

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

¹ Muhammad Aziz Habibi, ² Khadijah.

¹PGMI, FTK, UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

²PGMI, FTK, UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

1220209035@student.ar-raniry.ac.id²khadijah.khadijah@ar-raniry.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using 2D animation media in Indonesian Language learning, particularly on narrative text material, in class IV-A of MIS Muhammadiyah Blangpidie. The problem underlying this research is the low average score of students' Indonesian Language subject (65) and the reliance on conventional learning media such as printed books and whiteboards, which resulted in one-way learning with limited active student engagement. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 20 students of class IV-A, determined through a saturated sampling technique. Of these, 2 students were absent, resulting in complete data from 18 students being analyzed. The research instrument was an essay test that had been tested for validity. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, the Wilcoxon Signed-Rank Test for hypothesis testing, and the N-Gain test with the assistance of SPSS Statistics version 23. The results showed an average pretest score of 53.56 and an average posttest score of 72.06. The normality test indicated that the posttest data were not normally distributed (Sig. 0.008), so the Wilcoxon Signed-Rank Test was applied, yielding an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), meaning H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that animation media has a significant effect on improving students' learning outcomes in comprehending narrative texts in Indonesian Language learning.

Keywords: Animation media, learning effectiveness, narrative text, Indonesian language learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui efektivitas penggunaan media animasi 2D, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi, di kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie. Masalah yang melatarbelakangi, penelitian ini adalah, rendahnya nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang masih belum mencapai KKTP yaitu (65) serta, penggunaan media pembelajaran, yang masih menggunakan, buku cetak, dan papan tulis, tanpa adanya media digital, seperti media animasi, sehingga proses pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV-A yang ditentukan melalui teknik *sampling* jenuh. Dari 20 siswa tersebut, 2 orang tidak hadir sehingga data yang lengkap dan dianalisis berjumlah 18 siswa. Instrumen penelitian berupa soal tes uraian (esai) yang telah diuji validitas. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji hipotesis Wilcoxon Signed-Rank Test, dengan bantuan program SPSS Statistics versi 23. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,56 dan *post-test* sebesar 72,06. Uji normalitas menunjukkan bahwa data *post-test* tidak berdistribusi normal (Sig. 0,008), sehingga digunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test yang menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam memaknai teks narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media Animasi, Efektivitas Pembelajaran, Teks Narasi, Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik yang dirancang untuk mencapai target capaian atau hasil belajar secara optimal. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut diukur secara kuantitatif melalui tingkat penguasaan kompetensi atau hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*) tertentu. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penguasaan keterampilan berbahasa yang baik dan benar bertindak sebagai indikator utama sekaligus instrumen

objektif yang menentukan tinggi rendahnya skor kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Tarigan, 2021).

Pembelajaran bahasa bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Dengan pemahaman bahasa yang baik, peserta didik dapat menikmati karya sastra, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, yang pada akhirnya dapat memperluas wawasan mereka, peserta didik yang memiliki wawasan tinggi, akan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi pula. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 14

Februari 2026, di MIS Muhammadiyah Blangpidie, ditemukan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa sebelumnya hanya mencapai 65, serta media pembelajaran yang digunakan selama ini belum menggunakan media digital, sehingga proses belajar mengajar masih mengandalkan media ajar berupa buku cetak dan papan tulis tanpa adanya integrasi media digital yang menarik, seperti media animasi. Penggunaan media yang terbatas tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, di mana guru lebih dominan menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat verbalistik cenderung membuat siswa pasif dan kurang leluasa mengeksplorasi kemampuan berpikirnya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa media animasi digital yang mampu mengubah konsep materi abstrak menjadi visualisasi konkret, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan daya paham

siswa secara signifikan (Kasih, Aziz, & Mulyani, 2024).

