

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN  
RENDERFOREST PADA SUBTEMA PERKEMBANGAN  
TEKNOLOGI KOMUNIKASI**

Septi Widia Risa<sup>1</sup>, Resyi A. Gani<sup>2</sup>, Ade Wijaya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan

<sup>1</sup>[septiwidirisa@gmail.com](mailto:septiwidirisa@gmail.com), <sup>2</sup>[resyi@unpak.ac.id](mailto:resyi@unpak.ac.id), <sup>3</sup>[ade.wijaya@unpak.ac.id](mailto:ade.wijaya@unpak.ac.id)

**ABSTRACT**

*The goal is to develop animation video media using Renderforest on the subtheme of the development of communication technology and test the feasibility of the product. This study uses the R&D (Research and Development) research method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model approach. This research was carried out at SDN Pasirangin on May 2, 2024, with 34 students in grades III-B for the 2023/2024 academic year. Qualitative data analysis techniques from observations and interviews, and quantitative data regarding the results of expert validation, teacher responses and student responses. Based on the results of the validation of media experts received a score of 80% with the criteria of 'feasible', the results of the validation of material experts received a score of 90% with the criteria of 'very feasible', and the results of the validation of linguists received a score of 100% with very feasible criteria. Animation video media using Renderforest is very feasible and can be tested for teachers and students. Based on the results of the trial through the questionnaire, the teacher's response received a score of 93.33% and the trial of the student's response received a score of 90% with very good criteria. Based on the results of the two trials, it can be concluded that the animated video media developed can make students understand the material described, feel enthusiastic and happy in participating in learning, so that the animated video media is very suitable for use in learning the subtheme of communication technology development.*

*Keywords: Animation Video Media, Renderforest, Communication Technology Development*

**ABSTRAK**

Tujuan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan Renderforest pada subtema perkembangan teknologi komunikasi dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasirangin 02 Mei 2024, peserta didik kelas III-B tahun akademik 2023/2024 sebanyak 34 peserta didik. Teknik analisis data kualitatif hasil observasi dan wawancara, dan data kuantitatif mengenai hasil validasi ahli, respon guru dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 80% dengan kriteria 'layak', hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 90% dengan kriteria 'sangat layak', dan hasil validasi ahli Bahasa mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat layak. Media video animasi menggunakan Renderforest sangat layak dan dapat di uji cobakan kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba melalui angket respon guru mendapatkan skor 93.33% dan uji coba terhadap

respon peserta didik mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil kedua uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dapat membuat peserta didik paham dengan materi yang digambarkan, merasa antusias serta senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga media video animasi tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran subtema perkembangan teknologi komunikasi.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Renderforest, Perkembangan Teknologi Komunikasi

### **A. Pendahuluan**

Inovasi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran penting digunakan guru, menurut (Dewi & Handayani, 2021) terutama pada penggunaan video animasi dianggap sebagai metode pembelajaran yang sangat efektif dan memiliki potensi untuk memberikan dampak yang bervariasi pada peserta didik. (Gani, R. A., et al., 2023) bahwa video animasi mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar menyajikan kombinasi animasi, visual melalui teks dan video serta gambar bergerak. Sejalan dengan pendapat (Altari, 2023 & Purwati, 2021) media disertai audio animasi sebagai pendukung pembelajaran video animasi, aktif dan meningkatkan efisiensi belajar, meningkatkan motivasi dan berfokus pada peserta didik.

Animasi membantu peserta didik dalam memahami materi yang kompleks, (Gani, R. A., 2023) dengan memberikan representasi visual,

seperti simulasi, eksperimen, dan prosedur, (Kusnulyaningsih, et al., 2022). Dengan adanya animasi, proses pembelajaran yang sulit dapat dipahami dan diikuti dengan lebih.

