

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV UPT SDN NO. 78
BALANG KABUPATEN TAKALAR**

Dea Ayuni¹, Rahmawati², Syarifah Aeni Rahman³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

1ayunidea023@gmail.com, 2rahmawatisyam@unismuh.ac.id,

3syarifah.aeni@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using animated video learning media on the science learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN No. 78 Balang, Takalar Regency. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study consisted of all 43 fourth-grade students, and the entire population of this study consisted of all 43 fourth-grade students, and the entire population was used as the sample. Data collection techniques included learning outcome test (pre-test and post-test) and observation. The data were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis through a paired sample t-test. The results showed that the mean pre-test score of students was 61,16, while the mean post-test score increased to 75,93 after the implementation of animated video learning media. This improvement indicates a change in students learning outcomes after the treatment was applied during the learning process. The t-test results revealed a t-value of -18,134 with a degree of freedom (df) of 42 and a significance value (sig. 2-tailed) of 0,001 < 0,05. This indicates a significant difference between pre-test and post-test results. Therefore, it can be concluded that the use of animated video learning media has a positive and significant effect on improving the science learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN No. 78 Balang, Galesong Selatan District, Takalar Regency.

Keywords: *animated video, learning outcomes, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN No.78 Balang Kabupaten Takalar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN No.78 Balang yang berjumlah 43 siswa, dan seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (pre-test dan post-test) dan observasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial dengan uji paired sample t-test. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 61,16 sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 75,93 setelah penerapan media pembelajaran video animasi. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Hasil uji-t menghasilkan $t_{hitung} = -18,134$ dengan derajat kebebasan (df) = 42 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN No.78 Balang Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: video animasi, hasil belajar sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Kegiatan pembelajaran memerlukan tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu guru, siswa dan media pembelajaran. Ki Hajar Dewantara menyatakan, dalam mendidik dapat dilakukan dengan cara mengajar, memuji, mendidik dengan cara menghukum, memberikan dorongan, memberi contoh, membiasakan, mendidik dengan cara perintah dan larangan, dan lain sebagainya. Seiring dengan perubahan modernisasi, arah dan orientasi pendidikan juga semakin berkembang, seorang guru harus dapat mengupgrade pengetahuan dan skill penunjang kegiatan pembelajaran serta mampu beradaptasi dengan perubahan yang ada (Herminingsih dkk., 2022).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam hal kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Perkembangan zaman semakin modern, sehingga sebagai seorang guru harus berusaha mewujudkan diri menjadi guru yang tanggap akan perkembangan teknologi masa kini (Sakiinah dkk., 2022). Standar guru yang baik pada saat ini salah satunya harus mampu memanfaatkan dan menguasai berbagai inovasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Kemajuan teknologi yang dibuat oleh manusia seiring berjalannya waktu akan semakin maju dan berkembang. Salah satunya yang sedang digencarkan adalah Society 5.0 era yakni ilmu pengetahuan

dan teknologi berbasis robotic modern. Society 5.0 era dimana teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, dimana internet bukan lagi digunakan untuk sekedar berbagi informasi tetapi internet adalah untuk menjalankan roda kehidupan manusia (Nastiti dan 'Abdu, 2020).

Dalam bidang pendidikan, teknologi telah berkembang pesat dan banyak digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar, menggali ilmu pengetahuan, serta berkomunikasi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus mempelajari, mengembangkan dan memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijaksana untuk menunjang media pembelajaran yang berkualitas (Nasrul dkk., 2022).

Aktivitas belajar siswa yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z dikondisikan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), hal ini dikarenakan aksesibilitas smartphone mendukung kondisi para siswa yang berusaha keras, suka bekerja cepat dan instan sehingga dapat mencari informasi dan pengetahuan hanya dengan drag, mengetik, click, pinch, and swipe. Guru dapat menerapkan

model pembelajaran mandiri yang inovatif dan kreatif sehingga siswa dapat belajar dan mengeksplorasi imajinasinya, kemudian dapat langsung menguasai dalam berbagai bentuk seperti teks, video, audio, film, dan animasi (Kotimah, 2024).

Teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan berbagai peluang baru dalam pembelajaran, mulai dari pemanfaatan internet, multimedia, hingga platform digital seperti YouTube, Google Classroom, Google Docs, Google Meet, Zoom, maupun Learning Management System (LMS). Kondisi ini menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital (Pratama dan Kusuma 2021).

Peserta didik generasi Z dikenal sebagai digital native, yaitu individu yang sejak lahir sudah terbiasa menggunakan perangkat elektronik, media sosial, dan internet. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi sebuah keniscayaan dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Shofiyyah dkk., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi dalam proses pembelajarannya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kurikulum Merdeka menempatkan IPAS sebagai mata pelajaran integratif yang menggabungkan aspek IPA dan IPS, dengan tujuan membekali peserta didik keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, serta pemahaman tentang lingkungan alam maupun sosial. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran IPAS sering menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS, terutama yang bersifat abstrak. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru (Oktaviani, 2024).

Kendala lain yang muncul dalam pembelajaran IPAS adalah rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa dengan minat tinggi akan lebih aktif, antusias, dan gigih dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang kurang

berminat cenderung pasif, mudah bosan, dan memiliki prestasi belajar yang rendah (Sari dkk., 2024). Rendahnya minat belajar pada mata pelajaran IPAS disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton, terbatas pada ceramah, serta kurangnya penggunaan media visual yang menarik. Akibatnya, hasil belajar siswa juga menjadi tidak optimal.

Permasalahan yang terjadi dapat di atasi melalui, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman konsep. Salah satu media yang terbukti efektif adalah video animasi. Video animasi menggabungkan unsur audio, visual, dan gerakan sehingga mampu menyajikan materi yang kompleks dalam bentuk yang sederhana dan menarik.

Hasil penelitian Oktaviani (2024) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kurnia dkk., 2025) yang menemukan bahwa video animasi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan siswa,

serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang abstrak.

Tidak hanya unggul dari segi konten, video animasi juga dapat diakses melalui berbagai platform digital, salah satunya YouTube. Platform ini sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. YouTube menyediakan berbagai video edukatif yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengajarkan IPAS. Pemanfaatan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD secara signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa YouTube tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif jika digunakan secara tepat (Herlina dkk., 2024)

Hubungan antara minat belajar dan hasil belajar juga menjadi alasan pentingnya penggunaan media pembelajaran video animasi. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar mereka juga meningkat (Kurnia dkk., 2025). Maka dari itu, media pembelajaran video animasi dapat

menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa siswa kelas IV masih menghadapi sejumlah kendala dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum berkembang secara efektif. Kondisi tersebut tercermin dari hasil capaian belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menunjukkan ketimpangan distribusi hasil. Dari 43 orang siswa, terdapat 7 siswa atau sekitar 16% yang berhasil mencapai kategori Sangat Baik (A) dan 10 siswa atau sekitar 23% berada pada kategori Baik (B). Sementara itu, 16 siswa atau sekitar 37% berada pada kategori Cukup (C) dan 10 siswa atau sekitar 23% berada pada kategori Kurang (D). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Studi menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi dan hasil belajar siswa, yang diduga di-

pengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal, pada era transformasi digital saat ini, guru diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV UPT SDN No. 78 Balang Kabupaten Takalar.”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen yang menerapkan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN No. 78 Balang yang berjumlah 43 siswa, dan seluruhnya dijadikan sebagai sampel penelitian (sampling jenuh). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta observasi

untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan data secara umum, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data, serta uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV setelah penggunaan media pembelajaran video animasi. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang disajikan pada tabel statistik berikut.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV UPT SDN No. 78 Balang

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	43	40	80	61,16	10,456
Posttest	43	50	95	75,93	11,865
Valid N (listwise)	43				

Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 61,16 pada pre-test menjadi 75,93 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 14,77. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Secara umum, peningkatan nilai rata-rata pre-test ke post-test merupakan indikator adanya perubahan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Adapun presentase ketuntasan belajar IPAS yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN No. 78 Balang *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Presentase Ketuntasan Belajar Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV UPT SDN No. 78 Balang

Kategori	Pre-test	Post-test
Tidak Tuntas	67,44%	27,90%
Tuntas	32,55%	27,90%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Namun setelah penggunaan media video animasi, persentase ketuntasan meningkat menjadi 72,09%, yang berarti telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Adapun uji normalitas diperoleh hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN No. 78 Balang *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV UPT SDN No. 78 Balang

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.155	43	.011	.946	43	.042
Posttest	.120	43	.130	.950	43	.057

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,042 dan *post-test* sebesar 0,057. Karena jumlah sampel lebih dari 30 (N = 43) dan nilai signifikansi posttest lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

Pada uji-t diperoleh hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN No. 78 Balang *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Hasil Uji-t Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV UPT SDN No. 78 Balang

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Std. Error Mean	Lower				Upper
Pair 1	Pretest-Posttest	-14.767	5.340	.814	-16.411	-13.124	-18.134	42	<.001

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel *Paired Samples Test*, diperoleh

nilai t hitung = -18,134 dengan derajat kebebasan (df) = 42 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,001. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Interval kepercayaan 95% dari selisih nilai berada pada rentang -16,411 sampai -13,124, yang semakin memperkuat hasil penelitian.

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari keunggulan media video animasi dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak. Selain itu, penggunaan video animasi juga meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa mencapai 93,75% dengan kategori sangat aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Lestari & Apoko (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi efektif dalam meningkatkan minat dan perhatian belajar siswa sekolah dasar karena penyajiannya menarik dan interaktif. Dengan

demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan media video animasi. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata, tetapi juga dari distribusi kategori nilai dan ketuntasan belajar siswa. Secara teoritis, media video animasi termasuk dalam media audiovisual yang mampu merangsang lebih dari satu indera siswa. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa semakin banyak indera yang terlibat, maka semakin tinggi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Syafitra dkk. (2022) sebelum diterapkan media audio visual, proses pembelajaran di kelas dapat dikatakan berlangsung dengan tidak kondusif karena banyak siswa yang sibuk dengan aktivitasnya masing-masing.

Namun setelah diterapkan media audio visual kelas lebih kondusif dan terkontrol.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Suryani dkk (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Kumalasari dan Arifin (2024) juga menyatakan bahwa video animasi membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian oleh Susanti dkk. (2024) menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini juga terlihat pada penelitian ini, di mana siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa mencapai 93,75% dengan kategori sangat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan Maulidia dkk. (2023) pada pembelajaran tematik sekolah dasar yang menunjukkan bahwa penggunaan

multimedia interaktif berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa secara signifikan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Kemudian penelitian oleh Rusfryanti dan Rondli (2023) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dan signifikan karena menggabungkan unsur visual, audio dan interaksi yang memudahkan pemahaman konsep.

Penggunaan media pembelajaran video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media video animasi sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN No. 78 Balang Kabupaten Takalar,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang semula 61,16 pada *pre-test* kemudian meningkat menjadi 75,93 pada *post-test* setelah proses pembelajaran menggunakan media video animasi. Selain itu, hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS.

Selain dilihat dari peningkatan nilai, perubahan juga terlihat pada aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum penggunaan media video animasi, sebagian siswa terlihat kurang aktif dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah media video animasi digunakan, siswa menjadi lebih tertarik, lebih aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mampu membantu siswa memahami materi

IPAS dengan lebih mudah karena materi disajikan secara visual, menarik, dan lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Herlina, Nurjumiati, Yulianci, S., Ningsyih, S., & Khatimah, H. (2024). Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD Kelas IV. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Teknologi*, 1(1), 24–28.
- Herminingsih, H., Nurdin, N., & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, 1, 79–84.
- Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan pendidikan sains menjelajahi dampak video animasi powtoon dalam instruksi IPA. *Katera: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12.
- Kumalasari, N., & Arifin, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Pemahaman dan Kemandirian Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 3B di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. 4, 11–20.
- Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Tinjauan Literatur: Pengaruh Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Ilmu*, 4(1), 56–66.
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar

- Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960.
- Maulidia, R., Suwignyo, H., & Andajani, K. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD*. 7(2), 230–240.
- Nasrul, N., Hasnah, S., & Dzakiah, D. (2022). *Kompetensi Guru Di Era Society 5.0. 1*, 116–120.
- Nastiti, F. E., & 'Abdu, A. R. N. (2020). *Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0*. 61–66.
- Oktaviani, A. (2024). Efektivitas Video Animasi dan Penggunaannya. In *Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 12, Issue 3).
- Pratama, M. E. G., & Kusuma, W. A. (2021). *Penggunaan Learning Management System (LMS) untuk Pembelajaran dimasa Pandemi*. 2(8), 167–186.
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). *Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. 9(2), 83–90.
- Sakiinah, A. N., Mahya, A. F. P., & Santoso, G. (2022). Education Revolution in the Era of Society 5.0; Learning, Challenges, Opportunities, Access, and Technology Skills. *Journal of Transformative Education*, 1(2), 18–28.
- Shofiyyah, N. A., Komarudin, T. S., Muharam, A., & Juita, D. R. (2024). Characteristics of Generation Z and Its Impact on Education: Challenges and Opportunities. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5655–5668.
- Suryani, I. D., Juniarso, T., & WHanindita, A. (2024). *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. 8(2), 252–260.
- Susanti, I. T., Sari, E. N., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). *Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 7(2), 121–128.
- Syafitra R, I., Nawir, M., & Rahman, S. A. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 11–18.