

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Adobe Illustrator untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Keberagaman dan Penghormatan terhadap Perbedaan Agama dan Budaya di Kelas VI SD *Bright School* Jakarta Selatan

Rendy Reza Abitama ✉ SD *Bright School* Jakarta Selatan

Mohamad Sutisna, STKIP Arrahmaniyah Depok

Muhamad Subkhan, STKIP Arrahmaniyah Depok

✉ rendyreza321@gmail.com

muhamadsutisna290966@gmail.com

muhamadsubkhan212@gmail.com

Abstract: This study aims to develop and evaluate the feasibility of Adobe Illustrator-based animated video media for teaching diversity and respect for religious and cultural differences in Grade VI at Bright School, South Jakarta. The background of this research is rooted in the low effectiveness of conventional teaching methods, which predominantly rely on lectures and non-interactive media, causing students to struggle in fully understanding the concept of diversity. This research employed a Research and Development (R&D) method using a modified Borg & Gall model, consisting of needs analysis, design, development, expert validation, revision, and limited and wider trials. The subjects included 30 students, two subject matter experts, and two media experts. Research instruments comprised validation questionnaires, learning achievement tests (*pre-test* and *post-test*), and response questionnaires for both students and teachers. The validation results indicated that the media was deemed highly feasible, with an average score of 91%. Effectiveness testing revealed a significant improvement in students' learning outcomes, from an average score of 60.4 (*pre-test*) to 83.1 (*post-test*), with an overall increase of 22.7%. Both students and teachers responded very positively, stating that the animation media was engaging, easy to understand, and motivating. It can be concluded that Adobe Illustrator-based animated video media is effective in enhancing student's comprehension, tolerance, and respect for diversity, while serving as an innovative alternative for character-based learning in elementary schools.

Keywords: learning media, animated video, adobe illustrator, diversity, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media video animasi berbasis Adobe Illustrator dalam pembelajaran materi keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama serta budaya di kelas VI SD *Bright School* Jakarta Selatan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya efektivitas pembelajaran konvensional yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan media kurang interaktif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep keberagaman secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi, meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi ahli, revisi, serta uji coba terbatas dan luas. Subjek penelitian melibatkan 30 siswa, dua ahli materi, dan dua ahli media. Instrumen penelitian berupa angket validasi, tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), serta angket respon siswa dan guru. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 91%. Uji efektivitas memperlihatkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa, dari rata-rata 60,4 (*pre-test*) menjadi 83,1 (*post-test*), dengan peningkatan sebesar 22,7%. Respon siswa dan guru juga sangat positif, menilai media animasi menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi belajar. Dapat disimpulkan bahwa media

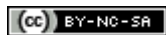
Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Adobe Illustrator untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Keberagaman dan Penghormatan terhadap Perbedaan Agama dan Budaya di Kelas VI SD Bright School Jakarta Selatan

video animasi berbasis Adobe Illustrator efektif meningkatkan pemahaman, sikap toleransi, dan penghormatan siswa terhadap keberagaman, sekaligus menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis karakter di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi, adobe illustrator, keberagaman, hasil belajar

Received: 30 November 2025 Approved: 30 November 2025 Published: 31 Desember 2025

Citation: Abitama, Rendy Reza, Mohamad Sutisna, and Muhamad Subkhan. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Adobe Ilustrator untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Keberagaman dan Penghormatan terhadap Perbedaan Agama dan Budaya di Kelas VI SD Bright School Jakarta Selatan." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (Desember 31, 2025): 89–102.



Copyright ©2025 Rendy Reza Abitama, Mohamad Sutisna, and Muhamad Subkhan.

Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.

This work is licensed under the [CC BY NC SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, wawasan, serta sikap peserta didik.¹ Pada tahap ini, siswa tidak hanya dituntut menguasai kemampuan akademik, tetapi juga dibekali dengan nilai-nilai moral, sosial, dan kultural yang akan memengaruhi cara mereka berinteraksi di masyarakat.² Salah satu materi yang krusial dalam pembentukan karakter anak adalah pendidikan tentang keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama serta budaya.³ Materi ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap toleransi, empati, serta penghargaan terhadap perbedaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Dalam konteks kehidupan global yang semakin plural dan dinamis, kemampuan menghargai perbedaan merupakan keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh generasi muda agar dapat hidup berdampingan secara harmonis.⁵ Namun demikian, implementasi pembelajaran materi keberagaman di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala.⁶ Pertama, metode pembelajaran yang digunakan guru

¹ R Edy Rachmadio and Derry Nugraha, "Analysis of Multi-Stakeholder Collaboration in the Implementation of Vocational Education Revitalization Policy in Sukabumi City: Governance and Program Sustainability Perspective," 2025, 1441–46.

