Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

PENGEMBANGAN BERBASIS VIDEO ANIMASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 MDA MUNAWAROH BANGKINANG KOTA

Nurul Miftahul Ilmi[1], Nurul Islami[2], Putri Hasanah[3], Rahma Elhusnah[4], Susi Ratna Sari[5]

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar
nurulmiftahulilmi1237@gmail.com[1], nurulislami47971@gmail.com[2], putrihasanah612@gmail.com[3], rahmaelhusnah11@gmail.com[4], susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id[5]

ABSTRACT

In an effort to increase students' interest in Social Studies (IPS) for third-grade elementary school students, this research aims to develop digital learning media based on animated videos. The background of this research lies in the fact that students do not have significant interest in learning and that learning media are not used in an engaging way that matches students' characteristics. Needs analysis, product design, expert validation, product revision, and limited trials and implementation are part of the qualitative Research and Development (R&D) method. The product is a digital animated video created on the topic of Indonesia's landscapes. The CapCut application was used to design it and align it with the appropriate curriculum. Validation results show that the developed learning media has an attractive appearance, systematic content, and language that is easy for students to understand. The practicality test results showed a percentage of 81% with a "very practical" category, and the effectiveness test results indicated that the media was effectively used in learning. In addition, digital animated videos have the potential to increase students' attention, motivation, and engagement during the learning process. Therefore, digital animated videos can serve as a creative alternative for teachers to improve the quality of Social Studies learning in elementary schools.
Keywords: *digital animated video, social studies learning media, students learning interest*

ABSTRAK

Dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas III sekolah dasar, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang berbasis video animasi. Latar belakang penelitian ini terletak pada fakta bahwa siswa tidak memiliki minat yang signifikan untuk belajar dan bahwa media pembelajaran tidak digunakan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas dan pemakaian adalah bagian dari metode penelitian dan pengembangan (R&D) kualitatif. Produk yang dimaksud adalah video animasi digital yang dibuat dengan materi bentang alam Indonesia. Aplikasi CapCut digunakan untuk merancangnya dan menyesuaikannya dengan kurikulum yang sesuai. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, materi yang sistematis, dan bahasa yang mudah dipahami siswa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 81% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media digunakan dengan efektif dalam pembelajaran. Selain itu, video animasi digital memiliki potensi untuk meningkatkan

perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, video animasi digital dapat menjadi alternatif kreatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.
Kata kunci: video animasi digital, media pembelajaran IPS, minat belajar siswa

A. Pendahuluan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pendidikan berasal dari kata dasar mendidik, yang berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) tentang moralitas dan kecerdasan pikiran. Pendidikan, menurut (Pendidikan & Makassar, 2022), adalah fenomena universal yang berlangsung sepanjang masa tanpa henti dari generasi ke generasi. Pandangan hidup dan latar belakang sosial-kebudayaan setiap masyarakat menentukan bagaimana pendidikan digunakan untuk memanusiakan manusia. Sebagai hasil dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya seseorang untuk meningkatkan kecerdasan dan moral manusia dengan menjaga dan mendidik mereka. Pendidikan adalah upaya sadar antara guru dan siswa untuk mengubah dan mengembangkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan potensi mereka.

Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. untuk membekali diri peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya. maka dalam hal tersebut peserta didik diberikan pengasahan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, kemudian dengan mempelajari peserta didik dapat mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan dengan. mempelajari IPS peserta didik dapat. memiliki kemampuan kompetensi dalam kreativitas tinggi (Dasar et al., 2024). Menurut (Sinaga & Yunilisa, 2024), terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar. Artinya, peningkatan minat belajar siswa akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar mereka. Dengan demikian, semakin tinggi minat belajar siswa, semakin baik pula pencapaian hasil belajarnya. Sebagai contoh, sebuah penelitian mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan antara minat belajar dan hasil pembelajaran IPS.

Siswa yang memiliki minat besar terhadap pelajaran IPS biasanya lebih aktif dalam. mengikuti pembelajaran memperoleh nilai yang lebih tinggi dalam evaluasi akademik. Beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa antara lain metode pengajaran yang menarik, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, serta dukungan yang diberikan oleh guru (Minat et al., 2025). Di masa depan, perkembangan IPTEK akan memengaruhi perangkat pembelajaran, yang bertujuan untuk mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif. Untuk

mendukung proses belajar mengajar dan pembentukan karakter peserta didik, diperlukan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran (Hudin et al., 2025).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Integrasi media digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Media digital, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform daring, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media digital dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret. Hal ini sejalan dengan temuan (Asih et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, implementasi media digital dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur dan kemampuan guru dalam mengelola teknologi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media visual seperti animasi. Penggunaan animasi dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menarik karena informasi disajikan dalam bentuk gambar bergerak yang mudah dipahami. Selain itu, animasi mampu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dijelaskan dengan kata-kata saja, sehingga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran (Teknologi et al., 2025). Teknologi ini juga memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media visual berbasis teknologi digital dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengatasi berbagai kendala pembelajaran yang selama ini dihadapi.

Animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Animasi dengan visual dinamis dan cerita yang menarik dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik dan tertarik pada apa yang disampaikan. Hal ini sangat penting mengingat tingkat konsentrasi siswa yang cenderung terbatas dalam pembelajaran satu arah. Animasi memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membantu mereka berpikir kritis dan mempelajari konsep secara lebih mendalam. Penggunaan animasi

dalam pembelajaran dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Ini karena animasi memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual yang menarik dan interaktif (Ips, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media digital terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen untuk mengukur pengaruh media digital dalam pembelajaran IPS. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pembuat kebijakan dalam mengintegrasikan media digital dalam kurikulum IPS. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Akhirnya, peningkatan hasil belajar IPS siswa dapat tercapai melalui penggunaan media digital yang tepat dan efektif.

B. Metode Penelitian

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan yang ditulis ahli pada instrumen pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang berguna untuk pembelajaran. Ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan metode pengembangan, yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi yang membantu siswa memahami materi di kelas III Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi bentang alam Indonesia kelas 3 adalah hasil dari penelitian dan pengembangan ini. Dikembangkan dengan tujuan untuk membuat materi penyajian data lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

1) Potensi Dan Masalah

   Dasar dari dilakukannya penelitian ini adalah dikarenakan adanya potensi yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi bentang alam kelasIII. Potensi pengembangan produk tersebut muncul setelah peneliti menganalisis dan mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan peserta didik berupa video pembelajaran dari akun youtube @GuruBelajar86. Masalah yang ada pada media pembelajaran tersebut yaitu terdapat karakteristik video

pembelajaran yang belum terpenuhi seperti pada kurangnya menampilkan gambar gambar yang nyata, penyampaian materi yang kurang sistematis, dan tidak ada kesimpulan materi diakhir video. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk dapat menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

2) Pengumpualan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kurikulum MDA Munawaroh Bangkinang Kota menggunakan Kurikulum Merdeka Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi bentang alam indonesia. Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan temuan wawancara dengan guru kelas, kami menemukan bahwa Minat belajar peserta didik cenderung rendah, sehingga mereka tidak dapat memahami materi dan menyelesaikan masalah.

3) Desain Produk

Materi disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi dengan cara yang menarik. Jenis animasi, musik pengiring, dan desain video disesuaikan dengan preferensi siswa. Selain itu, penjelasan materi diberikan dengan suara pengiring sehingga siswa dapat melihat dan mendengarkan materi dengan lebih jelas. Hal ini sejalan dengan kelebihan media pembelajaran berbasis video animasi, yang dapat menarik minat siswa atau mendorong mereka untuk lebih mempelajari topik (Kilawati et al., 2023). Pada titik ini, *storyboard*, atau papan cerita, untuk video animasi dibuat berdasarkan video yang sudah ada. Selain itu, produk media pembelajaran yang dirancang juga disesuaikan dengan KI, KD, tujuan pembelajaran, dan silabus yang berbasis kurikulum merdeka. Aplikasi Capcut digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi.

4) Validasi Desain

Hasil validasi oleh para ahli atau validator, yang menilai aspek isi, konstruk, dan bahasa, dapat menentukan kelayakan atau kualitas media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Bentang Alam kelas III SD. Para ahli memberikan penilaian mereka dalam bentuk angket dan memberikan komentar atau saran untuk digunakan dalam bahan revisi. Berikut adalah komentar atau saran yang diberikan oleh para ahli.

Tabel 1. Komentar / Saran Validator

Validator	Komentar
1	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik; tulisan dapat dibaca dengan mudah;

	gambar sesuai dengan materi dan materi sesuai dengan KD.
2	Tulisan, gambar, warna objek, dan latar belakang sudah sangat sesuai dengan media pembelajaran.
3	Tambahkan foto yang nyata dan rangkuman dari materi yang telah dijelaskan.

5) Revisi Desain

Hasil dari tahap validasi digunakan dalam tahap revisi desain. Revisi desain dilakukan berdasarkan komentar/saran validator.

