

**PENGARUH MODEL PBL BERBASIS KEARIFAN LOKAL KULINER
SINGKAWANG BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SD**

Wiwin Retnowati^{1*}, Abd Basith^{2*}
¹MPDR Universitas Terbuka Pontianak
²ISBI Singkawang
putribaswin@gmail.com

ABSTRACT

The low learning motivation of elementary school students on the digestive system and balanced nutrition material motivated this study. This study aims to examine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model based on Singkawang's local culinary wisdom assisted by animated videos on students' learning motivation. The type of this research is quantitative with a one-group pretest-posttest design. The population was all fifth-grade students at SDN 32 Singkawang, consisting of 28 students, who were also taken as the sample using total sampling technique. Data collection techniques used a learning motivation questionnaire administered during the pretest and posttest. The instrument was a validated learning motivation questionnaire with 10 items. Data analysis techniques used paired sample t-test and effect size (Cohen's d). The results showed an increase in the mean motivation score from 22.4 (pretest) to 34.1 (posttest). The paired sample t-test yielded $t = 24.17$ ($df = 27$, $p < 0.001$), indicating a statistically significant improvement. The effect size (Cohen's d) was 4.57 (very large category). In conclusion, the PBL model based on Singkawang's local culinary wisdom with animated video assistance has a positive and significant effect on elementary school students' learning motivation. The implication of this study is that the model can serve as an innovative alternative for elementary school teachers to enhance learning motivation through local cultural contexts, as well as a reference for developing local content curricula based on cultural wisdom.

Keywords: Problem Based Learning; local wisdom; Singkawang culinary; animated video; learning motivation

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa SD pada materi sistem pencernaan dan gizi seimbang menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian bertujuan menguji pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 32 Singkawang yang berjumlah 28 orang, sekaligus menjadi sampel (teknik total sampling). Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan saat pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar yang telah divalidasi dengan 10 butir pernyataan. Teknik analisis data

menggunakan uji paired sample t-test dan effect size (Cohen's d). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata motivasi dari 22,4 (pretest) menjadi 34,1 (posttest). Uji paired sample t-test menghasilkan $t = 24,17$ ($df = 27$, $p < 0,001$), yang menandakan peningkatan signifikan secara statistik. Nilai effect size (Cohen's d) = 4,57 (kategori sangat besar). Kesimpulannya, model PBL berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Implikasi penelitian ini adalah model tersebut dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru SD untuk meningkatkan motivasi belajar melalui konteks budaya lokal, serta menjadi acuan pengembangan kurikulum muatan lokal berbasis kearifan budaya.

Kata Kunci: Problem Based Learning; kearifan lokal; kuliner Singkawang; video animasi; motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar berperan penting dalam membangun fondasi pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun, berdasarkan temuan awal di SDN 32 Singkawang, motivasi belajar siswa pada materi sistem pencernaan dan gizi seimbang masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi tersebut tercermin dari minimnya partisipasi aktif, kurangnya antusiasme dalam diskusi kelompok, serta kecenderungan pasif saat guru menyampaikan materi. Proses pembelajaran IPAS selama ini masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks yang kurang relevan dengan konteks keseharian siswa.

Siswa kelas V di SDN 32 Singkawang tumbuh dalam

lingkungan yang kaya akan kuliner tradisional, seperti bakmi, cakue, bihun, tahu, kembang tahu, dan kopi tiam. Akan tetapi, potensi kearifan lokal tersebut belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar. Akibatnya, siswa tidak merasakan hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga berdampak pada penurunan motivasi dan hasil belajar. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif sekaligus interaktif, yang mampu membangkitkan motivasi belajar serta menjadi jembatan antara materi ajar dan konteks budaya setempat.

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Problem Based Learning (PBL) yang dilandasi oleh kearifan lokal kuliner Singkawang serta diperkuat dengan video animasi.