² Eva Siti; Faridah et al., *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21*, 1st ed. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023).

³ Miftah Amir and Derry Nugraha, "Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Akibat Efek Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Mind Mapping," *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 4, no. 2 (2023): 69, <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>.

⁴ Denda Ginanjar, "The Effect of Online Learning on Student Achievement in Elementary Schools in Indonesia 1*," *Eastasouth Proceeding of Humanities and Social Sciences (EPHSS)*, 2024, 43–52, <https://asj.eastasouth-institute.com/index.php/ephss43>.

⁵ Denda Ginanjar and Wandra Wardiansha Purnama, "Optimizing Legal Strategies: Combating Corruption through Anti-Corruption Education in Universities," *Veteran Law Review* 6, no. 2 (2023): 122–32, <https://doi.org/10.35586/velrev.v6i2.6477>.

⁶ Risda Mustakim, Ariani Amri, and Risal Mantofani Arpin, "Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa

sering kali masih bersifat konvensional, seperti ceramah atau diskusi sederhana.⁷ Cara tersebut dianggap monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama di era digital yang menuntut pendekatan lebih interaktif dan visual.⁸ Kedua, media pembelajaran yang digunakan cenderung kurang relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar generasi saat ini.⁹ Siswa yang telah akrab dengan teknologi digital tentu lebih tertarik dengan media berbasis animasi, video, atau aplikasi interaktif dibanding sekadar buku teks.¹⁰ Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran materi keberagaman sering kali hanya menekankan aspek kognitif berupa pemahaman teoritis.¹¹ Padahal, esensi dari materi ini justru terletak pada perubahan sikap (afektif) dan tindakan nyata (psikomotorik) dalam menghormati perbedaan.¹² Keterbatasan dalam penilaian yang hanya berfokus pada aspek kognitif membuat capaian belajar siswa tidak mencerminkan pembentukan karakter yang diharapkan.¹³ Kurangnya integrasi pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari semakin memperkuat tantangan tersebut.¹⁴ Misalnya, siswa tidak selalu diarahkan untuk mengaitkan nilai keberagaman dengan interaksi sosial mereka di sekolah maupun lingkungan sekitar.¹⁵ Dalam situasi demikian, perkembangan teknologi digital seharusnya dimanfaatkan sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.¹⁶ Revolusi industri 4.0 telah mengubah cara manusia belajar, bekerja, dan

Teknologi Rekayasa Multimedia," *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 2 (2024): 111–18, <https://doi.org/10.54065/jld.4.2.2024.474>.

⁷ Edy Rachmadio et al., "School Principal Leadership and Sustainable Governance: A Systematic Review of International Practices," *Eduscape: Journal of Education Insight* 2, no. 4 (2024): 186–94.

⁸ Laura Amara Qifsy, Abna Hidayati, and Andra Saputra, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd," *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 4, no. 2 (2023): 762–69, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1124>.

⁹ Yasriel Karunia Ramadhan and Adrian Alexander Suripatty, "Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Promosi Jasa Agen Bni 46 Dengan Menggunakan Adobe Animate Dan Adobe Premiere Pro," *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2, no. 1 (2021): 11–16, <https://doi.org/10.53866/jimi.v2i1.24>.

¹⁰ Diki Aditia Pratama, Denda Ginanjar, and Lia Siti Solehah, "Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari Sebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi," *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 02 (2023): 78–86, <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.114>.

¹¹ Fatra Syahlan et al., "Pengaruh Penilaian Kinerja Terhadap Mutu Pendidikan Dengan Keterlibatan Karyawan Sebagai Variabel Intervening Pada Sekolah Islam Di Kota Sukabumi" 6, no. 1 (2025): 443–51.

¹² Denda Ginanjar et al., "Evolusi Pendidikan Kewarganegaraan: Dari Pendekatan Berbasis Pengetahuan Ke Perspektif Yang Lebih Luas," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 57–64, <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3263>.

¹³ Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94, <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

¹⁴ Derry Nugraha, "Pengaruh Metode Simulasi Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Jurnal Pena Edukasi* 10, no. 1 (2023): 1–8.

¹⁵ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–40, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.

