

Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD

Irma Tri Susanti

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
trisusantiirma4@gmail.com

Ema Nofita Sari

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
emmanovita1001@gmail.com

Andriyani Merkuri

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
andriyanimerkury@gmail.com

Apri Wahyudi

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia
apriwahyudi@fkip.unila.ac.id

Abstract

The aim of this research is to identify the benefits of using interactive animated video media to enhance elementary school students' interest in learning. The method employed in this study is a literature review, examining various relevant scientific journals. The research findings indicate that the use of interactive animated video media can provide significant benefits in the learning process. These benefits include delivering engaging material, making learning enjoyable, and increasing students' interest in learning.

Keywords: Interactive Animation Video Media; Interest in Learning.

Pendahuluan

Pendidikan adalah kepentingan yang diperlukan bagi keberlangsungan hidup setiap manusia. Pendidikan juga kerap digunakan oleh manusia untuk landasan hidupnya dalam berperilaku dan menjadi makhluk sosial yang baik. Oleh sebab itu, dengan pendidikan juga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Didalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa warga Negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang di atur dengan Undang-Undang.

Beberapa hal diatas sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia yaitu guna mencerdaskan warga negara Indonesia. Hal ini diperkuat dengan gagasan Sujana (2019), yang menyatakan bahwa “kecerdasan” dalam perspektif psikologis dan sosial

mencakup keterampilan intelektual, emosional, interpersonal, dan spiritual yang terlibat untuk berpikir serta bertindak. Berdasarkan uraian di atas, mendapatkan kesimpulan bahwa tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mendidik warga negara agar dapat menjalani kehidupan yang baik.

Berbicara mengenai pendidikan, erat kaitannya dengan kurikulum sebagai landasan pelaksanaannya. Di Indonesia, kurikulum mengalami kemajuan dari masa ke masa yang disesuaikan dengan keadaan pendidikan. Dari penerapan kurikulum rentjana pelajaran 1947 hingga saat ini kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Perkembangan kurikulum juga disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan di Indonesia. Seperti halnya kurikulum merdeka yang saat ini kerap diterapkan dalam sistem pendidikan yakni tidak lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam ranah meningkatkan kompetensi setiap siswa dengan menerapkan merdeka belajar juga fokus pada penanaman nilai-nilai penguatan profil pelajar pancasila dalam setiap prosesnya. Berdasarkan hal tersebut, menurut Muna & Fathurrahman (2023), merdeka belajar adalah program pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai kebutuhan dan bakat siswa. Diperkuat oleh pendapat Ainia (2020) dalam Kamil, Asbari & Darmayanti (2024), yang menyatakan bahwa, merdeka belajar adalah kebebasan berpikir dan kebebasan inovasi. Sebaliknya menurut Alimuddin (2023), kurikulum merdeka merupakan kurikulum alternatif untuk mengatasi kemunduran pembelajaran pada masa pandemi dan memberikan keleluasaan kepada pelaksana pembelajaran (yaitu pendidik dan kepala sekolah) untuk “belajar secara leluasa”, mempersiapkan, melaksanakan pembelajaran. mengolah dan mengembangkan kurikulum sekolah Fokus pada kebutuhan dan potensi siswa. Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang berfokus pada peningkatan kompetensi siswa dengan pengintegrasian proyek pengembangan profil pelajar pancasila dalam pembelajarannya. Tidak hanya itu, dalam penerapan kurikulum merdeka siswa juga diberikan hak merdeka belajar yang mana siswa diberikan kebebasan dalam berfikir dan berinovasi.

Pendidikan biasanya didapatkan oleh manusia melalui kegiatan pembelajaran antara pendidik dengan siswa. Pada saat kegiatan pembelajaran, minat menjadi salah satu kunci utama untuk kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hartiwati, Perwitasari & Fatayan (2022), menyatakan bahwa minat belajar merupakan suatu sikap yang mengarahkan siswa pada bidang yang diinginkan dan dicarinya tanpa adanya tekanan dari pihak manapun untuk meningkatkan kualitas dirinya dalam bidang pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, minat, komunikasi, kreativitas, penghayatan dan berpikir logis.