Model ini penting diimplementasikan karena: (1) integrasi kearifan lokal membuat belajar lebih bermakna, (2) video animasi membantu mengonkretkan konsep abstrak, dan (3) PBL menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa (student-centered).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model PBL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Wulandari & Suarjaya (2024) melaporkan bahwa PBL berbantuan video animasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar IPA. Prasetyo & Wulandari (2023) juga menemukan peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah penerapan PBL berbantuan video animasi pada siswa kelas IV SD. Sementara itu, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021; Ichsan et al., 2021; Winata, 2025). Namun, integrasi kearifan lokal ke dalam model PBL masih terbatas pada konteks budaya tertentu, seperti penelitian Syamsuriana dkk. (2022) yang menggunakan kearifan lokal Appatabe' dan Dewi & Wibawa (2023) yang menggunakan nilai tri kaya

parisudha. Adapun kearifan lokal kuliner Singkawang, seperti bakmi, tahu, dan filosofi Yin-Yang, belum banyak dijadikan sebagai sumber belajar dalam model PBL berbantuan video animasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi beberapa kesenjangan penelitian (research gap). Secara empiris, belum ada penelitian yang secara khusus menguji pengaruh model PBL berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa SD. Secara metodologis, sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan desain kualitatif atau quasi-experimental dengan kelompok kontrol, sementara penelitian ini menggunakan one-group pretest-posttest design yang fokus pada pengukuran perubahan motivasi dalam konteks budaya lokal yang khas. Secara teoritis, masih sedikit kajian yang mengintegrasikan teori motivasi ARCS (Keller, 1987) dengan nilai-nilai kearifan lokal kuliner, terutama filosofi keseimbangan Yin-Yang pada makanan khas Singkawang. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi gap tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 32 Singkawang.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (quasi-experimental design) tipe one-group pretest-posttest design.

2. Populasi dan Sampel Data

Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas V SDN 32 Singkawang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13, 14, dan 20 April 2026, disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPAS tentang sistem pencernaan, zat gizi, dan pola makan sehat.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang telah divalidasi (10 butir pernyataan valid dengan $r\text{-hitung} > 0,374$) serta lembar observasi aktivitas siswa selama

pembelajaran. Angket diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan.

4. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif untuk menghitung rata-rata dan standar deviasi, serta menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk menguji signifikansi perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model. Selain itu, dilakukan perhitungan effect size (Cohen's d) untuk mengetahui besaran pengaruh perlakuan.

5. Prosedur Penelitian

Pembelajaran dilaksanakan melalui lima tahap PBL: (1) orientasi masalah dengan menampilkan video animasi dan kasus kontekstual "A Ming", (2) pengorganisasian siswa ke dalam kelompok heterogen bernama makanan khas Singkawang (Bakmi, Tahu, Cakue, Kembang Tahu, Bihun), (3) penyelidikan melalui diskusi, eksperimen uji amilum pada bihun dan bakmi, serta tayangan video tambahan, (4) penyajian hasil diskusi di depan kelas, dan (5) evaluasi dengan angket motivasi serta refleksi akhir. Seluruh tahapan mengintegrasikan nilai kearifan lokal kuliner Singkawang dan filosofi Yin-Yang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model PBL berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi berjalan sesuai dengan lima tahap yang direncanakan. Video animasi terbukti efektif membantu siswa memahami materi abstrak; 85% siswa mampu menjawab pertanyaan tentang fungsi organ pencernaan setelah menonton. Eksperimen uji amilum berhasil menarik minat siswa; semua kelompok dapat mengidentifikasi kandungan karbohidrat pada bihun dan bakmi melalui perubahan warna menjadi biru kehitaman.

Hasil asesmen formatif melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Persentase Ketuntasan LKPD Formatif (Skor ≥ 3)

Asesmen	Jumlah Siswa (n=28)	Persentase
LKPD 1 (Bagan organ pencernaan)	24 siswa	85,71%
LKPD 2 (Zat gizi & filosofi Yin-Yang)	23 siswa	82,14%
LKPD 3 (Menyusun menu seimbang untuk keluarga)	22 siswa	78,57%

Hasil asesmen sumatif motivasi belajar menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari pretest ke posttest, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata, Standar Deviasi, dan Effect Size Motivasi Belajar

Variabel	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	Cohen's d	Kategori
Motivasi Belajar	22,4	34,1	11,7	4,57	Sangat besar

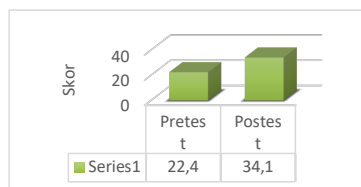
Peningkatan rata-rata sebesar 11,7 poin. Hasil uji paired sample t-test disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-test Motivasi Belajar Pretest – Posttest

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	t	Df	p
22,4	34,1	24,2	27	<0,001

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar dari 22,4 (pretest) menjadi 34,1 (posttest) dengan $t(27) = 24,2$; $p < 0,001$, yang berarti peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Effect size (Cohen's d) = 4,57 (kategori sangat besar), menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan sangat kuat secara praktis.