¹⁶ Triantya Wahyu Wirati et al., *Berpikir Kreatif Dan Kritis Di Era VUCA*, ed. Rici Solihin (Ekuitas Publisher, 2024).

berkomunikasi.¹⁷ Teknologi informasi kini menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan.¹⁸ Kehadiran perangkat digital seperti komputer, laptop, maupun *smartphone* membuka peluang besar bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik.¹⁹ Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah pengembangan media video animasi berbasis perangkat lunak desain grafis seperti *Adobe Illustrator*.²⁰

Video animasi merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, gerak, serta teks secara harmonis sehingga mampu menjelaskan konsep abstrak dengan cara yang sederhana dan menarik.²¹ Penggunaan animasi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.²² *Adobe Illustrator* sebagai perangkat lunak grafis berbasis vektor memungkinkan pembuatan ilustrasi dan animasi berkualitas tinggi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.²³ Dengan kreativitas guru, aplikasi ini dapat digunakan untuk merancang media animasi yang mengangkat nilai-nilai keberagaman dan toleransi antaragama serta budaya.²⁴ Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi juga memiliki relevansi dengan gaya belajar siswa.²⁵ Tidak semua anak memiliki preferensi belajar yang sama: ada yang lebih mudah memahami melalui visual, ada pula yang cenderung verbal atau praktikal. Video animasi yang interaktif dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar tersebut.²⁶ Siswa yang memiliki kecenderungan visual dapat terbantu dengan ilustrasi, sementara siswa dengan kecenderungan auditori dapat memahami melalui narasi.²⁷ Bahkan, dengan tambahan

¹⁷ Jean Imaniar Djara et al., "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 3, no. 2 (2023): 226–33, <https://doi.org/10.55606/juridikbud.v3i2.1907>.

¹⁸ Dea Aulita et al., "Social Media As Source Study Generation Millennials," *Journal Economic and Economic Education* 1, no. 1 (2024): 36–40.

¹⁹ Wisnu Aji, Lilik Sugiarto, and Hadis Turmudi, "Perancangan Video Pembelajaran Animasi 2d Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Hewan Dan Buah," *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science (JDAICS)* 2, no. 2 (2025): 184–91.

²⁰ Irgi Frianda et al., "Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Animasi Sebagai Sumber Belajar Alat-Alat Transportasi Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)* 2, no. 4 (2021): 206–13.

²¹ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "The Importance of Learning Motivation in Improving Student Learning Outcomes," *ALFIHRIS: Journal of Educational Inspiration* 2, no. 3 (2024): 61–68.

²² Wisnu Putra Wijaya and Hadi Gunawan Sakti, "Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya," *Teaching And Learning Journal Of Mandalika (Teacher)* 2, no. 1 (2021): 1–10, <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>.

²³ Wardani, Kusumaningsih, and Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

²⁴ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.

²⁵ Eka Darma Putra Telaumbanua and Agnes Renostini Harefa, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2024): 691–97, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.873>.

²⁶ Heri Ginanjar et al., "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Stkip PGRI Sukabumi" 4, no. 1 (2023): 22–27.

²⁷ Ramadhan and Suripatty, "Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Promosi Jasa Agen Bni 46 Dengan Menggunakan Adobe Animate Dan Adobe Premiere Pro."

fitur interaktif, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.²⁸ Meski demikian, penerapan media pembelajaran berbasis animasi di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan perangkat lunak desain dan animasi menjadi tantangan tersendiri.²⁹ Tidak semua guru memiliki keahlian dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Selain itu, keterbatasan sarana, seperti perangkat keras yang memadai dan akses internet, juga menjadi hambatan dalam penerapan media inovatif ini. Oleh karena itu, penelitian tentang pengembangan media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* sangat relevan untuk menemukan solusi dan model implementasi yang tepat di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, mulai dari IPA, matematika, hingga pendidikan kewarganegaraan. Misalnya, penelitian Frianda dkk (2021) membuktikan bahwa media animasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA.³⁰ Sementara itu, Dongoran (2024) menemukan bahwa media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.³¹ Penelitian lain oleh Desrianti dkk (2022) juga menegaskan efektivitas media interaktif dalam menumbuhkan sikap toleransi dan pemahaman keberagaman.³² Temuan-temuan tersebut menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan media serupa dalam konteks pembelajaran keberagaman agama dan budaya. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* untuk mengajarkan materi keberagaman di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif berupa sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan, serta psikomotorik dalam wujud perilaku nyata. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter siswa.³³ Lebih jauh, penelitian ini menambahkan sentuhan inovatif berupa kemungkinan integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai elemen interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi.³⁴ Pendekatan interaktif semacam ini mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sehingga mereka tidak hanya pasif sebagai penerima informasi, tetapi aktif sebagai peserta belajar. Fokus pada pembentukan empati, penghargaan, dan toleransi diharapkan mampu memperkuat karakter inklusif generasi muda.