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, perlu dilakukan berbagai inovasi dalam proses instruksional. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran. Media animasi yang disajikan semenarik mungkin mampu memusatkan fokus peserta didik terhadap materi pelajaran, sekaligus menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh serta tertekan terhadap materi belajarnya Alga dkk. (2024). Animasi yang digunakan peneliti, dalam penelitian ini adalah animasi 2D. Pemilihan animasi 2D didasarkan pada beberapa pertimbangan, yang menurut Nofita dkk. (2025), pertama, animasi 2D memiliki tampilan yang sederhana namun menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kedua, animasi 2D mampu menyajikan cerita, tokoh, dan alur secara visual sehingga dapat membantu siswa memahami materi teks narasi secara lebih jelas. Ketiga, penggunaan animasi 2D lebih

praktis dalam proses pembuatan maupun penyajiannya di kelas dibandingkan dengan jenis animasi lainnya. Dengan demikian, animasi 2D dinilai efektif untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia (Pratama & Lestari, 2023). Secara konseptual, animasi 2D mampu merekonstruksi materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi visualisasi konkret yang mudah dicerna, sehingga mempercepat retensi memori dan pemahaman kognitif siswa (Febiyanti, Muhroji, & Laila, 2024). Stimulus dinamis dari kombinasi elemen visual, warna, dan audio dapat membantu memusatkan fokus perhatian siswa sekaligus mengurangi kejenuhan selama proses belajar berlangsung. Dalam konteks pembelajaran bahasa, media ini adaptif untuk memproyeksikan alur cerita, penokohan, dan latar secara kontekstual, sehingga mempermudah siswa dalam menganalisis struktur teks narasi. Di samping efektivitasnya terhadap aspek psikologis dan kognitif siswa, animasi 2D juga memberikan efisiensi teknis karena proses

produksi dan penyajiannya di kelas lebih praktis dan fleksibel dibandingkan jenis animasi lainnya.

Kelebihan lain dari media animasi ini adalah kemampuannya mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa secara serempak, baik visual, auditori, maupun kinestetik, melalui penyajian multimedia yang interaktif. Selain itu, media animasi dapat diakses berulang oleh siswa di luar jam sekolah, sehingga mendukung fleksibilitas belajar mandiri siswa demi tercapainya pemerataan pemahaman materi. Guna mencapai target kompetensi tersebut secara optimal, peneliti mengintervensi proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Menurut (Murdani, Sukardi, Handayani, 2022), model PBL merupakan suatu strategi instruksional berbasis pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered approach*). Dalam model ini, orientasi masalah nyata atau autentik dari kehidupan sehari-hari digunakan sebagai sarana utama bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak lagi menerima

informasi secara pasif dari guru, melainkan dituntut untuk aktif mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis situasi kompleks, mencari data penunjang secara mandiri, hingga mampu merumuskan alternatif solusi yang tepat. Secara operasional, implementasi model *Problem-Based Learning (PBL)* dalam proses pembelajaran dilaksanakan melalui lima tahapan atau sintaks utama, yang menurut Tiara dkk. (2024), yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa pada Masalah: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memaparkan logistik atau media yang diperlukan, menyajikan fenomena atau stimulus visual untuk memunculkan masalah, serta memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.

2. Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar: Guru memfasilitasi siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang relevan dan kontekstual dengan

penyelesaian masalah tersebut.

3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok: Guru mendorong siswa untuk menghimpun informasi yang sesuai serta melaksanakan eksperimen atau kajian literatur guna memperoleh kejelasan, data penunjang, dan solusi masalah.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya: Guru membantu siswa dalam merencanakan, mengonstruksi, dan menyiapkan produk atau karya yang sesuai (seperti laporan, media digital, atau model), serta memfasilitasi pembagian tugas kelompok secara kolaboratif.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Pemecahan Masalah: Guru mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi, rekonstruksi, dan evaluasi terhadap proses penyelidikan serta metode yang mereka gunakan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian mengenai efektivitas dan kelebihan media animasi yang dipadukan dengan model *Problem-Based Learning (PBL)* tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media animasi 2D dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi, di tingkat Madrasah Ibtidaiyah