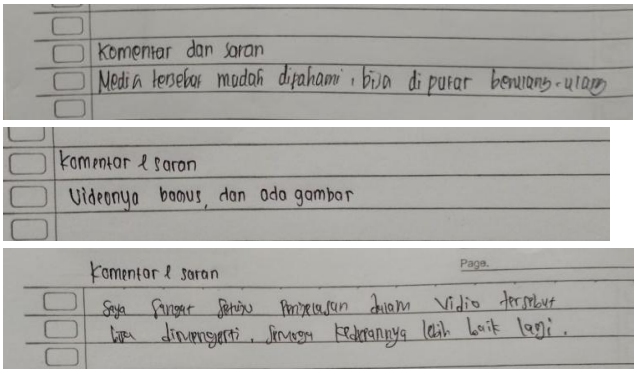
6) Uji Coba Produk

Untuk mengetahui seberapa praktis produk yang dikembangkan, lima siswa diberi angket respons.Peserta didik dapat memberikan tanggapan. Hasilnya dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. Data Penilaian Angket Respon Peserta Didik

Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	90%	Sangat Praktis
2	85%	Sangat Praktis
3	75%	Cukup Praktis
4	80%	Praktis
5	74%	Cukup Praktis

Dalam angket respon peserta didik juga terdapat kolom komentar dan saran peserta didik. Berikut adalah komentar dan saran yang diberikan oleh peserta didik.



Gambar 1 : Komentar dan Saran Peserta Didik

7) Revisi Produk

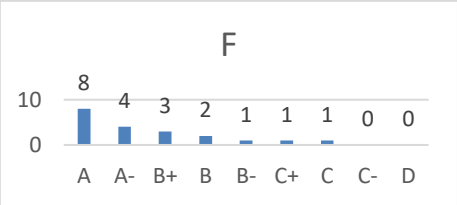
Setelah penilaian dan rekomendasi peserta didik, tahap revisi produk dilakukan. Berdasarkan tanggapan dan rekomendasi peserta didik, produk media pembelajaran berbasis video animasi yang berkaitan dengan materi Bentang Alam di kelas III SD dapat digunakan untuk uji coba pemakaian dengan skala kelompok besar tanpa perlu melakukan revisi.

8) Uji Coba Produk

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan pada tahap uji coba pemakaian yang melibatkan 20 peserta didik. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik.

Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan video yang

dikembangkan. Kemudian peserta didik diberikan soal tes yang terdiri dari 5 butir soal uraian. Berikut adalah hasil tes belajar peserta didik.



Gambar 2 : Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Gambar diatas merupakan hasil tes uji efektifitas pada kelas III di MDA Munawaroh Bangkinang Kota Peserta didik dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai B- yaitu dengan skor sebesar ≥ 2,67 (Permendikbud nomor 104, 2014). Dari 20 peserta didik terdapat 17 orang yang dinyatakan tuntas karena mendapatkan nilai ≥ 2,67, dan terdapat 3 orang yang dinyatakan tidak tuntas karena mendapat nilai < 2,67. Sehingga presentase ketuntasan tes peserta didik secara keseluruhan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ peserta\ didik} \text{ x } 100\%$$

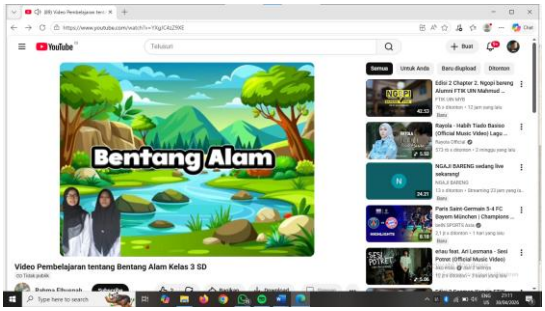
$$\text{Nilai} = \frac{17}{20} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Nilai} = 85\%$$

Berdasarkan hasil diatas, dengan melihat presentase ketuntasan seluruh peserta didik yaitu sebesar 85% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data kelas 3 SD yang dikembangkan memiliki efektifitas yang baik terhadap hasil belajar peserta didik karena presentase ketuntasan tes peserta didik secara keseluruhan mencapai nilai > 78%.

9) Hasil Produk Media Pembelajaran

Uji coba pemakaian produk media pembelajaran yang dikembangkan melibatkan lima siswa. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu siswa belajar. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran melalui video yang telah dikembangkan.



