. B., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*
- Ginting, D. F. B., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 550–561. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39223>
- Ganesha, U. P. (2024). *GAME EDUKASI BERBASIS MATEMATIKA REALISTIK Program Studi Teknologi Pendidikan*. 14, 1–4.
- Haq, M. A., Apriliya, S., & Respati, R. (2019). Pentingnya Literasi Emosi terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Marah Guru di Sekolah Dasar.

- Pedadidaktika: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 344–351. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>
- Hadi, S. (2017). Prosiding TEP & PDs: Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan ...*, 97(1), 15. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Ilniah, J., Muhammadiyah, U., P., Molting, P., & Bakau, K. (2021). Sang Pencerah - Sang Pencerah. *Wikipedia*, 2, 465–475. https://id.wikipedia.org/wiki/Sang_Pencerah#/media/Berkas:Sang_Pencerah.jpg
- Irianti, J. S., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Perencanaan Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Model P-IKADKA di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 1025–1036. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41899>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5682/4078>
- Innayah. (2017). *Media Pembelajaran dan Perkembangan*. 1(1), 25–34. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/18834/15895>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jundu, R., Jelatu, S., Nendi, F., Makur, A. P., & Raga, P. (2023). Dampungan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru SMP Menggunakan Aplikasi Videoscribe. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(3), 713–720. <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i3.438>
- Lee, C. J., & Kim, Y. L. (2020). Evaluating instructional design models: The case of Gagné's nine events. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1371–1390. <https://doi:10.1007/s11423-020-09750-0>
- Laila, A. S. S. M. A. R. (2019). Face Threatening Act of Different Ethnic Speakers in Communicative Events of School Context. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 8(1), 104–115. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Laily, I. F. (2015). Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.176>
- Magdalena, B. (2018). *Teori dan Aplikasi Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ilmu Pendidikan.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap

- Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Meilinda, I., Hamdu, G., & Apriliya, S. (2017). Media Mock-Up pada Pembelajaran Tematik berbasis Outdoor Learning di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 139–148. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi erantuan Doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908. <http://jurnaledukasia.org>
- Milawati, M., Burhanuddin, B., & Efendi, M. (2022). Pergeseran Makna Gramatikal pada Proses Morfologis dalam Esai Cinta yang Berakhir untuk KPK. *Jurnal Bastrindo*, 3(2), 146–157. <https://doi.org/10.29303/jb.v3i2.707>
- Mujahidawati, Novferma, Simatupang, G. M., Romundza, F., Frianto, A., & Putri, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Sarwahita*, 19(01), 234–250. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.191.20>
- Nugrawiyati, J. (2015). Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 03(October), 45–60. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/wasathiya/article/view/2005>
- Nuraeni, R., Apriliya, S., & Respati, R. (2022). PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Analisis Konten Video Pembelajaran Materi Formulir Kelas VI SD dalam Aplikasi Ruangguru Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya merupakan membelajarkan siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 368–380.
- Nurhalimah, E., Hodidjah, H., & Apriliya, S. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak tentang Makanan Bakso Khas Tasikmalaya. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 109–116. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.18603>
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>
- Nugroho, M. S., & Yuliana, D. L. (2019). Efektivitas desain instruksional berdasarkan teori Gagné dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 28(2), 121–134. <https://doi:10.17977/jtp.v28i2.11532>
- Nuraeni, R., Apriliya, S., & Respati, R. (2022). Analisis Konten Video Pembelajaran Materi Formulir Kelas VI SD dalam Aplikasi Ruangguru Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya merupakan membelajarkan siswa. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 6(2), 368–380. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/54088/21519>

- Nappu, Syamsiarna., Qolby Nur & Muhayyang Maemuna., (2023). *Menguasai Kosakata Bahasa Inggris melalui Aplikasi Toontastics*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(6). <https://doi.org/10.32996/jeltal>
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166–174. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>
- Pentiernitasari, E. (2017). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*, 1–69. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/2130%0A>
- Putri, L. N., & Pramudita, D. A. (2020). Efektivitas desain instruksional terhadap pembelajaran bahasa: Studi kasus pada pengajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(2), 143-156. <https://doi:10.7890/jpbs.v18i2.6789>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257/12321>
- Prastyo, A. B., Sodiq, S., & Suhartono. (2021). Perkembangan kosakata pemelajar sekolah dasar. *Journal Education and Development*, 9(2), 225–231. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2558/1482>
- Pulungan, Holila, A, Kusmanto, J., Pohan, H. K., Silitonga, A., & Kunci, K. (2023). *Machine Translated by Google CARADDE : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 8(2), 311–319.
- Pentiernitasari, E. (2017). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*, 1–69. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/2130%0A>
- Prastyo, A. B., Sodiq, S., & Suhartono. (2021). Perkembangan kosakata pemelajar sekolah dasar. *Journal Education and Development*, 9(2), 225–231.
- Purnama & Rambe., (2023). Pengaruh Media Gambar Tunggal Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Kelas V MIN 11 Kota Medan. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(4). <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS/article/view/929/880>
- Rasmianti, M., Apriliya, S., & Nugraha, A. (2021). Analisis Desain Kognitif Video Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Ilmiah Kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 484–494. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36285>
- Rosen, Y., & Salomon, G. (2020). *The Role of Multimedia in Education: A Review of the Literature*. *Educational Technology Research and*

