

## **PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II DI SDN 116 PEKANBARU**

Nola Sri Ayuni<sup>1</sup>, Febrina Dafit<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Islam Riau

<sup>1</sup>nolasriayuni@student.uir.ac.id, <sup>2</sup>febrinadafit@edu.uir.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This research was written with the aim of finding out the influence of animated video media on the motivation and learning outcomes of Indonesian language class II students at SDN 116 Pekanbaru. This quasi-experimental research uses a pretest posttest control group design. The number of respondents was 72 people. The instrument for collecting data on learning motivation is a questionnaire, and the instrument for collecting data on learning outcomes is a test. The data were analyzed using parametric statistics, namely the Independent Sample T-Test. The result is that there is an influence of animated video media on the motivation to learn Indonesian for class II students at SDN 116 Pekanbaru due to Sig.(2-tailed)  $0.001 < 0.05$ . There is an influence of animated video media on the Indonesian language learning outcomes of class II students at SDN 116 Pekanbaru with Sig. (2-tailed)  $0.001 < 0.05$ , indicated by the learning outcomes of students taught with animated video media which are higher than student motivation and learning outcomes. taught using powerpoint media.*

**Keywords:** *learning results, animation video media, learning motivation*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 116 Pekanbaru. Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan desain *pretest posttest control group design*. Jumlah responden sebanyak 72 orang. Instrumen pengumpulan data motivasi belajar adalah angket, dan instrumen pengumpulan data hasil belajar adalah tes. Data dianalisis dengan statistik parametrik, yaitu uji *Independent Sample T-Test*. Hasilnya adalah terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 116 Pekanbaru dikarenakan Sig.(2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 116 Pekanbaru dengan Sig.(2-tailed)  $0,001 < 0,05$ , ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media video animasi lebih tinggi dari motivasi dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media *powerpoint*.

**Kata Kunci :** hasil belajar, media video animasi, motivasi belajar

---

## **A. Pendahuluan**

Pada zaman sekarang, segala kebutuhan manusia selalu berkaitan dengan teknologi. Keberadaan teknologi memberikan kemudahan untuk kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih. Contoh perkembangan teknologi adalah telepon. Telepon mengalami perkembangan yang pesat, dahulu telepon berbentuk bundar yang terdapat tombol nomor dan memiliki sambungan kabel. Namun, sekarang telepon berkembang menjadi telepon genggam yang fungsinya tidak hanya untuk menelepon dan mengirim pesan tetapi juga bisa mengakses internet. Pada saat sekarang ini telepon sudah canggih, karena pengoperasiannya tidak lagi menggunakan tombol nomor tetapi menggunakan layar full yang dapat disentuh.

Tidak hanya dalam kehidupan, teknologi juga berkembang pesat di dalam dunia pendidikan. Perubahan dalam pendidikan diperlukan karena pendidikan tradisional tidak memenuhi kebutuhan generasi baru yang mengerti teknologi (Nursyam, 2019). Proses berpikir, berperilaku, dan belajar generasi zaman sekarang

sangat berbeda. Mereka mempelajari segalanya dari apa yang mereka lihat pada teknologi yang digunakan. Dengan begitu, dapat kita ketahui bahwa anak-anak dapat menerima teknologi dengan sangat baik.

Teknologi sangat bermanfaat dalam pembelajaran, karena teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi bekerja dengan pengalaman yang berkembang mengenai kecukupan dan kecakapan (Firmadani, 2020). Untuk pengalaman pendidikan yang baik, terdapat beberapa media pembelajaran yang efektif digunakan, media tersebut meliputi media suara, media visual, dan media umum. Salah satu contoh media yaitu video animasi. Video animasi merupakan media yang terdapat unsur suara dan visual. Video animasi banyak digunakan untuk hal yang berkaitan dengan anak-anak. Karena animasi dilengkapi dengan karakter yang lucu, berwarna, dan bergerak yang memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran (Diantari & Gede Agung, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas II B di SD Negeri 116 Pekanbaru, peneliti