Grafik 1 Peningkatan Skor Rata-Rata Motivasi Belajar Pretest ke Posttest



Commented [MOU1]: Hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Sesuai dengan teknik analisis data, yaitu paired sample t-test dan effect size.

Untuk pembahasan sesuai dengan hasil penelitian dengan dikuatkan penelitian terdahulu serta teori2 yang ada. Sampaikan keterbatasan dan implikasi penelitian dibagian akhir pembahasan

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 32 Singkawang. Peningkatan skor motivasi dari rata-rata 22,4 (pretest) menjadi 34,1 (posttest) dengan effect size 4,57 (sangat besar) serta uji t berpasangan yang signifikan ($t(27)=24,2$; $p<0,001$) membuktikan bahwa intervensi yang dirancang memberikan dampak positif yang sangat kuat terhadap aspek afektif siswa. Temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa model PBL berbantuan media video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar di tingkat sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wulandari & Suarjaya (2024) yang melaporkan bahwa model PBL berbantuan video animasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. Prasetyo & Wulandari (2023) juga menemukan bahwa penerapan PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Astiti & Antari (2022) serta Rohim, Ramlan & Rohimah (2026) mengonfirmasi

efektivitas PBL dengan video animasi masing-masing terhadap hasil belajar IPA dan matematika di tingkat SD. Konsistensi temuan lintas studi ini memperkuat argumen bahwa media visual dinamis mampu memfasilitasi pemahaman konsep abstrak sekaligus membangkitkan minat belajar (Afrilia et al., 2022; Ichsan et al., 2021).

Penggunaan video animasi dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu rasa ingin tahu dan perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan temuan Hapsari & Zulherman (2021) bahwa video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar, serta temuan Febriani et al. (2022) dan Jamaludin, Pribadi & Arrasyidi (2023) yang menyatakan bahwa video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi sains. Kusumawati (2022) dan Melati et al. (2023) juga menegaskan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran di SD mampu memotivasi peserta didik secara signifikan. Dalam penelitian ini, video animasi yang menampilkan tokoh "A Ming" dan ilustrasi organ pencernaan terbukti mampu menarik perhatian

85% siswa untuk menjawab pertanyaan fungsi organ pencernaan, yang mengindikasikan tingginya aspek *attention* dalam teori motivasi ARCS (Keller, 1987; Purnomo, 2023).

Integrasi kearifan lokal kuliner Singkawang ke dalam sintaks PBL memberikan nilai tambah yang khas. Penggunaan kuliner lokal seperti bakmi, tahu, bihun, cakue, kembang tahu, serta filosofi Yin Yang tidak hanya berfungsi sebagai konteks masalah, tetapi juga sebagai jembatan antara materi sistem pencernaan dan gizi seimbang dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini relevan dengan temuan Dewi & Wibawa (2023) bahwa model PBL berbantuan video animasi berbasis nilai kearifan lokal tri kaya parisudha terbukti meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD. Wulandari & Rosmiati (2024) juga menemukan bahwa PBL berbasis etnopedagogi meningkatkan pemahaman sejarah materi kearifan lokal. Dengan demikian, integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran tidak bersifat ornamental, melainkan memperkuat kebermaknaan, retensi belajar, dan motivasi intrinsik siswa (Nazifah & Syamina, 2021; Syamsuriana et al., 2022).

Dari perspektif teori motivasi ARCS (Keller, 1987), keempat komponen terpenuhi dengan baik. Komponen *Attention* muncul melalui video animasi yang menarik (Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023; Winata, 2025) serta pertanyaan kontekstual kasus "A Ming"; *Relevance* diperkuat dengan penggunaan kuliner khas Singkawang yang akrab dengan keseharian siswa, sesuai dengan prinsip etnopedagogi (Damayanti & Suryani, 2024).

