

EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Mita Aswatun^{1*}, Haifatrrahmah², Nursina Sari²
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
Alamat e-mail :mithaaswatun@gmail.com

ABSTRACT

Animated educational videos are a potential innovation for improving the quality of learning through the presentation of interesting and interactive material. This study aims to identify, review, and synthesize various empirical findings regarding the effectiveness of using animated educational videos in improving the motivation and learning outcomes of elementary school students. The research method applied is a Systematic Literature Review (SLR) with a qualitative approach, which aims to obtain a comprehensive understanding and systematic synthesis of the available scientific evidence. Literature searches were conducted using the Google Scholar, SINTA, and DOAJ databases with a publication range of 2020–2025. The results of the study indicate that the use of animated videos significantly contributes to increasing student motivation, active engagement, and conceptual understanding through the presentation of interesting and interactive material. The effectiveness of this medium is greatly influenced by the readiness of infrastructure, teacher competence and creativity, and the suitability of media characteristics to student needs.

Keywords: Animated learning videos, Learning motivation, Learning outcomes

ABSTRAK

Video pendidikan animasi merupakan inovasi potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, meninjau, dan mensintesis berbagai temuan empiris mengenai efektivitas penggunaan video pendidikan animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman komprehensif dan sintesis sistematis dari bukti ilmiah yang tersedia. Pencarian literatur dilakukan menggunakan basis data Google Scholar, SINTA, dan DOAJ dengan rentang publikasi 2020–2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan aktif, dan pemahaman konseptual melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Efektivitas media ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan

infrastruktur, kompetensi dan kreativitas guru, serta kesesuaian karakteristik media dengan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Video pembelajaran animasi, Motivasi belajar, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan terus mengalami transformasi dari tahun ke tahun, terlebih dengan adanya kemajuan teknologi yang berkembang pesat (Ainun et al. 2022). Sehingga menuntut masyarakat khususnya pendidik dan peserta didik, harus mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran (Astuti et al. 2023). Strategi yang dapat dilakukan untuk menjawab tantangan ini melalui penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada jenjang sekolah dasar. Salah satunya penggunaan video animasi dalam pembelajaran.

Video animasi adalah media gambar atau objek yang digerakkan dan ditampilkan secara bergantian, serta menimbulkan perubahan pergerakan disertai dengan suara yang diolah sedemikian rupa (Tullah et al., 2022). Video ini berbentuk kartun, film, gambar, boneka, dan lain-lain yang difoto kemudian ditampilkan dengan adanya gerakan seolah-olah

hidup sehingga dapat menarik dan tidak membosankan untuk ditonton (Maulana & Muliana, 2020). Video animasi berperan penting dalam pendidikan dasar karena mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Pradana, 2025). Sehingga digunakan oleh guru pada kegiatan menajar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Minat adalah sesuatu yang pribadi dan berhubungan (Yandi et al. 2023). Pencapaian siswa dalam suatu mata Pelajaran adalah bergantung kepada minat (Komara et al. 2022). Hasil belajar adalah suatu yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor (Rahman, 2022). Motivasi belajar dan hasil belajar muncul sebagai dua dimensi esensial, karena keduanya berperan sebagai indikator utama keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran serta mengembangkan kompetensi secara optimal (Oktayani et al. 2025).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait efektivitas video pembelajaran animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, telah banyak diteliti oleh: (Al-Fatihah & Muthi, 2024; Barut Tugtekin & Dursun, 2022; Hafis et al. 2023; Irawan et al. 2021; Kleftodimos, 2024; Mufidah et al. 2022; Qondias et al. 2024; Rashid et al. 2024; Ravilla, 2024). Mufidah et al. (2022). Video pembelajaran animasi terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta capaian belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar.

Al-Fatihah & Muthi (2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Utaminingsih et al. (2024) menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran tematik dengan video animasi secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran dan motivasi siswa, mencapai nilai n-gain 0,659, mengkategorikannya sebagai sangat baik, sehingga membuktikan

efektivitas integrasi video animasi dalam pendidikan.

