



Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Adinda Putri Rahmawati¹, Amanda Putri Rahmawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

E-mail: adindaputri123231@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 June, 2025

Revised 13 June, 20225

Accepted 20 June, 2025

Keywords:

Animated Video, Interest to Learn, Science Learning, Elementary School.

ABSTRACT

This study aims to identify whether the use of learning media that uses video animation can increase students' learning motivation at the elementary level. The participants in this research were elementary school students who were the focus of the research. This research method applies a literature study approach by referring to seven journals. This text shows that the journal used is a journal that is related to the problem topic being discussed. The results of literature research show that after analyzing 7 journals as data sources, it was concluded that this animated video-based learning media is suitable for use in elementary schools as a learning aid that can increase the learning motivation of elementary school students. The use of learning media in the form of animated videos can not only motivate students in learning, but can also increase students' interest, involvement, enthusiasm for learning and academic achievement. Apart from that, this media can also be a tool that makes it easier for students to understand the subject matter being taught.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received 02 June, 2025

Revised 13 June, 20225

Accepted 20 June, 2025

Keywords:

Video Animasi, Minat Belajar, IPA, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah penggunaan media pembelajaran yang menggunakan animasi video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat dasar. Peserta dalam penelitian ini adalah murid-murid sekolah dasar yang menjadi objek fokus penelitian. Metode penelitian ini menerapkan pendekatan studi literature dengan mengacu pada tujuh jurnal. Teks ini menunjukkan bahwa jurnal yang digunakan adalah jurnal yang memiliki kaitan dengan topik permasalahan yang dibahas. Hasil penelitian literatur menunjukkan bahwa setelah menganalisis 7 jurnal sebagai sumber data, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi ini cocok untuk digunakan di sekolah dasar sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi selain dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, juga dapat meningkatkan minat, keterlibatan, semangat belajar, dan prestasi akademik peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat menjadi alat bantu yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.





Corresponding Author:

Adinda Putri Rahmawati
Universitas Muhammadiyah Kotabumi
E-mail: adindaputri123231@gmail.com

Pendahuluan

Program pendidikan membantu seseorang memiliki pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan yang dapat membantu orang tersebut untuk mengikuti perkembangan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu keharusan dalam kehidupan manusia yang merupakan suatu kegiatan, usaha dapat direncanakan maupun tidak direncanakan. Usaha dan kegiatan tersebut mengarah pada kegiatan mempengaruhi, memberi contoh, dorongan, bimbingan dan latihan-latihan kepada orang dalam merubah pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Bila hal ini diwujudkan maka akan terlihat sosok manusia yang senantiasa bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur. (Bangun and br 2022)

Dalam proses pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran salah satunya adalah pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Sedangkan pendidikan IPA merupakan cabang pendidikan yang mengkaji tentang alam semesta beserta fenomena-fenomena yang berlangsung di dalamnya. Selain itu, ilmu ini juga mempelajari tentang pola-pola tertentu dan hukum-hukum yang mengatur alam tersebut. Pendidikan IPA tujuan utamanya adalah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah kepada peserta didik agar mereka dapat memperoleh pemahaman yang sistematis terhadap lingkungan sekitar.

Pendidikan formal sudah mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sejak tingkat SD. Mengingat akan signifikansi memperoleh pemahaman dalam bidang IPA. Untuk memastikan siswa memiliki pemahaman yang terstruktur mengenai lingkungan sekitar. (IPA) memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, suatu fakta yang tidak bisa disangkal. Meskipun memegang peranan yang krusial dalam kehidupan, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA di kehidupan sehari-hari. Namun, sayangnya banyak siswa yang menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan. UPB berkomitmen untuk mengubah pandangan negatif ini dengan menyajikan IPA secara menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam kehidupan mereka.

Guru bisa mengajarkan kepada siswanya dengan mengaplikasikan media-media yang menarik seperti media video animasi. Biasanya siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media video karena media tersebut akan menarik minat siswa dalam pembelajaran IPA. Video animasi merupakan animasi yang berfokus pada penggunaan grafik atau gambar bergerak sebagai media untuk mengajarkan suatu konsep atau topik secara interaktif. (Ponza, Jampel, and Sudarma 2018). Video animasi biasanya berisikan hal-hal yang lucu dan menarik maka dari itu bisa menjadi daya tarik untuk meningkatkan minat pembelajaran IPA terhadap anak Sekolah Dasar.