Media pembelajaran animasi telah terbukti meningkatkan minat belajar dan merangsang semangat belajar, (Rahmadayani, D & Darmasyah, D., 2023 dan Oktarika, 2023) pengalaman pembelajaran menarik dan menyenangkan yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

*Renderforest* menjadi pilihan *website online* yang memiliki berbagai macam template menarik, (Pratiwi, et al., 2023) *renderforest* perangkat lunak yang menyediakan layanan produksi video secara gratis melalui *platform online*. Sedangkan menurut (Ngarofah, 2021) berbagai jenis video secara online yang dapat dikembangkan, dibagikan platform media sosial.

*Renderforest* merupakan perangkat lunak untuk membuat video cerdas, kreatif menjadikan video berkualitas *professional*, (Nur Aeni, et al., 2022). Menurut (Mustiara, 2023) *Renderforest* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur *windows* dan game *Renderforest* menurut (Harahap, et al., 2023) adalah sebuah *platform* daring yang menyediakan berbagai layanan dan alat untuk membuat konten kreatif, terutama dalam bidang pembuatan video dan desain grafis.

Fungsi *Renderforest*, (Batubara, et al., 2022 & Harahap et.al., 2023) mencakup video presentasi, iklan, video promosi, animasi logo, kartu ucapan, desain grafis, pilihan musik dan suara, kolaborasi *team*. Animasi 2D teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital, (Wonggo et al, 2021). Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi, (Apriliansyah, et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara guru wali kelas III yang bernama Ibu Aulia Sintia, S.Pd di SDN Pasirangin 02, diperoleh informasi bahwa ditemukan masalah pada proses

pembelajaran antara lain media yang digunakan masih terbatas dalam memanfaatkan teknologi melainkan hanya mengandalkan youtube, sehingga media pembelajaran terkesan kurang kreatif dan inovatif, dan masih terpaku pada buku cetak dan video serta pembelajaran melalui pesan *whatsapp* yang kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, tidak ada sesi tanya jawab antara guru dan peserta didik dan tidak ada diskusi antar peserta didik, terkesan pasif karena peserta didik hanya menonton video yang disajikan. Sebaiknya pembelajaran disusun dirancang dalam satu sistem pembelajaran sesuai kurikulum yang digunakan, (Tanaka & Gani., R. A., 2023:30-43)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peserta didik juga merasa bosan dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan juga terkesan monoton. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menampilkan gambar animasi, pewarnaan pada gambar, tanya jawab terhadap penyajian materi terhadap media, dominan aktif menggunakan *handphone*. Peserta didik menyukai media pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara

secara bersamaan yang berisikan informasi, pesan, serta materi dalam proses pembelajaran, serta dapat memberikan bagian gambaran langsung pada materi yang diberikan tersebut, (Amelia et al., 2023 & Samsudi et al., 2020).

Berkaitan dengan permasalahan tersebut yang diamati: peserta didik kurang antusias menyimak materi yang disajikan, kurang meminati pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dengan baik, kurang mewakili ekspektasi penyajian materi masih terpaku buku cetak sehingga keterampilan menyimak peserta didik kelas III masih rendah, peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran mengamati gambar diam tidak berwarna dan tidak ada animasi melainkan terpaku menggunakan media buku, peserta didik hanya fokus pada media pembelajaran buku, video yang digunakan guru masih bersifat memahami materi saja, tanpa ada pertanyaan pemantik yang mendorong kemampuan berfikir kritis. (Dini, et al., 2024) berpendapat video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar

Tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut: Untuk mengembangkan media video animasi dalam pembelajaran perkembangan teknologi komunikasi menggunakan *Renderforest* pada peserta didik kelas III; dan untuk uji kelayakan media *Renderforest* dalam pembelajaran perkembangan teknologi komunikasi pada peserta didik kelas III.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Apriliansyah A., et al., 2022) berjudul *Desain Media Renderforest Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains* dapat disimpulkan bahwa hasil validasi terhadap media *renderforest* dalam meningkatkan pemahaman sains menggunakan desain media *renderforest* sangat efektif digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran menggunakan *video animasi* berbantuan *renderforest* tersebut menghasilkan kevalidan yang valid dan kelayakan tingkat sangat layak untuk pembelajaran IPA.