Irmayu et al. (2024) Studi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar, dengan skor N-Gain tinggi 0,7648 dan Persen N-Gain rata-rata 76,4811, menunjukkan peningkatan yang efektif dalam motivasi dan hasil pembelajaran. Haerawan et al. (2024) membahas munculnya video interaktif sebagai solusi potensial, menggabungkan elemen seperti kuis, hotspot yang dapat diklik, dan skenario percabangan untuk meningkatkan keterlibatan.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian terdahulu, lebih banyak berfokus pada salah satu aspek. Namun, penelitian tersebut belum banyak menyoroti analisis integratif keduanya secara bersamaan. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menghadirkan tinjauan literatur sistematis pertama yang secara eksplisit mengkaji efektivitas video animasi pada dua dimensi yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian bertujuan mengidentifikasi,

menganalisis, dan mensintesis bukti empiris yang ada, serta memberikan arah penelitian lanjutan dan rekomendasi strategis bagi pendidik dalam mengoptimalkan pemanfaatan video animasi untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui Systematic Literature Review (SLR) untuk mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai efektivitas video pembelajaran animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya menyajikan sintesis yang sistematis dan transparan dari bukti empiris yang ada. Sebelum pelaksanaan penelitian disusun protokol penelitian yang memuat tujuan, strategi pencarian, serta kriteria seleksi untuk menjamin konsistensi dan reproduksibilitas proses. Seluruh langkah pelaksanaan didokumentasikan secara rinci untuk memfasilitasi verifikasi dan penilaian kualitas temuan.

Tujuan penelitian untuk mengidentifikasi, menelaah, dan mensintesis temuan penelitian

terdahulu yang berhubungan dengan penggunaan video animasi pada konteks pendidikan dasar, serta mengevaluasi sejauh mana media tersebut memengaruhi motivasi dan capaian belajar peserta didik. tujuannya memetakan karakteristik intervensi (bentuk animasi, durasi, integrasi pedagogis) yang berkorelasi dengan hasil pembelajaran yang lebih baik dan mengidentifikasi kesenjangan metodologis, topik-topik yang masih minim kajian sehingga dapat memberikan rekomendasi arah penelitian dan implikasi praktis bagi pendidik dan pengembang materi.

Pada tahap pencarian literatur peneliti menelusuri basis data elektronik utama seperti Google Scholar, SINTA, dan DOAJ menggunakan kombinasi kata kunci terstruktur, misalnya “video animasi”, “motivasi belajar” , “hasil belajar”, “sekolah dasar”, serta variasi sinonim yang relevan. Pencarian difokuskan pada publikasi dalam rentang tahun 2020–2025 untuk memastikan kebaruan bukti, dan mencakup literatur berbahasa Indonesia maupun Inggris.

Penentuan kriteria inklusi dan eksklusi dirumuskan untuk menjamin

relevansi dan kualitas sumber yang dianalisis. Kriteria inklusi meliputi studi empiris yang mengevaluasi penerapan video pembelajaran animasi pada peserta didik sekolah dasar, berfokus pada motivasi dan hasil belajar. Kriteria eksklusi mencakup tulisan non-empiris (tinjauan teori tanpa data asli), studi yang meneliti jenjang pendidikan lain selain sekolah dasar, abstrak prosiding tanpa teks penuh, dan publikasi yang tidak relevan dengan fokus penelitian. Kemudian studi dengan kualitas metodologis sangat rendah akan diberi perhatian khusus dalam sintesis atau dikeluarkan dari analisis utama sesuai kebijakan penilaian kualitas.

Proses seleksi dilakukan secara sistematis dengan beberapa tahapan, dimulai dari peninjauan judul dan abstrak artikel untuk menilai kesesuaiannya dengan fokus penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan penuh terhadap artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi. Data yang dikumpulkan mencakup informasi penting seperti nama penulis, tahun penerbitan, tujuan penelitian, metode yang diterapkan, variabel yang dikaji, serta