²⁸ Denda Ginanjar and Arief Fahmi Lubis, "Urgensi Perlindungan Data Pribadi Dalam Menjamin Keamanan Data," *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 1, no. 01 (2022): 21–26, <https://doi.org/10.58812/jhhws.v1i01.7>.

²⁹ Lulu Ilmaknun and Maria Ulfah, "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Sains Dan Teknologi* 5, no. 1 (2023): 416–23, <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1401>.

³⁰ Frianda et al., "Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Animasi Sebagai Sumber Belajar Alat-Alat Transportasi Untuk Sekolah Dasar."

³¹ Kristian Federik Dongoran, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kelas IV (Fase B) Pada Materi Metamorfosis," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 811–19, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10410>.

³² Dewi Immaniar Desrianti, Arkan Nur Robby, and Rina Eva Simamora, "Media Informasi Dan Promosi Berbasis Animasi Motion Graphic Pada PT. Elekrika Persada Solusindo," *MAVIB Journal* 3, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i1.1390>.

³³ Aji, Sugiarto, and Turmudi, "Perancangan Video Pembelajaran Animasi 2d Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Hewan Dan Buah."

³⁴ Arum Fatayan, Zulherman, and Sahla Weny, "Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar," *Jurnal Eduscience (JES)* 9, no. 1 (2022): 28–39.

Bertumpu pada latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul: “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Adobe Illustrator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Keberagaman dan Penghormatan terhadap Perbedaan Agama dan Budaya di Kelas VI SD *Bright School* Jakarta Selatan.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis. Dari sisi teoritis, hasil penelitian dapat memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya animasi, dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman. Dari sisi praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, bagi siswa, media ini diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam serta sikap yang positif terhadap keberagaman. Dengan demikian, pengembangan media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* menjadi langkah strategis dalam menjawab tantangan pendidikan saat ini. Media ini bukan hanya sarana transfer pengetahuan, melainkan juga wahana pembentukan karakter siswa agar lebih toleran, empatik, dan mampu hidup harmonis dalam masyarakat yang beragam.

METODE

Metode harus tepat menyelesaikan masalah dan jelas dideskripsikan serta disertai dengan referensi; modifikasi yang relevan harus dijelaskan. Prosedur dan teknik analisis data harus ditekankan dalam artikel tinjauan pustaka. Tahapan dan analisis penelitian harus dijelaskan secara detail.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* sebagai sarana pembelajaran materi keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama dan budaya di kelas VI SD *Bright School* Jakarta Selatan.³⁵ Model pengembangan yang digunakan mengacu pada prosedur Borg & Gall dalam Amelia dkk (2023) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.³⁶ Tahapan utamanya meliputi: (1) studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan dan identifikasi masalah pembelajaran, (2) perencanaan desain produk berupa *storyboard* dan skenario animasi, (3) pengembangan produk awal menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas, (7) revisi lanjutan, (8) uji coba luas, serta (9) diseminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD *Bright School* Jakarta Selatan dengan jumlah 30 orang, serta melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media untuk proses validasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian mencakup: (1) angket validasi untuk menilai aspek kelayakan media dari sisi materi, tampilan, dan interaktivitas, (2) tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, serta (3) angket respon siswa dan guru untuk mengetahui tingkat keterterimaan dan kemenarikan media. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi dari para ahli dihitung dalam bentuk persentase kelayakan, sedangkan hasil belajar siswa dianalisis melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan uji-t untuk mengetahui efektivitas

³⁵ Derry; Nugraha, *Metodologi Penelitian Manajemen Dan Bisnis*, 2024.

³⁶ Dahlia Amelia et al., *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023).

media.³⁷ Respon siswa dan guru dianalisis secara deskriptif untuk menilai tingkat kemenarikan dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman, sekaligus memperkuat sikap toleransi dan penghormatan terhadap perbedaan agama dan budaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pentingnya Pengembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keberagaman