mendapati bahwa siswa di kelas II B merupakan siswa yang cepat bosan. Seperti yang dikatakan guru kelas tersebut, bahwa beliau menyadari hal itu pada saat hanya menggunakan audio saja dan visual saja ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, mereka membutuhkan pembelajaran yang bervariasi dengan menggabungkan pembelajaran visual dan audio. Motivasi siswa dalam pembelajaran itu sangat penting. Tanpa adanya motivasi, siswa sulit menerima pembelajaran dengan baik. Berkembangnya suatu negara dipengaruhi kelayakan pendidikannya. Guru berperan penting dalam prosesnya, karena dengan perkembangan baru yang diberikan oleh seorang guru dalam dunia pendidikan, dapat memberikan variasi baru dalam pengalaman mengajar dan mendidik yang akan menumbuhkan motivasi siswa (Zabir, 2018). Oleh sebab itu, sebagai guru kita harus selalu berupaya bagaimana menjadikan pembelajaran itu menyenangkan untuk anak sekolah dasar. Selain itu, pada saat wawancara peneliti juga mendapati bahwa video animasi diterapkan hanya pada mata pelajaran pancasila. Sedangkan pada materi pelajaran

yang lainnya, belum diterapkan pada siswa kelas II B di SD Negeri 116 Pekanbaru. Pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang diminati oleh kebanyakan siswa, salah satu faktornya ialah guru yang gagal dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna (Failasufa et al., 2022). Sehingga walaupun asli warga Indonesia, hasil belajar pembelajaran bahasa Indonesia bisa dikatakan jarang mendapatkan hasil yang maksimal. Selain faktor guru di sekolah, pengaruh bahasa asing dan dukungan orang tua juga penting. Karena, kebanyakan orang tua lebih merasa bangga jika anaknya pintar berbahasa asing daripada anak yang pintar berbahasa Indonesia dengan benar dan baik.

Dalam hal ini, video animasi dapat diterapkan di berbagai materi pelajaran bahasa Indonesia yang cocok. Kecocokan materi dengan penggunaan media yang tepat dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas (Novitasari et al., 2019). Siswa kelas rendah sangat menyukai cerita dongeng. Dampak yang terjadi pada materi ini sangat baik, karena cerita dongeng mengandung nilai-nilai yang dapat menjadikan dijadikan

contoh yang baik oleh siswa (Maharani et al., 2024). Masing-masing siswa memiliki cara belajarnya sendiri, seperti dengan cara mendengar, dengan cara melihat, serta melihat dan mendengar (Fitri yanti & Mudilillah, 2022). Video animasi merupakan media yang mengkombinasikan cara belajar siswa, sehingga dapat mempermudah seluruh siswa memahami pembelajaran (Izzaturahma et al., 2021). Agar makna cerita dongeng dapat dipahami oleh karakter belajar siswa yang beragam, maka video animasi menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran.

Dengan mengaitkan video animasi ke dalam beberapa materi pembelajaran bahasa Indonesia, maka peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, sehingga judul penelitiannya yaitu "Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas II di SD Negeri 116 Pekanbaru".

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian kuasi eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control grup design*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas IIA berjumlah 36 siswa, sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB yang berjumlah 36 siswa, sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media *powerpoint*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen angket sebanyak 15 butir dan tes pilihan ganda sebanyak 10 butir, yang telah diuji validitasnya. Uji validitas dilakukan dua tahap, yaitu:

### **a. Uji Validitas Ahli**

Uji validitas dilakukan dengan memberikan lembar validasi beserta angket dan tes kepada ahli. Kemudian ahli akan menilai sesuai dengan indikator yang ditentukan dengan skala penilaian 1-4.

**Tabel 1 Penilaian Jawaban Validitas  
Angket**

No.	Skala Penilaian	Keterangan
1.	4	Sangat baik
2.	3	Baik
3.	2	Cukup baik
4.	1	Kurang baik

(Sumber : (Hutabri, 2022))

Kevalidan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Item yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Adapun klasifikasi penilaian validitas sebagai berikut:

**Tabel 2 Klasifikasi Penilaian Validitas**

No.	Persentase	Keterangan
1.	90%-100%	Sangat Valid
2.	80%-89%	Valid
3.	65%-79%	Cukup Valid
4.	55%-64%	Kurang Valid
5.	≤ - 55%	Tidak Valid

(Sumber : (Hutabri, 2022))

**b. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Uji validitas instrumen digunakan untuk menentukan kevalidan item yang akan diberikan kepada siswa layak atau tidak layak. Instrumen dapat dikatakan baik, dapat dipercaya, dan dapat diandalkan jika telah melalui proses reliabilitas (Alma, 2007). Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *computer SPSS 29.0 for windows*. Kriteria pengujian jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan

$H_a$  diterima, jika  $r_{xy} < r_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Responden untuk uji coba soal tes dan angket adalah peserta didik kelas II C di SDN 116, yang berjumlah 36 siswa. Setelah uji coba, hasil uji coba tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Nilai  $r$  tabel dapat dilihat pada tabel nilai  $r$  *product moment*.