Video animasi sebagai alat pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan pelajaran, mencegah kebosanan di dalam kelas, dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi. Media animasi memiliki peran yang sangat penting bagi anak-anak di Sekolah Dasar karena mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar. Media berupa animasi dapat



membantu siswa meraih pemahaman yang lebih baik mengenai konsep-konsep yang rumit, sambil juga memikat perhatian mereka pada materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Media animasi memiliki kemampuan untuk memberikan hiburan yang unik kepada siswa serta dapat menyampaikan berbagai pesan yang terkandung di dalamnya. Hal ini berdampak positif terhadap tingkat keaktifan belajar siswa (Agustiningrum, Prasasti, and Listiani 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam meningkatkan minat pembelajaran IPA di SD, media ini dapat menarik minat siswa, tidak membosankan bagi siswa untuk ikut pembelajaran IPA didalam kelas, dan membuat siswa dengan mudah memahami materi-materi IPA. (Sunami and Aslam 2021). Jika ingin mendapatkan hasil pembelajaran yang baik pada materi dapat menggunakan media video animasi. Karena media video animasi ini sangat efektif untuk meningkatkan minat pembelajaran di SD.

Manfaat dari penggunaan media animasi video ini dalam beberapa definisi sebelumnya, peran media telah dibahas. Video memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena mampu memberikan informasi yang lebih modern dan juga efisien. Selain memberikan pengetahuan dan kesenangan, video juga bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran. Tujuannya adalah supaya peserta didik dapat dengan cepat memahami dan mengerti materi pembelajaran. Selain itu, para pendidik atau tenaga pengajar akan mengalami kemudahan dalam menyampaikan materi melalui bentuk media video. Tentu saja, dukungan ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan adalah suatu keharusan. (Yudianto 2017) Dengan memahami latar belakang tersebut, maka dapat dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mendalami, merancang dan melaksanakan penggunaan media video animasi guna meningkatkan minat pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Rahmayanti and Istianah 2018).

Metode

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah analisis literatur. Metode penelitian studi literatur melibatkan pengumpulan dan analisis literatur yang relevan dengan topik penelitian (Arikunto, 2013). Dalam konteks ini, ahli peneliti akan melakukan pencarian dan mengumpulkan artikel, buku, jurnal ilmiah, tesis, serta sumber literatur lainnya yang terkait. Terkait dengan penggunaan mengenai video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk membantu meningkatkan motivasi dalam proses belajar. (Melati et al. 2023)

Dalam metode studi literatur ini, langkah-langkah berikut akan dijalankan:



Tahap-Tahap Perkembangan Pembelajaran Media Vidio Animasi Digital :

1. Mengidentifikasi Topik

Objek dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar. Dalam waktu dekat, ini akan membantu untuk memandu pencarian dalam literatur agar difokuskan pada topik yang relevan.

2. Iktiologi adalah pencarian literatur yang berkaitan dengan penelitian

Peneliti akan melakukan penelusuran bahan pustaka menggunakan basis data akademik dan juga menggunakan perpustakaan. Bersama dengan internet, artikel penelitian yang dapat diakses secara daring, serta sumber-sumber terpercaya lainnya. Kata kunci yang relevan seperti. Reformulasi dari teks tersebut adalah "penggunaan animasi dalam proses pendidikan," "teknologi sebagai media pembelajaran," dan "upaya untuk mendapatkan motivasi dalam belajar." dipergunakan untuk menggali informasi relevan melalui pencarian literatur yang tepat.

3. Proses seleksi pustaka

Setelah peneliti menemukan literatur yang relevan, langkah selanjutnya adalah melakukan seleksi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pendahuluan dan pengecualian yang sudah ditetapkan sebelumnya. Literatur yang dipilih harus terkait atau berkaitan dengan fokus pada topik penelitian dan memiliki kualitas yang tinggi. Konten yang telah memiliki di dalamnya. Keutamaan akan diberikan pada reputasi dan keberkesanan dalam mengikuti perkembangan terkini di bidang ini.

4. Pemeriksaan sastra

Setelah memilih literatur yang relevan, peneliti akan melaksanakan pengkajian terhadap konten literatur tersebut. Paragraf ini memberikan informasi tentang suatu hal. Dibutuhkan upaya dalam membaca dan memahami sepenuhnya isi dari literatur yang relevan. Dengan menggunakan animasi sebagai alat pembelajaran menggunakan teknologi untuk meningkatkan



semangat dalam belajar. Penting untuk memperhatikan metodologi yang diterapkan, hasil penelitian, dan konsekuensi yang timbul.