Komponen *Confidence* dibangun melalui keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan LKPD (ketuntasan LKPD 1 mencapai 85,71%) dan eksperimen uji amilum; sedangkan *Satisfaction* diperoleh dari apresiasi, refleksi positif, dan pengakuan atas usaha siswa. Ketercapaian keempat komponen ARCS secara simultan menjelaskan mengapa peningkatan motivasi berada pada kategori sangat besar secara praktis (effect size 4,57). Hal ini sejalan dengan temuan Salim & Sukartono (2023) bahwa peningkatan motivasi melalui PBL memerlukan pendampingan berkelanjutan, terutama untuk siswa yang masih kesulitan pada LKPD 3 (menyusun

menu seimbang) yang hanya mencapai ketuntasan 78,57%.

Selama pelaksanaan pembelajaran, ditemukan beberapa kendala, yaitu: (1) kesulitan teknis pembuatan video animasi, (2) suasana kelas yang ramai saat pemutaran video, (3) perbedaan pendapat antarkelompok, (4) kurang percaya diri siswa saat presentasi, (5) ketidaktahuan siswa non-Tionghoa tentang filosofi Yin-Yang, dan (6) kecenderungan siswa terhadap makanan cepat saji. Seluruh kendala tersebut dapat diatasi dengan solusi berbasis bukti: pemanfaatan video dari platform pendidikan (YouTube, Canva, Powtoon) seperti direkomendasikan Hapsari & Zulherman (2021), penetapan aturan menyimak dengan lembar panduan, penggunaan tabel kriteria menu sehat sebagai alat mediasi, pemberian contoh presentasi dan pujian, penjelasan nilai Yin-Yang secara universal dengan contoh padanan budaya lain, serta diskusi rutin dan praktik menyusun menu sehat berbasis kuliner lokal. Keberhasilan mengatasi kendala ini menunjukkan bahwa model PBL berbasis kearifan lokal bersifat adaptif dan dapat direplikasi pada konteks budaya lain

dengan penyesuaian yang sesuai (Kamila et al., 2024; Salim, Purwanto & Lestari, 2024).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. *Pertama*, desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol menyebabkan sulitnya mengisolasi pengaruh perlakuan dari faktor eksternal lainnya (misalnya kematangan siswa atau efek pengulangan tes). *Kedua*, durasi intervensi hanya tiga hari pertemuan sehingga belum dapat mengukur retensi motivasi dalam jangka panjang. *Ketiga*, instrumen angket motivasi belajar hanya berisi 10 butir dan belum mengukur seluruh dimensi motivasi secara mendalam. *Keempat*, konteks kearifan lokal kuliner Singkawang mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke daerah dengan budaya kuliner yang sangat berbeda.

Implikasi penelitian ini bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian integrasi kearifan lokal ke dalam model PBL yang selama ini lebih banyak diterapkan pada konteks budaya Jawa, Bugis, atau *Appatabe'* (Syamsuriana et al., 2022), sementara kearifan lokal

kuliner Singkawang (dengan filosofi Yin-Yang dan multikulturalisme) masih langka. Penelitian ini juga mendukung temuan Kamila et al. (2024) bahwa integrasi potensi lokal dalam pembelajaran IPA tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga kesadaran budaya siswa.

Secara praktis, model ini dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru SD untuk meningkatkan motivasi belajar melalui konteks budaya setempat, sekaligus menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum muatan lokal berbasis kearifan budaya (Nazifah & Syamina, 2021). Sinergi antara model PBL, kearifan lokal kuliner Singkawang, dan video animasi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, berpusat pada siswa, dan mendorong keterlibatan penuh dalam proses pemecahan masalah, sebagaimana direkomendasikan oleh berbagai studi terdahulu (Astiti & Antari, 2022; Wulandari & Suarjaya, 2024; Prasetyo & Wulandari, 2023; Rohim et al., 2026).

D. Kesimpulan

Model PBL berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi dilaksanakan melalui

lima tahap (orientasi masalah, pengorganisasian, penyelidikan, penyajian hasil, evaluasi) dan berjalan tanpa revisi signifikan. Hasil asesmen formatif menunjukkan ketuntasan LKPD 1 (85,71%), LKPD 2 (82,14%), dan LKPD 3 (78,57%). Asesmen sumatif motivasi belajar menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 22,4 (pretest) menjadi 34,1 (posttest). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan signifikan secara statistik ($t = 24,17$, $df = 27$, $p < 0,001$) dengan effect size (Cohen's d) = 4,57 (kategori sangat besar). Dengan demikian, model PBL berbasis kearifan lokal kuliner Singkawang berbantuan video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Rekomendasi untuk pembelajaran selanjutnya: (1) gunakan video animasi dari platform pendidikan seperti YouTube, Canva, atau Powtoon; (2) atasi keributan dengan aturan menyimak, lembar kerja panduan, dan diskusi tujuan sebelum pemutaran; (3) sediakan tabel kriteria menu sehat sebagai alat mediasi; (4) tingkatkan kepercayaan diri siswa dengan contoh presentasi, pujian, dan dukungan teman; (5) jelaskan nilai budaya lokal secara universal dengan

contoh padanan budaya lain; (6) kurangi kecenderungan terhadap makanan cepat saji melalui diskusi rutin dan praktik menyusun menu sehat berbasis kuliner lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., dkk. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Astiti, N. P. R., & Antari, N. M. R. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4567-4576.
- Azizah, N., Kholik, K., & Rizal, M. A. S. (2024). Mie Panjang Umur: Simbol kearifan lokal masyarakat Singkawang (Kajian Etnografi). *KODE: Jurnal Bahasa*, 13(2), 45-58.
- Bridges, S. M., & Imafuku, R. (Eds.). (2020). *Interactional research into problem-based learning*. West Lafayette, IN: Purdue University Press.
- Damayanti, S., & Suryani, N. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 9(2), 88-96.
- Dewi, N. L. P. T., & Wibawa, I. K. A. J. (2023). Model problem based learning berbantuan video animasi berbasis tri kaya parisudha terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi (JIPP)*, 8(1), 123-134.
- Febriani, E. A., Astriani, D., & A. Q. (2022). Penerapan media video animasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa materi tekanan zat cair. *PENSA E-JURNAL*, 10(1), 21-25.
- Hapsari, G. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Ichsan, J. R., dkk. (2021). Analisis penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 212-225.
- 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*, 9(1), 212-225.
- Kamila, K., Wilujeng, I., Jumadi, J., & Ungirwalu, S. Y. (2024). Analysis of integrating local potential in science learning and its effect on 21st century skills and student cultural awareness. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 223-233.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Kusumawati, N. (2022). Analisis motivasi belajar berbentuk video animasi pada siswa kelas V SDN 01 Taman. *Al-Madrasah*, 6(1), 31-37.
- Melati, E., dkk. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi

Commented [MOU2]: tidak perlu dipisah antara buku dan jurnal. Urutkan sesuai alfabet. Minimal 25 referensi. Pastikan kutipan yang diambil di bagian isi artikel telah dibuat referensinya, begitupun sebaliknya.

- belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Nazifah, N., & Syamina, S. (2021). Meta analisis pengaruh penggunaan bahan ajar terintegrasi kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika*, 7(2), 103-110.
- Nuraeni, W., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2023). Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Gema Moral*, 14(2).
- Prasetyo, A. D., & Wulandari, F. (2023). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 3(2).
- Purnomo, A. (2023). Optimalisasi model pembelajaran ARCS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 45-52.
- Rohim, I. S., Ramlan, R., & Rohimah, S. M. (2026). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1), 1128-1134.
- Salim, F., Purwanto, A., & Lestari, I. (2024). Improving students' science problem solving ability through the implementation of problem based learning models assisted by animation media. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 1-12.
- Salim, M. A., & Sukartono, S. (2023). Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 8(1), 45-53.
- Saliro, S. S., Muchsin, T., & Baharuddin, B. (2021). Toleransi meja makan: Bisnis, budaya pedagang kuliner, dan interaksi sosial pedagang di Kota Singkawang. *Nalar: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 5(2), 98-112.
- Syamsuriana, S., Muslimin, M., Hamka, H., & Nurdin, N. (2022). Nilai toleransi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis masalah berbasis kearifan lokal Appatabe'. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 456-465.
- Winata, I. F. (2025). Pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2878-2883.
- Wulandari, E. P., & Rosmiati, R. (2024). Pengaruh Problem Based Learning berbasis etnopedagogi terhadap pemahaman sejarah materi kearifan lokal kelas IV SD. *Jurnal Riset dan Pengembangan (JRPP)*, 7(3).
- Wulandari, I. G. A. A., & Suarjaya, N. K. A. (2024). The effect of problem based learning assisted by animated video on student's learning motivation in science subject in elementary school. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(4), 1234-1242.