Untuk analisis data yang diperoleh dari *pretest-posttest* angket dan tes, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu uji *independent sample t-test*.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilangsungkan di SDN 116 Pekanbaru pada kelas II, yang bermaksud untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap motivasi serta hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Februari 2024 dan selesai pada bulan Juli 2024. Yang mana, dimulai dengan uji coba instrumen angket dan tes pada kelas II C.

1. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas Ahli

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap kualitas aspek penilaian media dan instrumen penelitian dapat dijelaskan bahwa media dan instrumen dinyatakan sudah layak untuk digunakan.

b. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Angket

Adapun hasil perhitungan uji validitas item pernyataan angket menggunakan *SPSS 29.0 for windows* diperoleh nilai *person correlation* atau  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (0,329) berdasarkan uji signifikan 0,05, artinya bahwa item 1, item 2, item 3, item 4, item 6, item 8, item 10, item 12, item 13, item 15, item 16, item 18, item 20, item 21, dan item 22 valid. Dikarenakan seluruh indikator motivasi belajar siswa sudah tercantum pada ke-15 pernyataan yang valid, sehingga item yang tidak valid dapat dibuang. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas angket menggunakan *SPSS 29.0 for windows* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* atau  $r_{hitung}(0,672) \geq r_{tabel}(0,329)$  yang menunjukkan

bahwa ke-15 pernyataan dinyatakan reliabel.

2) Soal Tes

Sebelum soal tes diberikan kepada siswa kelas kontrol dan eksperimen, maka soal tersebut perlu dilakukan perhitungan uji validitas. Soal yang akan di uji terdapat 10 soal, hasil perhitungan uji validitas soal tes menggunakan *SPSS 29.0 for windows* diperoleh nilai *person correlation* atau  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (0,329) berdasarkan uji signifikan 0,05, artinya bahwa soal 1, soal 2, soal 6, dan soal 10 dinyatakan valid. Dikarenakan enam dari sepuluh soal tidak valid, maka peneliti mengubah soal yang tidak valid tersebut kemudian dilakukan uji coba kembali.

Hasil perhitungan uji validitas soal tes yang telah diubah menggunakan *SPSS 29.0 for windows* diperoleh nilai *person correlation* atau  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (0,329) berdasarkan uji signifikan 0,05, artinya bahwa soal 1 sampai dengan soal 6 dinyatakan valid. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas soal tes uji coba menggunakan *SPSS 29.0 for windows* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* atau  $r_{hitung} \geq r_{tabel}(0,329)$  yang menunjukkan bahwa ke- 10 soal dinyatakan reliabel.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

1) Angket

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Angket Motivasi Belajar**

<b>Shapiro-Wilk</b>			
<b>Kelompok</b>	<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>
<i>Pretest</i>			
Motivasi Kelas Kontrol	0,951	36	0,109
<i>Posttest</i>			
Motivasi Kelas Kontrol	0,951	36	0,116
<i>Pretest</i>			
Motivasi Kelas Eksperimen	0,943	36	0,061
<i>Posttest</i>			
Motivasi Kelas Eksperimen	0,974	36	0,554

Sumber : Olahan data penelitian, 2024

Dari tabel di atas, didapatkan data motivasi belajar tersebut memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada hasil *pretest* motivasi kelas kontrol yaitu  $0.109 > 0,05$ , hasil *posttest* motivasi kelas kontrol  $0,116 > 0,05$ , hasil *pretest* motivasi kelas eksperimen  $0,061 > 0,05$ , dan hasil *posttest* motivasi kelas eksperimen  $0,554 > 0,05$ , sehingga diterimanya  $H_0$  dan ditolaknyanya  $H_a$ . Dengan begitu, data motivasi belajar dinyatakan berdistribusi normal.

2) Tes

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Tes Hasil Belajar**

<b>Shapiro-Wilk</b>			
<b>Kelompok</b>	<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>
<i>Pretest</i>			
Hasil Kelas Kontrol	0,943	36	0,064
<i>Posttest</i>			
Hasil Kelas Kontrol	0,961	36	0,228
<i>Pretest</i>			
Hasil Kelas Eksperimen	0,954	36	0,138
<i>Posttest</i>			
Hasil Kelas Eksperimen	0,940	36	0,052

Sumber : Olahan data penelitian, 2024

Dari tabel di atas, diketahui jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk *pretest* hasil nilai kelas kontrol  $0.064 > 0,05$ , *posttest* hasil belajar kelas kontrol  $0,228 > 0,05$ , *pretest* hasil belajar untuk kelas eksperimen  $0,138 > 0,05$ , dan *posttest* untuk hasil belajar siswa eksperimen  $0,052 > 0,05$ , jadi dapat diterimanya  $H_0$  dan ditolaknyanya  $H_a$ . Sehingga, bisa ditarik kesimpulan jika nilai hasil belajar disebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas didapatkan nilai *Asymp. Sig* ( $0,659$ ) dan ( $0,143$ )  $> 0,05$ , dengan begitu diterimanya  $H_0$  dan ditolaknyanya  $H_a$ . Berarti hasil motivasi dan hasil belajar kedua populasi bervariasi sama.

3. Uji Hipotesis

a. Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDN 116 Pekanbaru

Adapun hipotesis yang akan di uji untuk menghitung apakah media video animasi berpengaruh untuk motivasi belajar bahasa Indonesia sebagai berikut:

Ho : tidak terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SD Negeri 116 Pekanbaru.

Ha: terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SD Negeri 116 Pekanbaru.

Hasil perhitungan *Uji Independent Sample T-Test* yang diperoleh memakai perangkat lunak *SPSS 29.0*, nilai *Asymp.Sig (2-tailed)*  $0,001 < 0,05$ . Kesimpulan yang didapatkan ditolaknya Ho dan diterimanya Ha. Artinya media video animasi berpengaruh kepada motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 116 Pekanbaru. Kesimpulan tersebut menjelaskan, dengan mengaplikasikan media video animasi dinyatakan berhasil untuk

meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia. Seperti yang dijelaskan Schraw et al., (2021) bahwa media belajar menggunakan teknologi dapat memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa melihat penerapan konsep dalam konteks yang realistis dan menarik.

Motivasi yang meningkat dapat memberikan semangat siswa dalam menggapai cita-cita mereka. Menetapkan cita-cita jangka panjang dan menghubungkannya dengan tujuan jangka pendek dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan mereka arah dan tujuan yang jelas untuk dicapai (Yeager et al., 2021). Dengan begitu, guru harus dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknologi serta kreatif dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan baik yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa. Salah satunya dengan menerapkan media video animasi dalam kegiatan belajar. Karena, seperti yang dijelaskan oleh Lin et al., (2023) bahwa animasi yang dirancang untuk menyimulasikan lingkungan atau situasi nyata dapat memberikan konteks yang lebih menarik dan mendalam, memungkinkan siswa



untuk merasakan materi pelajaran secara lebih nyata dan relevan. Guru juga harus memberikan pengaruh positif dan motivasi yang dapat tertanam ke dalam diri mereka. Prinsip yang tertanam dari dalam diri siswa itu juga penting untuk keberlanjutan masa depan mereka. Siswa dapat lebih tekun dan ulet dalam menghadapi tantangan dan kesulitan. Seperti yang dikatakan oleh Duckworth et al., (2020), bahwa ketekunan berperan penting dalam memotivasi individu untuk terus berusaha meskipun menghadapi kesulitan, dan bahwa ketekunan dapat dikembangkan melalui latihan dan strategi spesifik.

b. Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDN 116 Pekanbaru

Setelah dilakukan penelitian dengan memberikan perlakuan menggunakan video animasi di kelas eksperimen, diperoleh data pada lampiran F. Berikut adalah kalimat yang diusulkan untuk diuji sebagai hipotesis dalam mengetahui apakah media video animasi berpengaruh untuk hasil belajar bahasa Indonesia:

Ho : tidak terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil

belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SD Negeri 116 Pekanbaru.

Ha : terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SD Negeri 116 Pekanbaru.

Hasil perhitungan uji *Independent Sample T-Test* memakai perangkat lunak *SPSS 29.0 for Windows*, diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah  $0,001 < 0,05$ . Dengan begitu, disimpulkan penolakan terhadap Ho dan penerimaan terhadap Ha. Yang bermakna bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 116 Pekanbaru.