Selain itu, menurut Amalia et al. (2024), minat adalah sikap seseorang terhadap berbagai hal atau aktivitas yang menurutnya menarik. Seorang siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi maka siswa itu akan cenderung lebih mampu mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan minat belajar adalah suatu kesukaan dan minat terhadap suatu hal, suatu ketaatan terhadap kegiatan belajar, berkaitan dengan inisiatif merencanakan jadwal belajar dan sungguh-sungguh melaksanakan upaya tersebut tanpa ada yang menyuruh. Pendapat lain juga disampaikan oleh Utami (2022) yang mengatakan bahwa minat belajar berasal dari diri siswa. Siswa akan dengan senang hati berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memperhatikan kelas, memperhatikan apa yang dikatakan guru, dan melibatkan siswa di dalam kelas. Dari pendapat diatas, dapat kita simpulkan yaitu minat belajar ialah perasaan kesiapan dan keinginan setiap siswa untuk mengajar dan ikut serta dalam proses pembelajaran tanpa ada paksaan dari pihak internal maupun eksternal.

Menurunnya minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh gaya belajar yang diterapkan oleh pendidik itu sendiri. Seperti halnya pendidik masih menerapkan pembelajaran yang mana hanya mengandalkan buku, papan tulis, dan metode ceramah. Adapun faktor lain yang menyebabkan turunnya minat belajar siswa seperti halnya dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar oleh pendidik. Hal ini diperkuat oleh pendapat menurut Choirudin et al. (2021), yang menyatakan bahwa salah satu faktor

yang mempengaruhi siswa sulit untuk menerima materi pembelajaran yaitu keberadaan bahan ajar yang masih terbatas serta kurangnya pengembangan bahan ajar bahan ajar yang digunakan dalam menyajikan materi masih terbatas karena kurangnya pengembangan bahan ajar. Tidak hanya itu, penerapan pembelajaran yang berfokus pada pendidik juga menjadi salah satu faktor menurunnya minat belajar pada siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mencapai pembelajaran tersebut ialah dengan materi pembelajaran yang menarik. Menurut Novianti et al., (2022) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu siswa memahami makna pesan yang disampaikan selama proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Di sisi lain, Khairiani & Saifullah (2024). menyatakan telah terbukti bahwa keberadaan media pembelajaran sangatlah penting. Karena hal-hal yang ditampilkan dalam karya ini kurang jelas, maka dapat dibantu dengan menunjukkan media pembelajaran. Kompleksitas dari apa yang disajikan kepada siswa dengan bantuan media dapat dengan mudah dan dapat menunjukkan kurangnya guru dalam berkomunikasi melalui beberapa kata atau ungkapan, keabstrakan dari apa yang dapat dilakukan secara tegas dengan wajah. pendidikan. Dari pemikiran di atas dapat ditarik gagasan tentang media pembelajaran yang artinya adalah suatu alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran guna memberikan kejelasan bahan ajar kepada siswa.

Diera saat ini perkembangan zaman diikuti oleh perkembangan IPTEK didalamnya. Penggunaan IPTEK sudah kerap digunakan oleh setiap manusia. Dalam pendidikan, IPTEK sering dikaitkan didalamnya. Salah satunya yakni pengimplementasian media pembelajaran yang berbasis IT. Media pembelajaran berbasis IT yang bisa digunakan ada beberapa macam didalamnya, salah satunya yaitu media video animasi interaktif. Menurut Pratiwi & Kasriman (2022), video animasi interaktif adalah jenis media pembelajaran yang mempunyai daya tarik tersendiri karena merupakan media pembelajaran yang memungkinkan penyerapan informasi melalui berbagai indera: pendengaran dan visual. Dilain sisi, menurut Zunaida (2022) keunggulan media video animasi interaktif adalah media animasi ini sangat tepat digunakan untuk sekolah dasar karena kecocokan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai gambar serta menganggapnya menarik. Selain itu, animasi mempunyai kemampuan untuk menjelaskan hal-hal kompleks hanya dengan gambar dan kata-kata, serta dapat mengungkapkan makna melalui visualisasi. Adanya media informasi yang memanfaatkan animasi membuat proses penyampaian informasi lebih mudah dipahami dan dipahami dibandingkan dengan kata-kata lisan atau tulisan.

Berdasarkan beberapa hal diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya media video animasi interaktif dapat dijadikan solusi untuk mengatasi minimnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan pengimplementasian video animasi interaktif dalam pembelajaran mampu menarik minat siswa karena didalamnya terdapat gambar animasi yang beraneka ragam dan warna-warna yang menarik. Dengan itu, pembelajaran tidak lagi dianggap menjadi pembelajaran yang monoton, menyeramkan, dan membosankan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik dan menganggap penting persoalan tersebut sehingga mengangkat penelitian ini yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”.

Metode

Metode pada penelitian ini yaitu metode literatur review. Metode ini memuat sejumlah artikel yang telah dilakukan dengan topik penggunaan media video animasi interaktif untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika, diambil dari berbagai sumber yang relevan dan dimaksudkan untuk dijadikan bahan referensi bahan penelitian. Pencarian literatur yang dilakukan

berdasarkan hasil penelitian pada beberapa database seperti Google Scholar dan website lain yang relevan. Literatur yang digunakan sebagai bahan kajian adalah literatur yang termasuk dalam lingkup pendidikan.

Partisipan

Partisipan di penelitian ini yaitu siswa sekolah dasar.

Instrumen

Instrumen yang diaplikasikan pada penelitian ini yaitu berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data perpustakaan, seperti membaca, mencatat, dan pengelolaan bahan penulisan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memanfaatkan *database* elektronik seperti *Google Scholar* dan website lain yang relevan untuk mencari, membaca, dan memahami karya yang berkaitan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan mengkaji beberapa artikel yang berhubungan terkait topik yang sedang ditelaah.

Hasil

Berikut merupakan hasil analisis artikel terkait topik yang ditelaah dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kajian Artikel

No	Judul	Hasil
1.	“Pengaruh Video Animasi Bergambar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sertajaya”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif berpengaruh baik dan bermakna terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Sertajaya 02. Hal ini dapat dianggap sebagai metode yang cocok untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik.
2.	“Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Sbdp Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone”	Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Terlihat dari peningkatan minat yang terjadi antara sebelum pembelajaran dengan media animasi interaktif (pra) dan setelah pembelajaran menggunakan media tersebut (post) dengan memperoleh skor pertama pada kategori rendah sebesar 40% dan pada kategori sedang. kategori. 60% pada kategori atas, 0% pada kategori bawah, 15% pada nilai post-test, 65% pada kategori sedang, dan 20% pada kategori atas.
3.	“Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Takung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021”	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa video animasi dan media interaktif berkontribusi terhadap minat belajar siswa, berdasarkan lembar observasi yang mencakup lima indikator terkait peran animasi dan media interaktif. Di sisi lain, hasil survei yang yang didapat yakni empat indikator tentang minat belajar menunjukkan pencapaian 80% secara keseluruhan. Ini berarti bahwa media interaktif berbasis animasi dapat secara ampuh mempengaruhi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

No	Judul	Hasil
4.	“Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik”	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, dikarenakan nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($6,325 > 2,024$). Maka dari itu, penerapan media pembelajaran video animasi berpengaruh dengan minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor.

Hasil *review* dan analisis referensi artikel menunjukkan ada 4 sub-pokok bahasan yang akan dibahas, yaitu:

- Definisi media video animasi interaktif,
- Manfaat media video animasi interaktif,
- Kelebihan dan kekurangan media video animasi interaktif, serta
- Langkah-langkah penggunaan media video animasi interaktif.

Pembahasan

Definisi Media Video Animasi Interaktif

Menurut Widyahabsari, Aka & Zaman (2023), media video animasi merupakan sarana pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual bergerak dengan suara tambahan. Menurut Rahmayanti (2018), video animasi adalah media audiovisual dengan mengkombinasikan animasi bergerak dengan suara, memungkinkan karakter animasi berinteraksi dengan siswa, sehingga siswa tidak untuk sekadar melihat atau mendengarkan materi. Dalam media tersebut, komunikasi digunakan sebagai cara untuk menyampaikan informasi dan berbagai pesan kepada khalayak. Hal ini penting untuk menjamin bahwa pesan yang disampaikan jelas dan bisa dimengerti oleh audiens. Selain itu, komunikasi juga bertujuan untuk membangun hubungan, mempromosikan produk atau layanan, serta mendukung tujuan organisasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, keterampilan komunikasi yang efektif adalah salah satu aspek utama di dunia media saat ini. Dari pendapat di atas mendapatkan rangkuman bahwa media video animasi interaktif adalah alat pengajaran berbasis teknologi yang mencakup video, dan komunikasi antar guru dan siswa menunjukkan sifat interaktif.

Manfaat Media Video Animasi Interaktif

Menurut Daniel & Harland (2017) Video animasi interaktif sebagai media pembelajaran menawarkan banyak keuntungan, seperti menarik minat siswa sekolah dasar dan menyesuaikan dengan karakteristik mereka. Media ini menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, menurut Ruswan et al. (2024), media video animasi mampu memberi tanggapan yang baik kepada siswa. Video animasi meningkatkan respons positif siswa dan mendorong mereka untuk lebih fokus pada materi. Dengan demikian, penggunaan video animasi interaktif mampu menaikkan minat belajar siswa secara efektif dan disesuaikan kepada karakteristik siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi Interaktif

Menurut Hikmah, Hapidin & Aulia (2023), kelebihan dan kekurangan dari media animasi interaktif yaitu:

A. Kelebihan Media Video Animasi Interaktif

- 1) Mudah digunakan oleh pendidik dan orang tua.
- 2) Latar tempat dan alur cerita yang familiar dengan anak-anak.
- 3) Menarik perhatian anak.
- 4) Dapat digunakan diberbagai tempat dan kapan saja.
- 5) Tidak membosankan.

Kekurangan Media Video Animasi Interaktif

Penerapan media video animasi interaktif sebagai media pembelajaran memiliki kekurangan untuk siswa yaitu perlunya pengawasan atau pendampingan saat siswa

menonton video animasi interaktif ini agar pesan yang ingin disampaikan dalam video dapat tersampaikan dengan jelas kepada siswa. Selain itu, guna mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa pendidik atau orang tua harus melakukan tanya jawab serta penjelasan kepada siswa. Dilain sisi, video animasi interaktif ini juga memiliki kekurangan yaitu, dalam pemutarannya jika menggunakan laptop disarankan menggunakan laptop *touchscreen* atau yang mendukung untuk layar sentuh agar anak tidak kesulitan saat mengklik interaktifitas dalam menggunakan media tersebut.

Langkah-Langkah Penggunaan Media Video Animasi Interaktif

Berikut Langkah-langkah yang dapat dilakukan yaitu:

- A. Sebelum menampilkan media video animasi, pendidik akan menjelaskan materi yang akan dipelajari
- B. Pendidik menampilkan media video animasi kepada siswa dan meminta siswa memperhatikannya.
- C. Pada akhir video, siswa diminta menjawab beberapa pertanyaan terkait materi yang dibahas tersebut.

Dengan menerapkan beberapa tahapan diatas, sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan berhasil dan siswa aktif dalam pembelajaran. Menurut Jafar (2021), pembelajaran yang efektif bergantung pada upaya pendidik dalam menggunakan media animasi interaktif. Dari uraian di atas, disimpulkan pengimplementasian media video animasi interaktif pada pembelajaran mampu menaikkan minat belajar siswa pada setiap pertemuan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis beberapa artikel terkait topik yang dibahas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran akan dapat menjadi alat yang digunakan pendidik guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Perlibatan media pembelajaran dalam pendidikan dapat menaikkan kontribusi siswa pada pembelajaran dan minat belajar. Media pembelajaran menarik di era perkembangan IPTEK saat ini tentunya sangat diperlukan, seperti media video animasi interaktif. Pengimplementasian media video animasi interaktif pada keberlangsungan pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Saran

Adapun saran yang diberikan yaitu antara lain, bagi pendidik yaitu untuk selalu berinovasi dalam pembuatan serta pengimplementasian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bagi sekolah sarannya yaitu untuk selalu memperhatikan sarana dan prasarana yang tersedia khususnya dalam aspek teknologi di sekolah tersebut sehingga pendidik tidak memiliki keterbatasan dalam pengimplementasian media yang akan digunakan. Bagi peneliti berikutnya dapat mengembangkan variabel-variabel lainnya yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

Referensi

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02.995>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher*

- Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Choirudin, C., Anwar, M. S., Azizah, I. N., Wawan, W., & Wahyudi, A. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kaligrafi dengan Pendekatan Guided Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 7(1), 52. <https://doi.org/10.33474/jpm.v7i1.6738>
- Hartiwati, T., Perwitasari, D., & Fatayan, A. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD Negeri Topa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Islam*, 4(3), 2556–2560.
- Hikmah, Hapidin, & Aulia, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Untuk Mengajarkan Perilaku Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(4), 802–818. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms/article/view/150>
- Jafar, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 251–262. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/download/17681/12582>
- Kamila, Q. A. N., ASBARI, M., & DARMAYANTI, E. (2024). Merdeka Belajar: Memahami Konsep Pembelajaran Masa Kini. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 104–110.
- Khairiani, D., & Saifullah, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah 1. 3, 87–98.
- Muna, I., & Fathurrahman, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 99–107.
- Novianti, M., Sivra, M., Manurung, S., & Napitupulu, R. P. (2022). *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13 (2) (2021) pp. x-xx. 13(4). www.iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021/5419>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Utami, M. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas Iv Sdn 1 Sawah Lama Bandar Lampung. 1, 1–111. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/22415>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594.

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3856/2702>

Zunaida, D. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 833–842.

<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/396%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/download/396/340>