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIS Muhammadiyah Blangpidie yang terletak di Jl. Pendidikan, Meudang Ara, Kecamatan Blangpidie, Kabupaten Aceh Barat Daya, Aceh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie tahun ajaran 2026 yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen, yaitu pendekatan yang bertujuan menguji pengaruh, atau hubungan sebab akibat, dengan cara memberikan perlakuan tertentu, kepada sampel penelitian, kemudian mengamati perubahan atau hasil yang timbul akibat perlakuan tersebut (Sugiyono, 2023). Desain yang digunakan adalah *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest*

design, yaitu rancangan satu kelompok praperlakuan, dan pascaperlakuan. Yang melibatkan satu kelas, sebagai kelompok eksperimen, tanpa kelompok control. (Sugiyono, 2023). Peneliti menggunakan desain ini, karena keterbatasan izin dan waktu penelitian, hanya memungkinkan pelibatan satu kelas sebagai sampel penelitian, sehingga tidak dilakukan pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak

Dalam penelitian ini, akan diterapkan pembelajaran materi teks narasi pada siswa kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie dengan jumlah 20 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memaknai teks narasi, kemudian perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran teks narasi dengan menggunakan media animasi 2D, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh, karena populasi penelitian yang telah dipersempit, pada kelas IV-A. Berjumlah kurang dari 30 orang.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, yang sering dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang Asrulla, dkk. (2023). Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa, yaitu seluruh peserta didik kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah soal tes berupa uraian (esai) yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator capaian pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah diuji validitasnya. Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji ketepatan instrumen yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian Akbar dkk. (2023). Fungsi tes tersebut untuk mengukur hasil belajar siswa dalam memaknai teks narasi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media animasi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan siswa dalam memaknai teks narasi.

Dari 20 siswa yang menjadi populasi penelitian, 2 orang siswa tidak hadir karena sakit sehingga tidak mengikuti *pretest* dan *posttest* secara lengkap, sehingga data yang lengkap dan dianalisis berjumlah 18 siswa. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penyajian data hasil tes, uji prasyarat (normalitas), uji hipotesis, dengan bantuan program SPSS Statistics versi 23. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$); data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Karena hasil uji normalitas menunjukkan data *post-test* tidak berdistribusi normal, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, dengan kriteria H_0 ditolak apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 Akbar dkk. (2023). Tingkat peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan yang ingin dicapai dari media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam memaknai teks narasi. Hasil belajar ini memberikan

gambaran keefektifan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan SPSS Statistics versi 23 pada 18 siswa kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie yang datanya lengkap, diperoleh data nilai *pre-test* sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media animasi dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 0, dan nilai rata-rata 53,56. Kemudian, pada *post-test* setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media animasi diperoleh nilai tertinggi 95, nilai terendah 30, dan nilai rata-rata 72,06.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi data *pre-test* sebesar 0,070 dan data *post-test* sebesar 0,008. Nilai signifikansi data *pre-test* lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi data *post-test* lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis

dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik, yaitu uji Wilcoxon Signed-Rank Test.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, yaitu uji hipotesis nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara dua pengukuran yang berpasangan pada sampel yang sama. Kriteria keputusan dalam uji hipotesis yaitu jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H_0 = Media animasi tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

H_a = Media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1.

Hasil Uji Hipotesis (*Wilcoxon Signed-Rank Test*)

Test Statistics ^a	
	Post-test - Pre-test
Z	-3,730 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan uji Wilcoxon Signed-Rank Test di atas, hasil output SPSS 23, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media animasi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Karena adanya perbedaan yang signifikan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-A MIS Muhammadiyah Blangpidie.

Penggunaan metode atau media mengajar yang kurang tepat akan mengakibatkan dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas saat proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar, dan tidak semua media pembelajaran bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, tergantung dari kecocokan materi yang dipelajari dan karakteristik peserta didik itu sendiri.