hasil utama yang berhubungan dengan efektivitas penggunaan video pembelajaran animasi. Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan tematik guna menemukan pola-pola umum, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, serta menelaah implikasinya terhadap praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan berbagai penelitian penggunaan video pembelajaran animasi di sekolah dasar, temuan-temuan dapat dikelompokkan dalam beberapa fokus utama. (1) Motivasi belajar menekankan cara media animasi mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan memicu partisipasi aktif selama proses pembelajaran. (2) Hasil belajar menunjukkan dampak media animasi terhadap pemahaman materi, pencapaian akademik, dan keterlibatan belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. (3) Tantangan dan faktor pendukung implementasi, menyoroti kendala teknis dan pedagogis, termasuk keterbatasan sarana, kompetensi

guru, literasi teknologi, serta inovasi dalam pemanfaatan media animasi. Tabel berikut menyajikan ringkasan hasil-hasil penelitian berdasarkan fokus-fokus tersebut.

Tabel 1. Hasil-hasil penelitian mengenal implementasi video animasi

N o	Bidang/ fokus	Penulis yang Se- Bidang	Insight/V ariabel Riset
1	Motivasi Belajar melalui Video Animasi	Rachma vita (2020), Wahidin (2025), Kusuma et al. (2025), Afrilia et al. (2022), Yulia (2022), Hidayatuillah et al. (2025), Jamaludin et al. (2023)	Penggunaan video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SD dengan menarik perhatian melalui visualisasi konsep abstrak, menciptakan pengalaman belajar menyena

			ngkan, mendorong partisipasi aktif, dan menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan secara statistik.
2	Hasil Belajar/Kognitif melalui Video Animasi	Fatchurrahman et al. (2022), Utaminingsih et al. (2024), Çakıroğlu et al. (2021), Febriyanti et al. (2024), Kamalia & Rahmad	Video animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa SD pada berbagai mata pelajaran. Media ini membantu pemaha

		har (2023), Sari et al. (2024)	man materi secara lebih mendala m, meningk atkan keterlibat an aktif, dan memberi kan hasil belajar yang lebih baik dibandin gkan metode konvensi onal. Data kuantitatif menunju kkan perbedaa n signifikan antara kelas eksperim
--	--	--	---

			en dan kontrol.
3	Tantang an dan Faktor Penduku ng Impleme ntasi Video Animasi	Nyantah et al. (2025), Yao et al. (2025), Nurhaliz a et al. (2025), Adawiya h & Farhuro hman (2024), Karunian ingsih et al. (2022), Sukarini & Manuab a (2021)	Impleme ntasi video animasi menghad api kendala teknis (keterbat asan infrastruk tur dan fasilitas) dan pedagogi s (kompete nsi guru, literasi teknologi, kemamp uan inovasi, ketersedi aan media menarik). Faktor- faktor ini berpenga

			<p>ruh langsung terhadap efektivitas media dalam pembelajaran.</p> <p>Upaya strategis diperlukan agar media animasi dapat berfungsi optimal.</p>
--	--	--	--

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran animasi di sekolah dasar memiliki tiga fokus utama: (1) peningkatan motivasi belajar, peningkatan hasil belajar atau aspek kognitif, dan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas implementasinya. menekankan peran media animasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta mendorong keterlibatan aktif siswa. (2) Menunjukkan kontribusi animasi terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar yang

lebih baik dibandingkan metode konvensional. (3) menyoroti berbagai kendala dan faktor pendukung yang perlu diperhatikan, termasuk kesiapan sarana, kompetensi guru, literasi teknologi, dan kreativitas dalam mendesain media. Ketiga fokus ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai potensi, efektivitas, dan tantangan penggunaan video pembelajaran animasi di sekolah dasar.

Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Hasil Penelitian Terdahulu.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media ini mampu menarik perhatian siswa melalui penyajian konsep-konsep abstrak dalam bentuk visual konkret sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna (Rachmavita, 2020; Wahidin, 2025). Pembelajaran menggunakan video animasi berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang

menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Kusuma et al., 2025).

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Afrilia et al. (2022) melakukan penelitian eksperimen terhadap 40 siswa kelas IV menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan secara statistik ($t\text{-hitung} = 0,45 > t\text{-tabel} = 0,25$). Yulia, (2022) melaporkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase validasi dari guru sebesar 90% dan dari siswa sebesar 94,5%. Jamaludin et al. (2023) menegaskan bahwa video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk memotivasi siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, video pembelajaran animasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna melalui perpaduan unsur audio-visual, membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Keterlibatan emosional muncul dari tampilan animatif

berperan penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran (Bülbül & Kuzu, 2021). Efektivitasnya bergantung pada kualitas desain video, kesesuaian konten dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikannya pada pembelajaran (Navarrete et al.2025).