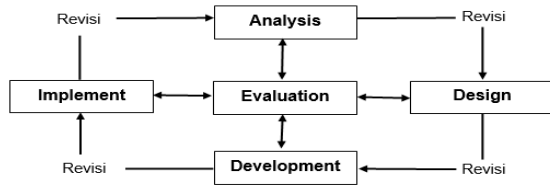
Selain itu, penelitian yang dilakukan (Aeni N., et al., 2023) yang berjudul *Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami*

Sekolah Dasar Kelas 4, dapat ditarik kesimpulan bahwa media Media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi *Renderforest* dikategorikan sangatlah baik dapat membantu para pendidik dalam mengajar dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan yang memenuhi persyaratan kurikulum.

Berdasarkan paparan tersebut penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Renderforest Pada Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi* dengan harapan penulis dapat menjadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan membantu memotivasi minat peserta didik dalam membaca dan belajar di kelas. Pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik di dalam kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh pendidik.

Penelitian pengembangan prosedur penelitian media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE ((*A*)*nalyze*, (*D*)*esign*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, dan (*E*)*valuation*). (Wijayanti, et al., 2024) memaparkan model ini untuk menghasilkan produk baru dengan melewati beberapa tahap dalam pembuatannya (*A*)*nalyze* yang berkaitan dengan keadaan awal sekolah dan kebutuhan penggunaan media komik digital yang belum digunakan sebelumnya. (*D*)*esign* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan untuk pembelajaran. (*D*)*evelopment* merupakan tahapan pembuatan produk dan diuji validitas produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. (*I*)*mplementation* merupakan penerapan produk kepada siswa yang sebelumnya sudah diuji validitas. (*E*)*valuation* merupakan tahapan untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Berikut bagan tahapan model ADDIE sebagai berikut:

## **B. Metode Penelitian**



**Gambar 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE (Hidayat & Ulfah, 2023)**

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran animasi berbantuan aplikasi *Renderforest* pada materi Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi Kelas III.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media animasi dalam pembelajaran perkembangan teknologi komunikasi untuk siswa SD berbantuan aplikasi *renderforest* ini menggunakan model ADDIE, (Hidayat & Ulfah, 2023) dan media pembelajaran terproyeksi yang digunakan berbantuan aplikasi, (Gani, R.A., et al., 2024), dengan tahapan berikut teori pendukung yang digunakan.

#### **Tahap *Analysis***

Analisis terhadap tujuan pembelajaran pada desain materi perkembangan teknologi komunikasi memerlukan pengembangan penggunaan media *Renderforest* berupa video animasi yang berisi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn secara menarik dan jelas dalam

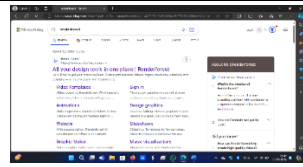




pemaparan materi yang diajarkan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *Renderforest*. Pendapat (Pagarra, 2022:79-80) animasi dalam bidang multimedia merupakan penggunaan komputer untuk membuat gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan atau mensimulasikan hal-hal yang sulit dilakukan dalam video.

Peneliti juga melakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas III yang telah dilakukan hasil analisis bahwa media yang digunakan pada proses pembelajaran hanya terpaku pada buku tema saja dan sesekali menggunakan media *powerpoint* dengan tampilan seadanya, belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi. Berdasarkan hasil temuan (Hamda et al., 2023) *Renderforest* bisa digunakan untuk membuat materi pembelajaran dengan mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif melalui elemen-elemen visual seperti video, animasi, dan desain grafis. Sejalan temuan oleh (Syahmi, Ulfa, dan Syahmi, 2022) serta memberikan motivasi dan kemudahan pada proses pembelajaran yang berlangsung.