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kultural kepada siswa. Materi keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama serta budaya menjadi salah satu aspek krusial yang harus diberikan sejak dini. Akan tetapi, berdasarkan kajian pendahuluan, implementasi materi ini sering kali menghadapi kendala, baik dari sisi metode maupun media pembelajaran. Metode yang masih konvensional menyebabkan siswa kurang termotivasi, sedangkan media yang digunakan cenderung tidak sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* mampu menjawab permasalahan tersebut. Media animasi memadukan unsur visual, audio, teks, dan gerak yang dapat menghadirkan pengalaman belajar lebih menarik serta memudahkan siswa memahami konsep abstrak mengenai toleransi, empati, dan keberagaman. Sejalan dengan pendapat Mayer (2009) dalam Arliza dkk (2019), pembelajaran multimedia yang memadukan teks, gambar, suara, dan animasi terbukti lebih efektif meningkatkan pemahaman siswa dibanding metode konvensional.³⁸ Temuan ini juga konsisten dengan Warsita (2008) dalam Andrian dkk (2019) yang menegaskan bahwa teknologi pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi pemahaman.³⁹

2. Validitas Media Video Animasi

Tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor sangat layak. Para validator menilai media animasi ini memenuhi aspek kesesuaian materi, kelengkapan konten, akurasi informasi, serta relevansi dengan tujuan pembelajaran. Dari sisi tampilan, media dinilai menarik, memiliki kombinasi warna yang tepat, penggunaan teks jelas, serta penyajian animasi yang mudah dipahami.

³⁷ Dian Muslimin et al., *Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Campuran*, ed. Tri Putri Wahyuni, 1st ed. (Kabupaten Agam: CV LAUK PUYU PRESS, 2024).

³⁸ Rika Arliza, Iwan Setiawan, and Ahmad Yani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi," *Jurnal Petik* 5, no. 1 (2019): 77–84, <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493>.

³⁹ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

Tabel 1. Hasil Validitas Ahli

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor (%)	Kategori
Kesesuaian Materi	92,5	Sangat Layak
Ketepatan Bahasa	88,0	Layak
Kesesuaian Visual	91,0	Sangat Layak
Interaktivitas Media	89,5	Layak
Kemenarikan Tampilan	94,0	Sangat Layak
Rata-rata Total	91,0	Sangat Layak

Dari tabel terlihat bahwa semua aspek berada dalam kategori layak hingga sangat layak. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* dapat digunakan dalam pembelajaran keberagaman di sekolah dasar.

3. Efektivitas Media terhadap Hasil Belajar

Efektivitas media diuji dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Sebelum menggunakan media animasi, pemahaman siswa terhadap materi keberagaman masih rendah. Setelah penggunaan media, nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Indikator Hasil Belajar	Pre-test (Rata-rata)	Post-test (Rata-rata)	Peningkatan (%)
Pengetahuan (Kognitif)	62,4	84,6	+22,2
Pemahaman (Afektif)	58,7	81,5	+22,8
Penerapan (Psikomotorik)	60,1	83,2	+23,1
Rata-rata Keseluruhan	60,4	83,1	+22,7

Analisis uji-t menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi ($p < 0,05$). Ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil ini selaras dengan penelitian Fatayan dkk (2022) yang menemukan bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD⁴⁰, serta penelitian Mustakim dkk (2024) yang menegaskan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman toleransi.⁴¹

⁴⁰ Fatayan, Zulherman, and Wenry, "Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar."

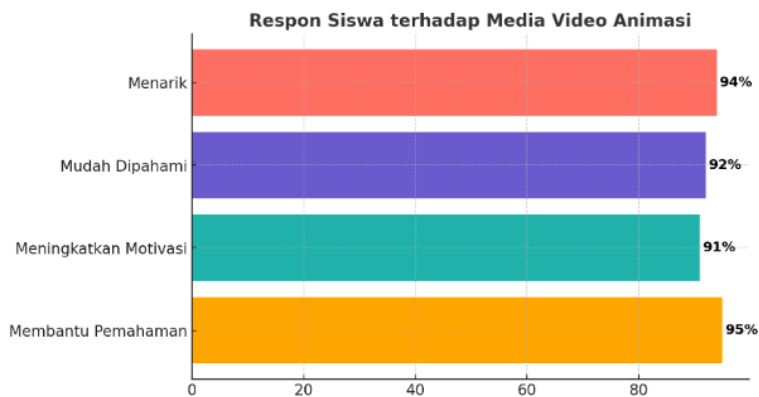
⁴¹ Mustakim, Amri, and Arpin, "Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia."

4. Dampak Media terhadap Sikap Toleransi dan Empati

Selain peningkatan hasil belajar secara kognitif, penelitian ini menemukan adanya perubahan positif dalam sikap siswa. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih terbuka dalam menerima perbedaan, lebih menghargai teman dengan latar belakang berbeda, dan menunjukkan sikap empati yang lebih kuat. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter. Sesuai dengan pandangan pendidikan karakter berbasis keberagaman, penggunaan media yang tepat dapat membantu menanamkan nilai toleransi dan empati secara lebih mendalam.