Pengaruh Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi terbukti memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai bidang studi (Fatchurahman et al. 2022). Beragam penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan animasi mampu menciptakan keterlibatan belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Utaminingsih et al. 2024).

Berbagai menunjukkan konsistensi efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata Pelajaran. Febriyanti et al. (2024) menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen

dengan rata-rata nilai 75,00 dibandingkan kelas kontrol sebesar 65,10 dalam aspek kognitif. Kamalia & Rahmadhar, (2023) mengonfirmasi pengaruh positif media animasi terhadap hasil belajar matematika dengan hasil uji statistik yang signifikan ($t\text{-hitung} = 6,192 > t\text{-tabel} = 1,725$).

Efektifitas video pembelajaran animasi dijelaskan melalui kemampuannya mengonversi konsep abstrak menjadi bentuk konkret, sehingga memfasilitasi pembentukan skema kognitif siswa (Du et al. 2025). Animasi mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, sehingga sumber daya kognitif dapat dimanfaatkan secara optimal.

Tantangan dan Kendala yang Dihadapi dalam Penerapan Video Pembelajaran Animasi Di Sekolah Dasar

Implementasi video pembelajaran berbasis animasi di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang berpotensi mengurangi efektivitasnya. Hambatan tersebut mencakup aspek teknis seperti keterbatasan infrastruktur dan fasilitas pendukung, serta aspek pedagogis yang berkaitan

dengan kemampuan guru dalam merancang dan memanfaatkan media animasi secara (Nyantah et al. 2025; Yao et al. 2025). Upaya strategis untuk mengatasi kendala tersebut agar pemanfaatan media animasi dapat berfungsi maksimal sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Nurhaliza et al. (2025) menyebutkan bahwa keterbatasan sarana menjadi kendala utama dalam implementasi video animasi. Adawiyah & Farhurohman (2024) menyoroti kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Video pembelajaran animasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan kompetensi guru. Keterbatasan perangkat dan infrastruktur dapat membatasi akses peserta didik terhadap media animasi secara konsisten, sehingga pengalaman belajar menjadi kurang optimal. Kurangnya inovasi guru dan terbatasnya ketersediaan media yang menarik juga dapat menurunkan motivasi belajar serta mengurangi kesempatan peserta didik untuk

belajar secara mandiri. Sehingga meskipun video animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, keberhasilan penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan sarana yang memadai, kompetensi guru, dan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang relevan dan menarik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar melalui visualisasi materi, interaksi yang dinamis, serta penciptaan suasana belajar yang menyenangkan. Keberhasilan pemanfaatannya sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kesiapan teknis dan infrastruktur, kompetensi dan kreativitas guru, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Terdapat kesenjangan penelitian, khususnya mengenai pengaruh jangka panjang terhadap keterampilan metakognitif, kreativitas, kemampuan berpikir kritis,

serta interaksi antara frekuensi, durasi, dan gaya belajar siswa. Sehingga topik penelitian yang mendesak untuk dikaji di masa mendatang adalah optimalisasi video pembelajaran animasi yang disesuaikan dengan perbedaan gaya belajar siswa untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan metakognitif, dan pemahaman konseptual, melalui desain animasi yang adaptif, strategi integrasi pembelajaran oleh guru, serta evaluasi dampak jangka panjang terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Farhurohman, O. (2024). Pemanfaatan Media Audio Visual Berupa Video Animasi Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 5(1), 1–8.
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Sakinah, L., Lestari, N. A., & Purna, T. H. (2022). Identifikasi transformasi digital dalam dunia pendidikan mengenai peluang dan tantangan di era disrupsi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1570–1580.
- Al-Fatihah, F. A., & Muthi, I. (2024).

- Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 347–359.
- Astuti, M., Herlina, H., Ibrahim, I., Rahma, M., Salbiah, S., & Soleha, I. J. (2023). Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Islam. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 28–40.
- Barut Tugtekin, E., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance Education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3247–3276.
- Bülbül, A. H., & Kuzu, A. (2021). Emotional design of educational animations: Effects on emotion, learning, motivation and interest. *Participatory Educational Research*, 8(3), 344–355.
- Du, L., Tang, X., & Wang, J. (2025). Different types of textual cues in educational animations: Effect on science learning outcomes, cognitive load, and self-efficacy among elementary students. *Education and Information Technologies*, 30(3), 3573–3596.
- Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72.
- Febriyanti, V., Sunarsih, D., & Muamar, M. (2024). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2777–2787.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8160>
- Haerawan, H., Cale, W., & Barroso, U. (2024). The effectiveness of interactive videos in increasing student engagement in online learning. *Journal of Computer Science Advancements*, 2(5), 244–258.
- Hafis, M., Syahril, S., Refdinal, R., & Prasetya, F. (2023). Optimizing learning engagement and performance in technical education: Harnessing the power of video tutorials for enhanced motivation and skill development in Shield Metal Arc Welding Subject. *Journal of Engineering Researcher and Lecturer*, 2(3), 120–128.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriyanisah, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Irmayu, A., Caska, C., & Gimin, G. (2024). Use of Animated Video Learning Media to Increase Learning Interest. *Journal of Educational Sciences*, 8(2), 282–293.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650.
- Kamalia, A., & Rahmadhar, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap

- Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 362–371.
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation. *Digital*, 4(3), 613–647.
<https://doi.org/10.3390/digital4030031>
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316.
- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37–64.
- Maulana, R., & Muliana, R. (2020). Mengajar Listening Menggunakan Video Kartun dan TPR Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Management*, 2(1).
- Mufidah, E. F., Mudhar, M., & Wahyuni, L. (2022). The Effectiveness of Learning Guidance Service with Animation in Improving Students' Learning Motivation. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 22.
<https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v11i1.23444>
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 1–64.
- Nurhaliza, S., Dewi, G. S., Safariani, L., Irawan, M. A., & Azomi, M. F. (2025). Penerapan Media IPAS Menggunakan Video Animasi di Kelas IV SDN 1 Sakra. *Indonesian Journal Of Education*, 1(3), 121–125.
- Nyantah, R. O., Frempong, N. K., & Larbi, E. (2025). Enhancing Student Achievement in Circle Theorems: Integrating Computer Animation with the Jigsaw Cooperative Learning Model. *International Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 91–112.
- Oktayani, E., Andriani, P., Firman Al Ikhsan, M., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U. (2025). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA KURIKULUM MERDEKA. : : *Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 28–36.
<https://jurnalp4i.com/index.php/manajerial>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.
- Qondias, D., Kale, D. E., Tawa, E. S., Ngura, E. T., & Mere, V. O. (2024). Effectiveness of Animated Video Learning Media on Science Learning Outcomes of Elementary School Students. *International Journal of Instructions and Language Studies*, 2(2), 1–10.
- Rachmavita, F. P. (2020). Interactive media-based video animation and

- student learning motivation in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1), 12040.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rashid, N., Khanum, N., & Khan, F. R. (2024). the effect of Animation as a Teaching tool on Students' Learning—an Experimental Study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1), 129–144.
- Ravilla, T. D. (2024). Development of Problem-Based Learning Video Using Renderforest Application on Pythagoras Material. *Contemporary Education and Community Engagement (CECE)*, 1(1), 16–23.
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.
- Utaminingsih, S., Machfud, S., & Kassymova, G. K. (2024). Development of learning management with animated video to increase motivation and learning outcomes. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 41(2), 31–42.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.
- Yandi, A., Mahaputra, M. R., & Mahaputra, M. R. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Kunjungan Wisatawan (Literature Review). *Jurnal Kewirausahaan Dan Multi Talenta*, 1(1), 14–27.
- Yao, X., Zhong, Y., & Cao, W. (2025). The analysis of generative artificial intelligence technology for innovative thinking and strategies in animation teaching. *Scientific Reports*, 15(1), 18618.