- Development*, 68(4), 1471-1493. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09745-w>.
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- Rahmat, A. S., Sumantri, M. S., Deasyanti & Apriliya, S. (2017). Indonesian *Journal of Primary Education Desain Pembelajaran Tematik*. 1(1), 34–40.
- Rismaya, R., & Riyanto, S. (2021). Kekeliruan Pelafalan Fonem Dalam Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Vlogger Asing Berbahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Linguistik Dan Sastra*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.23917/kl.v6i1.14054>
- Riyadi, M. I. N., Putra, R. S., & Nurjanah, V. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Toontastic Pada Pembelajaran Tematik di SD Harapan Kasih. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1), <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2443/2261>
- Rolinsa Madina, N., Lamatenggo, N., Husain, R., Rahim, M., Lanto, D., & Amali, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 899–912. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.317>
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1589–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4010>
- Sabatini, G., Ananda, I. T., Mawaddah, K., Marisca, L., & Sari, V. K. (2024). Pengembangan dan Aplikasi Media Pembelajaran: Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(5) 95–103. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>
- Sweller, J. (2019). *The Cognitive Load Theory and Multimedia Learning*. *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.007>.
- Saeful, R., & Apriliya, S. (2021). Kritik Sosial Pada Kumpulan Cerpen Karya Peserta Lomba Menulis Cerita Anak. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(2), 363. <https://doi.org/10.20961/basastra.v9i2.51645>
- Sukmawati, D., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik Menulis Puisi Berbasis Live Worksheet. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 642–651. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39233>
- Solihin, E. (2019). Pengertian Kosakata menurut Gorys Keraf. Bandung: Academia.
- Sastramiharja, U., Nathanael, L., Permata Sari, R. W., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal EDUTECH*, 20(1), <https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30997>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sularsa, A. (2020). Pengantar Multimedia. Jakarta: Penerbit Media.
- Sadulloh, Uyoh. (2017). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sadikin, H., Nugrahani, F., & Suwanto. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping melalui Keterampilan Menulis Puisi dalam Interaksi Belajar Mengajar di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Santi, Y. (2015). Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Menjaga Hubungan Yang Harmonis Antara Mertua Dan Menantu Perempuan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tungadewi*, 4(3), 466–472. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/128/163>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia *Development Life Cycle* (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia *Development Life Cycle* (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo), *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, 14(2), 227–234. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/23998/23683>
- Syahputra, E., Jannah, M., Fadillah, S. I., & Manurung, S. S. D. (2022). Penggunaan Bahasa Indonesia Dikalangan Mahasiswa Zaman Modern Melalui Sosial Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 275–278–275–278. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/view/2538>
- Sam, I., & Hashim, H. (2022). Pupils' Perceptions on the Adoption and Use of Toontastic 3D, a Digital Storytelling Application for Learning Speaking Skills. *Jurnal Creative Education*, 13(02), 565–582. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.132034>
- Sularsa, A., & Prihatmanto, A. S. (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56–62.
- Susanto, A. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 85-92.
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan Model Pembelajaran Konstruktivisme Dan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Logika*, XVI(1), 1–11. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/logika/article/viewFile/14/13>
- Syahputra, E., Jannah, M., Fadillah, S. I., & Manurung, S. S. D. (2022). Penggunaan Bahasa Indonesia Dikalangan Mahasiswa Zaman Modern Melalui Sosial Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 275–278–275–278. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/view/2538>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Tifani, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Pada Anak Kelompok a Melalui Bermain Arisan Kata Di Tk Aba Labbaik Ap Iii Ngestiharjo Kasihan Bantul Improving Vocabulary Recognition in Group a By Lottery of Words in Tk Aba Labbaik Ap Iii Ngestiharjo Kasihan Bant. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 537–546. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/16984/16404>
- Tindaon, J., Sinaga, E. R. L., Br Siregar, D. E., Sinaga, R. J., & Br Ginting Suka, S. N. (2023). Socialization of Toontastic Animation 3D Application in Increasing Interest of Class V Students of State Primary School 040447 Kabanjahe. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 2(9), 837–842. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v2i9.5978>
- Uzer, Y., Vernandes Uzer, Y., & Hidayad, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Speaking Dengan Menggunakan Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Perangkat Multimedia Pada Siswa Kelas 8 (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 16 Palembang). *Peningkatan Kemampuan Speaking (Yuspar Uzer, Dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 13–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10473006>
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Jurnal Dar El-Ilmi*, 6(1), 39–58.
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 137.
- Wati, S. G., Sari, A. M., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>
- Wahyuni, R. (2017). Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar menurut Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 42-49.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Wijayanto, A., Khoiriyah, S. U., Setyowati, E., & Taman, M. R. (2023). Inovasi Pembelajaran: Pengembangan Media Interaktif Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 14(2), 187–200. <https://doi.org/10.47766/itqan.v14i2.1541>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of*

- Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Yuni Selvianovi, W. (2021). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DI SEKOLAH DASAR Yuni Selvianovi dan Winarto. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(2). <https://doi.org/10.23887/jet.vi3.27785>