Dalam penelitian ini, dengan adanya media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, dapat dikatakan bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratama & Lestari (2023), yang menyatakan bahwa animasi 2D dinilai efektif untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini juga sesuai dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan auditori mempermudah siswa memahami informasi. Media animasi yang memadukan gambar, teks, suara, dan gerak membantu siswa memahami materi secara lebih konkret sehingga lebih mudah diingat.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Nur Laila, Akhir, dan Syakur, 2025), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V dari 55,42 menjadi 83,75 menggunakan media animasi berbasis *YouTube*. Persamaannya terletak pada desain penelitian, yaitu sama-sama

menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* serta sama-sama membuktikan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penggunaan media animasi. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan media sosial *YouTube* sebagai sarana penyampaian animasi pada siswa kelas V, sedangkan penelitian ini menggunakan media animasi yang ditampilkan secara langsung dalam pembelajaran pada siswa kelas IV.

Penelitian (Siska Mega Diana, 2024) turut mendukung temuan ini, dengan hasil signifikansi 0,00 dan N-Gain 75,78% (kategori tinggi). Persamaannya adalah sama-sama membuktikan bahwa media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) pada pembelajaran tematik, sedangkan penelitian ini menggunakan satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia secara spesifik.

Sementara itu, penelitian (Hernawati, Prihatin, dan Sudibyo,

2024) mencatat peningkatan keterampilan berbicara siswa dari 54 menjadi 81 melalui video dongeng animasi. Persamaannya terletak pada desain penelitian yang sama, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*, serta pembuktian bahwa media animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada keterampilan berbicara (aspek produktif-lisan), sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar pemahaman teks naratif (aspek kognitif).

Ketiga penelitian tersebut memperkuat bahwa media animasi secara konsisten berdampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun bervariasi dalam desain, sampel, dan aspek yang diukur, berbeda dengan Siska Mega Diana yang mencapai kategori tinggi. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh perlakuan yang hanya diberikan dalam satu kali pertemuan, sehingga siswa belum sepenuhnya beradaptasi dengan media, di samping faktor kemampuan awal dan konsentrasi siswa yang bervariasi.

Pada penelitian ini, peningkatan ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dari 53,56 pada *pre-test* menjadi 72,06 pada *post-test*, sehingga dapat dikatakan bahwa media animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi $(0,000) < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam memaknai teks narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi efektif dan dapat diterima sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-A MIS Muhammadiyah pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks narasi tahun ajaran 2026.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Haryani, H., Zani, B. N., & Husnita, L. (2023). Penerapan media pembelajaran era digital.

PT Sonpedia Publishing Indonesia

Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 200–212.

Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 260–263.

Diana, S. M. (2024). Penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Kata (Pendidikan Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya)*, 136–142.

Febiyanti, H., Muhroji, M., & Laila, A. N. (2024). Video animasi sebagai media meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 78–89.

Hernawati, E., Prihatin, Y., & Sudibyo, H. (2024). Efektivitas metode story telling bermedia video dongeng animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 6519–6525.

Kasih, P., Aziz, A., & Mulyani, S. (2024). Penggunaan media

- pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 102–111.
- Laila, N., Akhir, M., & Syakur, A. (2025). Efektivitas penggunaan media sosial youtube berbasis animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 193 Mandalam. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 10, 217.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Murdani, M. H., Sukardi, S., & Handayani, N. (2022). Pengaruh model problem based learning dan motivasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1745–1753.
- Nofita, D., Ocktaviani, C. N., & Suciana, F. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital video animasi terhadap kemampuan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 239–247.
- Pratama, A. A., & Lestari, D. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 112–120.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2021). *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tiara, V., Ninawati, N., Liska, F., Alya, R., & Barella, Y. (2024). Menggali potensi problem based learning: Definisi, sintaks, dan contoh nyata. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 121–128.