5. Pembuatan Kesimpulan

Setelah membaca dan memeriksa berbagai sumber yang relevan, penulis akan menyajikan hasil temuan mereka secara mendalam. Memperdalam pemahaman tentang cara menggunakan animasi sebagai alat pembelajaran yang didasarkan pada teknologi. Membangkitkan semangat dalam proses pembelajaran. Kesimpulan ini akan memuat hasil-hasil penting terkait perkembangan, tantangan, dan inovasi dalam pemanfaatan animasi sebagai sarana untuk proses pembelajaran. Pendekatan studi pustaka ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan landasan teori yang kokoh, Untuk memahami topik penelitian dengan lebih mendalam, serta menemukan kekurangan-kekurangan di dalamnya. Demikian juga, terdapat bidang pengetahuan yang masih memerlukan proses pembelajaran lebih lanjut. Teks ini ditulis oleh Hardani SP pada tahun 2020. dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi. Inovasi terbaru dalam pemanfaatan animasi sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi, dan untuk menjelajahi dampak praktisnya yang terkait dengan pendidikan.

Hasil

Hasil pencarian pada penelitian literatur ini dilakukan sesuai dengan yang diinginkan penulis. Artikel ini pilihan tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa tentang pembelajaran IPA. Kegiatan pada siswa sekolah dasar dapat diperoleh. Hasil ini di peroleh dari empat tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi

Pada tahap identifikasi, penelitian mengumpulkan data artikel tentang media video animasi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar yang bersumber dari google. Sarjana pencarian diawali dengan kata kunci “Video Animasi” dengan rentang waktu lima tahun terakhir ini dengan jumlah artikel yang di peroleh adalah ($n = 16.900$).

2. Penyaringan

Pada tahap penyaringan pencarian literatur didasarkan pada kunci tambahan. Pencarian di awal ditambahkan kata kunci “Pembelajaran IPA” yang diperoleh hasil dengan jumlah artikel ($n = 3.480$)

3. Kelayakan

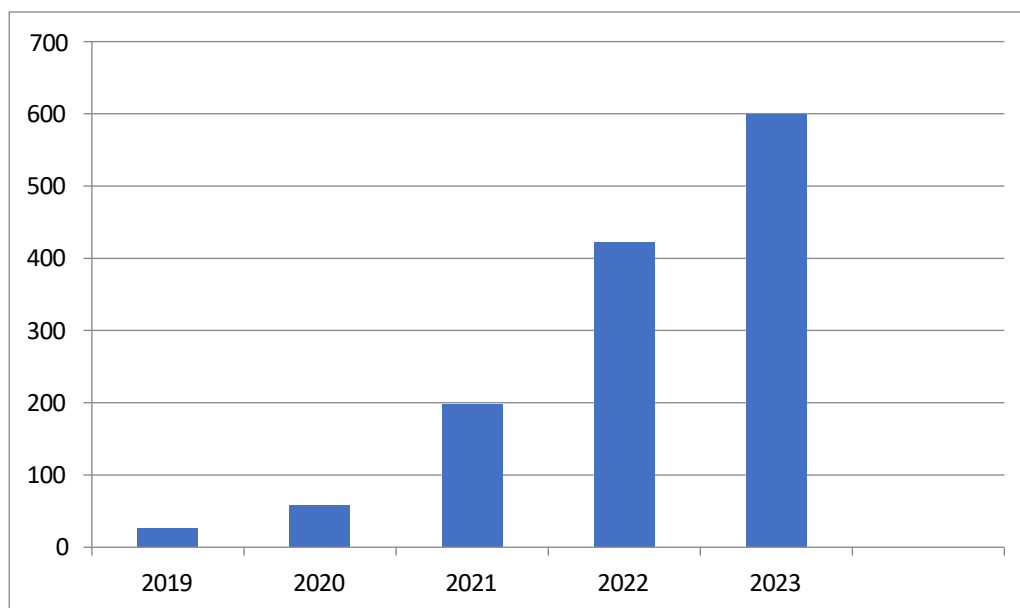
Pada tahap kelayakan, untuk lebih spesifiknya, ditambah kata kunci “Siswa Sekolah Dasar”. Peroleh data ($n = 1.310$). kemudian, jenis seleksi dokumennya yang harus di download terlebih dahulu ($n = 241$)

4. Termasuk

Data akhir yang di peroleh berdasarkan keinginan yang ditetapkan adalah peroleh artikel pada tahap pengambilan sintase, yang di ambil minimal 100 sintase.