5. Respon Siswa dan Guru terhadap Media

Respon siswa terhadap media video animasi tergolong sangat positif. Berdasarkan angket, lebih dari 90% siswa menyatakan media ini menarik, mudah dipahami, dan membuat mereka lebih termotivasi belajar. Guru juga memberikan respon positif, menilai bahwa media ini dapat mempermudah proses penyampaian materi yang sebelumnya dianggap sulit.



Gambar 1. Respon Siswa terhadap Media (dalam persentase)

Respon positif ini memperlihatkan bahwa media animasi tidak hanya menambah daya tarik, tetapi juga memperbaiki pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

6. Overcome dan Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* dalam pembelajaran materi keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama serta budaya di kelas VI SD *Bright School* Jakarta Selatan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Temuan ini mengungkap bahwa penggunaan media animasi tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa, tetapi juga memberikan kontribusi penting terhadap pembentukan sikap afektif dan perilaku psikomotorik yang berhubungan dengan penghargaan terhadap keberagaman. Validasi ahli materi dan ahli media yang dilakukan dalam tahap awal pengembangan memperlihatkan bahwa media video animasi ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek kesesuaian materi, akurasi informasi, kelengkapan konten, serta tampilan visual memperoleh skor tinggi. Penilaian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan pembelajaran baik dari sisi substansi maupun teknis. Warna, ilustrasi, dan alur animasi yang disusun dengan

perangkat *Adobe Illustrator* dinilai mampu menarik perhatian siswa, sekaligus menyajikan pesan pendidikan secara jelas dan sistematis. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam bentuk animasi dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dan konvensional.

Dari hasil uji coba, terlihat bahwa media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata *pre-test* yang relatif rendah menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep keberagaman. Setelah menggunakan media animasi, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor yang lebih tinggi pada seluruh ranah pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa media animasi efektif dalam memperkuat pemahaman konsep serta membangun kesadaran siswa tentang pentingnya toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Peningkatan tersebut tidak hanya terbatas pada pengetahuan kognitif, tetapi juga tampak dalam sikap dan perilaku siswa di dalam kelas. Siswa menjadi lebih terbuka dalam berinteraksi dengan teman yang berbeda latar belakang, lebih mampu menerima perbedaan pendapat, serta menunjukkan empati dalam kerja kelompok.

Respon siswa terhadap media yang dikembangkan juga memperlihatkan kecenderungan sangat positif. Berdasarkan hasil angket, mayoritas siswa merasa media animasi ini menarik, mudah dipahami, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Tingginya persentase respon positif ini mengindikasikan bahwa media animasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kondisi ini selaras dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi dapat memperkuat proses kognitif siswa dalam mengolah informasi. Dengan adanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak sekadar menjadi penerima informasi pasif. Guru juga memberikan respon yang positif terhadap media ini. Menurut guru, media video animasi mempermudah penyampaian materi keberagaman yang sering dianggap abstrak dan sulit dijelaskan melalui metode konvensional. Media animasi memungkinkan guru menyampaikan pesan moral dan nilai toleransi secara lebih konkret melalui ilustrasi visual yang sesuai dengan dunia anak-anak. Hal ini membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya sulit dijangkau hanya melalui penjelasan verbal. Guru juga menilai bahwa media ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengurangi kejenuhan siswa, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Keberhasilan media ini juga dapat dilihat dalam kaitannya dengan teori hasil belajar Bloom yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media animasi terbukti memberikan pengaruh pada ketiga ranah tersebut secara simultan. Pada ranah kognitif, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep keberagaman. Pada ranah afektif, siswa menunjukkan sikap lebih toleran dan menghargai perbedaan. Sedangkan pada ranah psikomotorik, siswa mampu mengimplementasikan nilai-nilai yang dipelajari ke dalam perilaku nyata dalam interaksi sehari-hari. Dengan demikian, media video animasi ini tidak hanya berperan sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan beberapa peneliti yang menunjukkan efektivitas media animasi dalam meningkatkan hasil

belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Namun demikian, penelitian ini memberikan kebaruan dalam konteks penggunaannya pada materi keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama serta budaya, dengan dukungan perangkat *Adobe Illustrator* yang memungkinkan desain visual lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Inovasi ini memperkuat argumentasi bahwa penggunaan teknologi digital dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter di era modern. Dengan demikian, pembahasan penelitian ini menggarisbawahi bahwa media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* tidak hanya meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga membentuk sikap positif yang penting bagi kehidupan sosial mereka. Media ini menjadi sarana strategis untuk menanamkan nilai toleransi, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman sejak dini, sekaligus memperlihatkan bahwa inovasi dalam teknologi pembelajaran mampu memberikan dampak luas bagi pencapaian tujuan pendidikan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* pada pembelajaran materi keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama serta budaya di kelas VI SD *Bright School* Jakarta Selatan. Berdasarkan rangkaian proses penelitian yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, hingga uji coba terbatas dan luas, diperoleh beberapa kesimpulan penting. Pertama, dari hasil validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media, media video animasi dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Nilai rata-rata validasi mencapai 91%, menunjukkan bahwa konten, tampilan visual, interaktivitas, serta kemenarikan media telah sesuai dengan standar pembelajaran yang efektif. Hal ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat kualitas dari sisi substansi maupun teknis. Kedua, dari segi efektivitas, media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 60,4 pada *pre-test* menjadi 83,1 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 22,7%. Peningkatan ini mencakup ranah kognitif (pemahaman pengetahuan), afektif (sikap toleransi dan empati), serta psikomotorik (penerapan perilaku menghargai perbedaan). Dengan demikian, media animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter siswa. Ketiga, respon siswa dan guru terhadap penggunaan media video animasi sangat positif. Lebih dari 90% siswa menyatakan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, meningkatkan motivasi, serta membantu pemahaman konsep. Guru juga menilai media ini dapat mempermudah proses pembelajaran, terutama pada materi yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit diajarkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Adobe Illustrator* valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi keberagaman. Media ini berkontribusi positif dalam menumbuhkan sikap toleransi, empati, dan penghormatan terhadap perbedaan agama serta budaya, sekaligus mendukung tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu, Lilik Sugiarto, and Hadis Turmudi. "Perancangan Video Pembelajaran Animasi 2d Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Hewan Dan Buah." *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science (JDAICS)* 2, no. 2 (2025): 184–91.
- Amelia, Dahlia, Bambang Setiaji, Kadek Primadewi, Ummi Habibah, Theresia Lounggina, Luisa Peny, Kiki Pratama Rajagukguk, et al. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023.
- Amir, Miftah, and Derry Nugraha. "Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Akibat Efek Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Mind Mapping." *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 4, no. 2 (2023): 69. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Arliza, Rika, Iwan Setiawan, and Ahmad Yani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi." *Jurnal Petik* 5, no. 1 (2019): 77–84. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493>.
- Aulita, Dea, Fadila Nurazizah, Lulu Meilinda, and Derry Nugraha. "Social Media As Source Study Generation Millennials." *Journal Economic and Economic Education* 1, no. 1 (2024): 36–40.
- Desrianti, Dewi Immaniar, Arkan Nur Robby, and Rina Eva Simamora. "Media Informasi Dan Promosi Berbasis Animasi Motion Graphic Pada PT. ElektriKA Persada Solusindo." *MAVIB Journal* 3, no. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i1.1390>.
- Dongoran, Kristian Federik. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kelas IV (Fase B) Pada Materi Metamorfosis." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 811–19. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10410>.
- Faridah, Eva Siti, Rika; Febrianti, Purnomo, Munakhroh; Hajar, Moch. Zaeni; Dahlan, Erly Lumbun; Gaol, Aida; Maqbuloh, et al. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21*. 1st ed. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023.
- Fatayan, Arum, Zulherman, and Sahla Weny. "Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar." *Jurnal Eduscience (JES)* 9, no. 1 (2022): 28–39.
- Frianda, Irgi, Josua Ronaldi, Nishi Tesselonika, Risma Lailan, Salman Alfarisi, and Siti Aisyah. "Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Animasi Sebagai Sumber Belajar Alat-Alat Transportasi Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)* 2, no. 4 (2021): 206–13.
- Ginanjari, Denda. "The Effect of Online Learning on Student Achievement in Elementary Schools in Indonesia 1*." *Eastasouth Proceeding of Humanities and Social Sciences (EPHSS)*, 2024, 43–52. <https://asj.eastasouth-institute.com/index.php/ephss43>.
- Ginanjari, Denda, Muhammad Firman, Isep Sunandi, Wandra Wardiansha Purnama, and Nadia Maharani. "Evolusi Pendidikan Kewarganegaraan: Dari Pendekatan Berbasis Pengetahuan Ke Perspektif Yang Lebih Luas." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 57–64. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3263>.
- Ginanjari, Denda, and Arief Fahmi Lubis. "Urgensi Perlindungan Data Pribadi Dalam Menjamin Keamanan Data." *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 1, no. 01 (2022): 21–26. <https://doi.org/10.58812/jhhws.v1i01.7>.
- Ginanjari, Denda, and Wandra Wardiansha Purnama. "Optimizing Legal Strategies: Combating Corruption through Anti-Corruption Education in Universities." *Veteran*

- Law Review* 6, no. 2 (2023): 122–32. <https://doi.org/10.35586/velrev.v6i2.6477>.
- GINANJAR, Heri, Derry Nugraha, Nestaria Noviar, and Ria Rahmawati. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Stkip Pgri Sukabumi" 4, no. 1 (2023): 22–27.
- Ilmaknun, Lulu, and Maria Ulfah. "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Sains Dan Teknologi* 5, no. 1 (2023): 416–23. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1401>.
- Jean Imaniar Djara, Mahrati Imaniar, Ester Sae, and Sentike Anin. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 3, no. 2 (2023): 226–33. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2.1907>.
- Muslimin, Dian, Zumhur Alamin, Defirra Alizunna, Risna Nur Ainia, Firza Agung Prakoso, Randitha Missouri, Masita, Karmila Pare Allo, Derry Nugraha, and Helen Dian. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Campuran*. Edited by Tri Putri Wahyuni. 1st ed. Kabupaten Agam: CV LAUK PUYU PRESS, 2024.
- Mustakim, Risda, Ariani Amri, and Risal Mantofani Arpin. "Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia." *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 2 (2024): 111–18. <https://doi.org/10.54065/jld.4.2.2024.474>.
- Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.
- Nugraha, Derry; *Metodologi Penelitian Manajemen Dan Bisnis*, 2024.
- Nugraha, Derry. "Pengaruh Metode Simulasi Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pena Edukasi* 10, no. 1 (2023): 1–8.
- Pratama, Diki Aditia, Denda Ginanjar, and Lia Siti Solehah. "Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari Sebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi." *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 02 (2023): 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.114>.
- Qifsy, Laura Amara, Abna Hidayati, and Andra Saputra. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 4, no. 2 (2023): 762–69. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1124>.
- Rachmadio, Edy, Joko, Indri Lastriyani, and Derry; Nugraha. "School Principal Leadership and Sustainable Governance: A Systematic Review of International Practices." *Eduscape : Journal of Education Insight* 2, no. 4 (2024): 186–94.
- Rachmadio, R Edy, and Derry Nugraha. "Analysis of Multi-Stakeholder Collaboration in the Implementation of Vocational Education Revitalization Policy in Sukabumi City: Governance and Program Sustainability Perspective," 2025, 1441–46.
- Ramadhan, Yasriel Karunia, and Adrian Alexander Suripatty. "Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Promosi Jasa Agen Bni 46 Dengan Menggunakan Adobe Animate Dan Adobe Premiere Pro." *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2, no. 1 (2021): 11–16. <https://doi.org/10.53866/jimi.v2i1.24>.
- Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.
- Syahlan, Fatra, R Edy Rachmadio, Miftah Amir, and Derry Nugraha. "Pengaruh Penilaian Kinerja Terhadap Mutu Pendidikan Dengan Keterlibatan Karyawan Sebagai Variabel Intervening Pada Sekolah Islam Di Kota Sukabumi" 6, no. 1 (2025): 443–51.
- Telaumbanua, Eka Darma Putra, and Agnes Renostini Harefa. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2024): 691–97. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.873>.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi*,

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Adobe Illustrator untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Keberagaman dan Penghormatan terhadap Perbedaan Agama dan Budaya di Kelas VI SD Bright School Jakarta Selatan

- Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–40.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.
- Wijaya, Wisnu Putra, and Hadi Gunawan Sakti. “Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya.” *Teaching And Learning Journal Of Mandalika (Teacher)* 2, no. 1 (2021): 1–10.
<https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>.
- Wirati, Triantya Wahyu, Heppy Agustiana Vidyastuti, Henny Utarsih, Gatot Iwan Kurniawan, Nur Aziz Sugiharto, Deni Hamdani, Asaretkha Adjane Annisawati, et al. *Berpikir Kreatif Dan Kritis Di Era VUCA*. Edited by Rici Solihin. Ekuitas Publisher, 2024.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. “The Importance of Learning Motivation in Improving Student Learning Outcomes.” *ALFIHRIS: Journal of Educational Inspiration* 2, no. 3 (2024): 61–68.