Gambar 3 : Video Pembelajaran https://youtu.be/YXgJC4zZ9XE?si=-X2-AMKm43A26kmB

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi dalam format kelas III MDA Munawaroh Bangkinang Kota. Berdasarkan analisis kondisi ideal dan nyata di sekolah, media harus mampu

mentransfer informasi dengan cepat sehingga siswa dapat memahaminya setelah menontonnya. Ini berarti media harus sederhana dan memiliki akses mudah ke materi pembelajaran agar proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih mudah. Oleh dari ini, itu ada kebutuhan media alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah pengembangan media pendidikan berbasis video animasi. untuk media alternatif yangdapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah pengembangan media pendidikan berbasis video animasi.

Animasi berasal dari bahasa Latin, yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Selain itu, kata animasi berasal dari kata dasar anime dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris yang berrati menghidupkan. Animasi biasanya berarti menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Animasi juga dapat didefinisikan sebagai gambar yang mengandung objek yang seolah-olah hidup karena kumpulan gambar yang berubah secara teratur dan bergantian ditampilkan (Farida & Fuadiah, 2022).

Hasil belajar adalah penilaian akhir dari pengenalan dan proses yang telah dilakukan berulang kali. Hasil belajar akan bertahan lama atau bahkan tidak akan hilang sama sekali karena mereka membentuk individu yang selalu ingin menjadi lebih baik lagi, yang menghasilkan perubahan cara berpikir dan perilaku kerja yang lebih baik. Hasil belajar, menurut (Penggunaan & Video, 2016), adalah perubahan dalam perilaku siswa sebagai hasil dari belajar. Penguasaannya atas sejumlah bahan yang diberikan selama proses pembelajaran menyebabkan perubahan perilaku.

Media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Bentang Alam kelas III SD yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan karena memperoleh nilai presentase keseluruhan sebesar 81%. Selain itu, penelitian (Supriyani et al., 2021) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik karena siswa merasa media tersebut menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang materi.

Untuk nilai keefektifan, dengan melihat presentase ketuntasan seluruh peserta didik yaitu sebesar 85% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data kelas III yang dikembangkan memiliki efektifitas yang baik terhadap hasil belajar peserta didik karena presentase ketuntasan tes peserta didik secara keseluruhan mencapai nilai > 78%. Selain dapat meningkatkan jumlah ketuntasan peserta didik dalam hasil belajar, media video juga dapat mengurangi kebosanan peserta didik saat belajar. sejalan dengan itu, pada penelitian (No, 2022) didapatkan hasil bahwa media video animasi dikatakan efektif karena memiliki kelebihan yaitu materi

pembelajaran dapat disajikan dengan lebih ringkas dan jelas.

Berdasarkan diskusi hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Research and Development* (R&D) dalam pembelajaran IPS siswa kelas III MDA Munawaroh Bangkinang Kota dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran, serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi digital untuk materi bentang alam Indonesia untuk siswa kelas III SD praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa produk sangat praktis dan siswa menunjukkan respons positif terhadap tampilan, penyajian materi, dan kemudahan pemahaman isi pemelajaran. Karena materi disajikan secara menarik dan sistematis serta dilengkapi dengan elemen visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, penggunaan media video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Akibatnya, salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi digital. Berdasarkan temuan penelitian ini, guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan salah satu alternatif media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asih, L. K., Atikah, C., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI*. *10*, 386–400.

Dasar, K., Pengetahuan, I., Ips, S., & Khoir, Q. (2024). *Masyarakat (ITM): Tujuan , Keterkaitan , dan Dampaknya Terhadap*. *20*.

Farida, C., & Fuadiah, N. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data*. *2*, 53–66.

Hudin, H. N., Ma, A., & Badri, M. Il. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP (Fokus Pengembangan pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Pembelajaran IPS)*. *8*(3), 1864–1880.

Ips, M. P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO*. *8*(1), 14–19. https://doi.org/10.23887/pips.v8i1.3244

Kilawati, A., Kasma, S., Guru, P., Dasar, S., & Palopo, U. C. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELARAN UNTUK MENINGKATKAN*. *10*, 899–912.

Minat, M., Ips, B., Sekolah, D. I., Fadilla, P. A., Maibang, S., Putri,

N., Siagian, Z. I., Siagian, N. N., & Yusnaldi, E. (2025). *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM*. *12*(3), 1069–1077.

No, V. (2022). *JurnalCakrawalaPendas PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS*. *8*(3), 841–850.

Pendidikan, D. A. N. U., & Makassar, M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. *2*(1), 1–8.

Penggunaan, P., & Video, M. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SE-GUGUS SUKODONO SIDOARJO Laily Rahmayanti PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Abstrak*.

Sinaga, D. Y., & Yunilisa, R. (2024). *Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi*. 1550–1560. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.

Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). *Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran*. *9*(3), 523–533.

Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., Herawati, A., & Zainil, M. (2025). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. *02*(04), 948–952.