Artikel tersebut nantinya akan di analisis dan di bahas. Pencarian dan seleksi artikel akhir yang di peroleh adalah ($n = 7$).

Tujuan dari hasil pencarian tinjauan literature di database Google Scholar adalah untuk mencari caranya temuan penelitian di tampilkan tentang kata kunci terkait. Hasil analisis publikasi di peroleh akan dipilih pada tahun 2018-2023 atau 5 tahun terakhir yang di tentukan dalam bentuk grafik dan tabel berisi penjelasan. Pencarian literatur di dasarkan pada kriteria yang telah di tentukan. Jumlah dokumen pencarian berbasis kata kunci yang di terbitkan dalam 5 tahun terakhir ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



Jumlah publikasi tahun 2019-2023 pada database google scholar dengan kata kunci pencarian "video animasi" and "pembelajaran ipa" and "sekolah dasar".

Gambar di atas menunjukkan hasil jumlah dokumen pencarian dengan berbasis kata kunci yang di publikasikan di 5 tahun terakhir. Pencarian literature yang di peroleh berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan. Namun, belum ada di pilih secara menyeluruh sesuai dengan kriteria inklus yang di tetapkan. Penelitian ini berfokus pada artikel kajian.

Hasil analisis artikel selain berdasarkan kata kunci juga menggunakan pendekatan prisma, yang memperoleh 16.900 dokumen hasil pencarian literatur awal dari database google scholar menggunakan kata kunci "vidio animasi" dengan rentang waktu enam tahun terakhir dokumen ini terdiri dari kategori buku, tesis, tesis, dan artikel. pencarian literatur lebih lanjut dengan menambahkan kata kunci " pembelajaran ipa", yaitu menghasilkan 3.480 dokumen. selanjutnya untuk lebih spesifiknya kata kunci "siswa sekolah dasar" ditambah dengan diperolehnya 1.310 dokumen.

Lalu, jenis seleksi dokumennya yang bisa di download 241 artikel. 241 Artikel yang bisa di download akan dipilih kembali berdasarkan pada kriteria yang ditetapkan berdasarkan sintasi minimal 100 sintasi mendapatkan hasil 7 artikel. Berikut hasil 7 artikel tentang mata pelajaran dalam meningkatkan aktivitas belajar IPA siswa pada sekolah dasar, yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:



Tabel 1. Hasil review pada database google scholar terkait topik penelitian

No	Judul Artikel	Nama Penulis & Tahun Terbit	Hasil Artikel
1	Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Pada Kelas V di Sekolah Dasar	(Lukman, Hayati, and Hakim 2019)	Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah video animasi yang menggunakan kearifan lokal dalam pembelajaran IPA tingkat kelas V di sekolah dasar. Pada tahap selanjutnya, video animasi akan dilakukan validasi untuk mengevaluasi apakah produk tersebut memenuhi syarat, serta menjalani uji coba untuk menguji kemampuan atau kegunaannya.
2	Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah	(Sukarini and Manuaba 2021)	Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadi referensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam situasi pembelajaran yang membosankan. Dalam menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas, guru diharapkan memiliki kemampuan berkreasi untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
3	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar	(Dewi and Handayani 2021)	Penelitian ini menciptakan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan animasi video berbasis powtoon untuk materi tentang sumber energi alternatif yang diajarkan kepada siswa kelas IV di SDN Sukamakmur 03. Penelitian ini mengadopsi model addie yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian ini hanya mencapai tahap



			implementasi.
4	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Metting Terhadap Minat Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	(Dewi and Handayani 2021)	Penggunaan pembelajaran video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, hal ini terbukti melalui penelitian yang dilakukan di SDN Kalisari 01 Pagi. massa yang luas, informasi dapat dengan cepat dan mudah tersebar ke seluruh penjuru dunia. Dalam era teknologi yang sedang berkembang, minat siswa terhadap belajar semakin meningkat, terutama dalam pembelajaran video animasi.
5	Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	(Pamungkas and Koeswanti 2021)	Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dicapai melalui pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran. Penggunaan media video dalam pembelajaran juga memiliki manfaat yang signifikan. mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dan berminat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi harmonis, menyenangkan, dan menarik serta berjalan dengan efisiensi dan efektivitas yang tinggi. Penggunaan media video pembelajaran ini bisa memberikan bantuan kepada siswa untuk lebih memahami pelajaran dengan efektif.