#### **Tahap *Desain***

Membuat rancangan produk media video animasi berbantuan aplikasi renderforest yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan menyesuaikan materi perkembangan teknologi komunikasi, serta tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam merancang elemen tampilan media video animasi sebaik mungkin dengan *Renderforest* (Djamilah, et.al., 2023), mengintegrasikan materi dan tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan dan menyusun instrumen angket validasi ahli media dan respon guru dan peserta didik. Sebagaimana pendapat menurut (Pratiwi et al. (2023: 232) dan (Ngarofah, 2021:37) merupakan platform aplikasi web pembuat intro, presentasi kelas profesional, tanyangan slide dan fitur produksi video secara online. Diperkuat temuan (Hamda, eta al., 2022: 54) & *Renderforest* dapat dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dilengkapi fitur-fitur video animasi edukasi, *slide show*, dan presentasi menghasilkan materi yang menarik dan interaktif. Sehingga produk ini akan dikembangkan, dapat dicermati pada tabel 1, berikut:

**Tabel 1. Rancangan dan Hasil Media Animasi Aplikasi *Renderforest***

Desain Media Animasi <i>Renderforest</i>	Tahapan
	membuka aplikasi <i>renderforest</i> melalui web dilihat pada gambar disamping atau mendownload <i>playstore</i> atau <i>appstore</i> .
	tampilan <i>renderforest</i> , klik <i>sign in</i> untuk masuk pada web <i>renderforest</i> . memilih template bisa <i>scroll</i> ke bawah sehingga atau bisa klik videos untuk memilih template yang diinginkan.
	<i>select scenes</i> untuk memulai menggunakan template animasi 3D dengan kreativitas yang dimiliki atau <i>create with AI</i> dan memilih <i>background</i> .
	tahap pemberian fitur gambar 3D combine fitur <i>audio</i> , <i>text to speech</i> , <i>colors</i> , <i>transitions</i> , <i>font</i> , <i>style</i> . Dan bisa <i>upload audio</i> .
	tahap pemberian fitur <i>text to speech</i> untuk memberi kesan suara pengguna pada pembuatan video pembelajaran.
	tahap pemberian <i>colors</i> pada <i>background</i> dan <i>transitions</i> agar terlihat <i>smooth</i>
	Tahap pemberian teks materi teknologi dan perkembangan sesuai kebutuhan.
	tahap publikasi media video animasi berbantuan aplikasi <i>Renderforest</i> dan mengirimkan tautan agar dapat diakses oleh guru dan siswa.

### **Tahap *Development***

Tahapan pengembangan media komik berbantuan aplikasi *renderforest* materi teknologi dan perkembangan, rancangan dilakukan

dengan melakukan tahapan validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi untuk mengetahui kelayakan media komik berbantuan aplikasi *renderforest* yang diujicobakan ke 34 peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

### **Deskripsi Validasi Ahli**

Ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbantuan aplikasi *renderforest*. Berikut hasil validasi pertama dan revisi prodak dua kali yang telah dilakukan oleh bapak Iqbal Suriansyah, M.Kom. Dosen Ilmu Komputer Universitas Pakuan, sehingga validasi menghasilkan prodak pengembangan berada pada kualifikasi “layak” memiliki persentase 80% dengan rentang nilai 75%-89% sehingga media tidak perlu direvisi. Artinya produk media vdeo animasi berbantuan aplikasi *renderforest* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn subtema perkembangan teknologi komunikasi.

Ahli Bahasa yang telah dilakukan ke Ibu Stella Talitha, M.Pd. Dosen Pendiidkan Bahasa Indonesia, Universitas Pakuan. Untuk mengetahui kelayakan bahasa pada penerapan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKN ke media animasi berbantuan aplikasi

*renderforest*, produk pengembangan kualifikasi “sangat layak” memiliki persentase 100% dengan perolehan nilai 89%-100% sehingga media video animasi tidak perlu direvisi. Artinya produk media pembelajaran video animasi *renderforest* dapat digunakan di dalam pembelajaran materi perkembangan teknologi komunika.

Ahli materi dilakukan untuk mengetahui uji kelayakan materi terhadap media animasi berbantuan aplikasi *renderforest* diujicobakan ke peserta didik sekolah dasar kelas III. Berikut hasil validasi pertama yang telah dilakukan oleh bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pakuan. menghasilkan kualifikasi “sangat layak” memiliki presentase 90% dengan perolehan nilai di antara 89%-100% sehingga materi terhadap prodak tidak perlu revisi. Artinya produk media video animasi pembelajaran pengembangan teknologi komunikasi digital berbantuan aplikasi *renderforest* dapat digunakan peserta didik. Seabikanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *renderforest*, (Tumangger, 2023).

### **Tahap Implementation**



Melakukan uji coba secara terbatas pada guru dan 34 peserta didik kelas III di SDN Pasirangin 02 menggunakan angket respon guru dan peserta didik terhadap media video animasi aplikasi *renderforest* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn subtepa perkembangan teknologi komunikasi, yang diuraikan berikut:

Respon Guru dilakukan secara uji terbatas, prodak diuji coba dilakukan guru kelas III Ibu Aulia Sintia, S. Pd, dengan hasil validitas sebesar 93% sehingga, denga kualifikasi “sangat layak” digunakan prodak media video animasi subtema perkembangan teknologi dan komunikasi peserta didik kelas III Sekolah Dasar, media animasi aktif digunakan pada proses pembelajaran dengan berbantuan aplikasi, (Zahra & Gani, R.A, 2023 & Windy, at al., 2024) Respon Peserta Didik media video animasi berbantuan aplikasi *renderforest* pada subtema perkembangan teknologi dan komunikasi, menghasilkan angket respon peserta didik, terdapat pada Tabel 2, berikut:

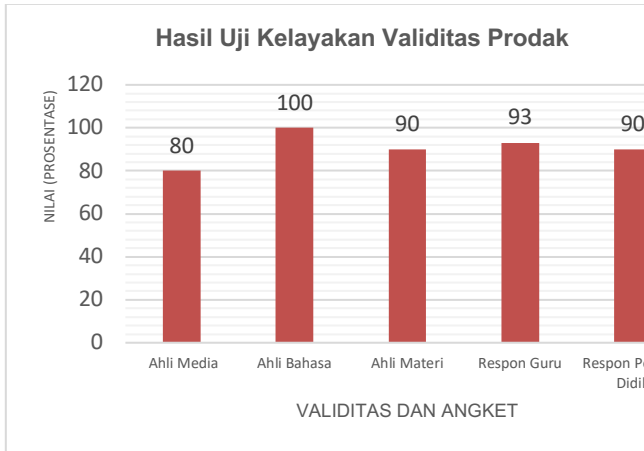
**Tabel 2. Hasil Respon Peserta Didik Pembelajaran Perkembangan Teknologi dan Komunikasi Menggunakan Media Video Animasi Aplikasi *Renderforest***

Responden	Total skor	Jumlah skor maksimal	Persentase	Rata-rata persentase
1	50	50	100	90
2	47	50	94	

3	46	50	92
4	47	50	94
5	46	50	92
6	44	50	88
7	48	50	96
8	49	50	98
9	48	50	96
10	49	50	98
11	48	50	96
12	47	50	94
13	49	50	98
14	45	50	90
15	49	50	98
16	47	50	94
17	48	50	96
18	48	50	96
19	47	50	94
20	48	50	96
21	47	50	94
22	49	50	98
23	49	50	98
24	50	50	100
25	47	50	94
26	47	50	94
27	47	50	94
28	48	50	96
29	48	50	96
30	47	50	94
31	48	50	96
32	47	50	94
33	47	50	94
34	48	50	96

ketercapaian rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 90%. Jumlah nilai rata-rata ini berada pada rentang antara 88%-100% dalam kategori “sangat layak”, sehingga penggunaan media video animasi berbantuan aplikasi *renderforest*, (Ravilla & Noviati, 2023 & Pratiwi, 2023) ini dapat digunakan dengan “sangat layak” dalam membantu peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn subtema perkembangan teknologi dan komunikasi media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung, dapat dicermati hasil simpulan nilai uji kelayakan validasi dan angket respon

guru dan peserta didik pada diagram, berikut:



**Gambar 2. Hasil Uji Validitas dan Angket**

#### **D. Kesimpulan**

Media video animasi berbantuan aplikasi *renderforest* yang berisikan alur *flowchart* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn subtema perkembangan teknologi dan komunikasi, adapun fitur fitur yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas III. Media video animasi digital sangat layak digunakan dengan hasil persentase dari ahli media sebesar 80%. Hasil persentase oleh ahli bahasa sebesar 100% dan hasil persentase oleh ahli materi sebesar 90% dengan rata-rata nilai dari ketiga ahli tersebut mencapai persentase 90% dengan kategori sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil angket respon guru mendapat

persentase sebesar 93%, sedangkan berdasarkan hasil penerapan dan angket respon peserta didik kelas III B SDN Pasringin 02 diperoleh persentase 90% yang berarti produk sangat layak digunakan saat pembelajaran di kelas maupun mandiri. Saran penggunaan media video animasi berbantuan aplikasi *renderforest* ini dilakukan dengan sarana dan prasarana yang mendukung dan dibutuhkan jaringan internet yang cukup untuk mengakses aplikasi. Guru mengoptimalkan kemampuan peserta didik untuk memahami materi yang sulit dipahami.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Buku:**

- Gani, R.A., dkk. (2024) *Media Pembelajaran*. Edisi II, Penerbit: HDF Publihing, Lombok NTB.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tanaka, Ahmad, Resyi A. Gani, S. Kom, Fidhia Andani, Eneng Martini, DR Tamsik Udin, S. Pd Firmansyah et al. *Perencanaan pembelajaran*. Selat Media, 2023.

##### **Jurnal:**

- Altari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

- Animasi Pada Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Di Kelas VIII SMP Negeri 16 Pontianak.
- Batubara, M. H., Nasution, A. K. P., Lbs, M., & Nurmalina, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Dengan Pelatihan Renderforest.com. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 67–72.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Djamilah, S., Maulida, I., Nurra, S., & Sabila, W. (2023). Pemberdayaan Guru SDN Sungai Ranggung Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Sebagai Upaya Penguatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(7).
- Gani, R. A., Indriani, R. S., & Hikmah, N. (2024). Penana: Audio-Visual Media To Improve Acrostic Poetry Writing Skills. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 24(2), 147-158.
- Hamda, N., Tasia, F. E., & Gunawan, H. I. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Renderforest Di SMP IT Bina Adzkie Kota Depok. In *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, Issue 2).
- Harahap, Y. M., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Renderforest Berbasis Pengajaran Blended Learning. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 18–22.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480-486.
- DI Ngarofah. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Ma'arif Udanawu Blitar.
- Oktarika, L., & Amaliyah, N. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Kegiatan Ekonomi Pembelajaran Ips Siswa Kelas IV Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3719-3725.
- Pratiwi Fifi Pandu, & Handayani Sri Lestari. (2023). Penggunaan Renderforest Terhadap Kreativitas Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, 6(3), 232–233.
- Ravilla Dwi Trisca, Rahma, & Novianti. (2023). Pengembangan Video Learning Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Renderforest Pada Materi Pythagoras. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1).
- Purwati, P. (2021). Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan

Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 124-134.

*Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1, Issue 4).

Zahra, S. H., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Media Animasi Menggunakan Storyset Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 5503-5510.

Rahmadayani, S., & Darmansyah, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Dalam Metode Demonstrasi Kelas VIII Di MTS. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 167-184.

Tumangger, W. R. (2023). Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Renderforest untuk Mendorong Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 2(02), 70-79.

Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 135-143.

Windiyan, T., Gani, R. A., Zainal, M. A., Juliani, A., & Puri, J. A. (2024). Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Melalui Pendampingan Vlog Now Menuju Education For Sustainable Development. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1476-1485.

Wonggo, M. A., Waworuntu, J., Komansilan, T., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Mobile Untuk Siswa SMK. In *Jurnal Pendidikan*