Hasil ini menjelaskan bahwa dengan mengaplikasikan video animasi, efektivitas pembelajaran siswa meningkat. Karena, video yang memanfaatkan prinsip-prinsip desain multimedia, seperti integrasi teks dengan gambar dan suara, membantu siswa menghubungkan dan memahami materi dengan lebih baik (Mayer & Moreno, 2021).

Kepuasan terhadap hasil yang diperoleh dapat menjadi suatu kebanggaan dalam diri seseorang. Seperti yang dijelaskan bahwa umpan

balik yang jelas, spesifik, dan konstruktif dapat meningkatkan kepuasan siswa dengan membantu mereka memahami kemajuan mereka, mengidentifikasi area untuk perbaikan, dan merasa lebih terhubung dengan proses belajar (Hattie & Timperley, 2021).

Dengan begitu, supaya memperoleh hasil belajar yang memuaskan perlu media yang menarik bagi siswa. Salah satunya ialah video animasi. Karena, video animasi memfasilitasi kognisi visual dan mendukung pembelajaran dengan menyajikan informasi dalam format yang dinamis dan interaktif. Animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan proses dan hubungan yang mungkin sulit dipahami melalui teks atau gambar statis (Brame & Biel, 2020).

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, belajar menggunakan video animasi dapat memotivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 116 Pekanbaru. Kesimpulan tersebut diperoleh dari perhitungan uji *Independent Sample T-Test* untuk motivasi belajar bahasa Indonesia siswa yaitu nilai *sig. (2-*

*tailed)*  $0,001 < 0,05$  maka terjadi penolakan terhadap  $H_0$  dan penerimaan terhadap  $H_a$ . Penggunaan media video animasi juga terdapatnya pengaruh kepada hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 116 Pekanbaru. Kesimpulan tersebut diperoleh dari perhitungan hasil *Independent Sample T-Test* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa yaitu nilai *sig. (2-tailed)*  $0,001 < 0,05$  maka penolakan terhadap  $H_0$  dan penerimaan terhadap  $H_a$ .

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alma, B. (2007). *Statistika: untuk penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Brame, C. J., & Biel, R. (2020). The role of animation in visualizing complex processes and relationships. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(2), 135–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1755451>
- Diantari, N. P. M., & Gede Agung, A. A. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan*

- Pendidikan*, 18(1), 811–819.  
<https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.  
[http://ejournal.mercubuana-ogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-ogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2020). Grit: The power of passion and perseverance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 119(2), 409–425.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/pspp0000079>
- Failasufa, F., Haryadi, & Nuryatin, A. (2022). problematika, pembelajaran, bahasa Indonesia, sastra. *Diglosia*, 6(2), 539–544.
- Fitri yanti, F. Y., & Mudilillah, A. (2022). Penerapan Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Dimasa Covid-19. *As-Sibyan*, 4(2), 106–124.  
[https://doi.org/10.52484/as\\_sibyan.v4i2.236](https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v4i2.236)
- Hattie, J., & Timperley, H. (2021). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 81(1), 81–112.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3102/0034654314564911>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Lin, C., Chang, M., & Chen, J. (2023). Enhancing learning through animation: Simulating real-world environments and situations for deeper student engagement. *Journal of Educational Technology*. *Journal of Educational Technology*, 42(3), 145–162.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jedu.2023.02.004>
- Maharani, L. P. S., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis Dengan Multimedia Animation Text Question Sound Berbasis Cerita Rakyat Nusantara ( Aneka ). *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 8(1), 69–83.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2021). The integration of multimedia principles in instructional design: Enhancing learning through text, images, and audio. *Educational Technology Review*.
- Novitasari, D., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elecronic Book (E-Book) Berbasis Edmodo Kelas X SMK Kartikatama Metro. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(2).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/pro.v7i2.2533>
- Yeager, D. S., Romero, C., & Cimpian, A. (2021). How to set long-term goals and connect them with short-term objectives: Enhancing student motivation through clear direction and purpose. *Educational Psychologist*, 56(4), 202–219.
-

<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00461520.2021.1945083>

Zabir, A. (2018). Pengaruh pemanfaatan teknologi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Universitas Negeri Makassar*, 1(1), 1–10.