6	Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	(Jannah and Atmojo 2022)	Pada penelitian sebelumnya, peneliti telah meneliti dan menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif memiliki potensi untuk memperkuat kemampuan dalam menguasai keterampilan 4C, termasuk di antaranya keterampilan dan pemikiran kritis.
7	Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA	(Rahmawati and Atmojo 2021)	melakukan proses pembelajaran. Video pembelajaran menjadi pilihan utama karena dapat menyajikan materi secara visual dan audio secara lebih menarik. Banyak guru menggunakan media ini karena dianggap lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa. Pembelajaran melalui internet. Namun, guru sering mengalami kesulitan dalam mengalokasikan waktu mereka karena membuat video memakan waktu yang besar.

Pembahasan

Penelitian (Lukman, Hayati, and Hakim 2019) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dengan tema kearifan lokal dalam pembelajaran IPA di kelas V SD sangat bermanfaat, dengan nilai tingkat kebermanfaatan media sebesar 4,1 dan tingkat kevalidan materi sebesar 4,6. 3. pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPA kelas V di sekolah dasar adalah sebuah konsep yang menarik dan praktis. Tingkat kemenarikannya mencapai 4,65 dan tingkat kepraktisannya mencapai 4,6. Selanjutnya menurut (Sukarini and Manuaba 2021) penggunaan video animasi menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Penggunaan video animasi dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terbiasa dengan pembelajaran yang membosankan. Selain itu, guru juga perlu mengaplikasikan kreativitasnya dalam mengajar di kelas agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut (Dewi and Handayani 2021) Respon siswa terhadap video animasi berbasis powtoon dalam pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif sangat baik dengan skor keseluruhan mencapai 86,94. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan.

Lebih lanjut Penggunaan pembelajaran video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, hal ini terbukti melalui penelitian yang dilakukan



(Dewi and Handayani 2021). Selanjutnya (Pamungkas and Koeswanti 2021) Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dicapai melalui pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran. Penggunaan media video dalam pembelajaran juga memiliki manfaat yang signifikan. mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dan berminat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi harmonis, menyenangkan, dan menarik serta berjalan dengan efisiensi dan efektivitas yang tinggi. Menurut (Jannah and Atmojo 2022) menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif memiliki potensi untuk memperkuat kemampuan dalam menguasai keterampilan 4C, termasuk di antaranya keterampilan dan pemikiran kritis. Terakhir (Rahmawati and Atmojo 2021) Video pembelajaran menjadi pilihan utama karena dapat menyajikan materi secara visual dan audio secara lebih menarik. Banyak guru menggunakan media ini karena dianggap lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan literatur yang telah diteliti, terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar untuk meningkatkan partisipasi siswa dan pengetahuan yang mereka dapatkan di sekolah dasar. Dalam konteks pengajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar, penting untuk mengembangkan dan mengevaluasi metode belajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggunakan metode PRISMA dalam memilih jurnal untuk analisis, Langitan dapat menemukan berbagai pola pembelajaran yang menarik serta efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Daftar Pustaka

- Agustiningrum, Indah Auliya, Pinkan Amita Tri Prasasti, and Ivayuni Listiani. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7 (4): 1596–1605.
- Bangun, Sari, And Marina Br. 2022. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Iv Sd Negeri 055976 Cangkul Kecamatan Kutambaru Ta 2021/2022." Universitas Quality Medan.
- Dewi, Fifit Fitria, and Sri Lestari Handayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2530–40.
- Jannah, Dewi Rahmawati Noer, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2022. "Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (1): 1064–74.
- Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. 2019. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ipa Kelas v Di Sekolah Dasar." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5 (2): 153–66.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. 2023. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6 (1): 732–41.



- Pamungkas, Wahyu Agung Dwi, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4 (3): 346–54.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6 (1): 9–19.
- Rahmawati, Farida, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5 (6): 6271–79.
- Rahmayanti, Laily, and Farida Istianah. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo." *State University of Surabaya*.
- Sukarini, Komang, and Ida Bagus Surya Manuaba. 2021. "Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (1): 48–56.
- Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 1940–45.
- Yudianto, Arif. 2017. "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran."