



PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPT SPF SD NEGERI KOMPLEKS IKIP I KOTA MAKASSAR

Ananda Aprilia¹⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: apriliaananda1904@gmail.com

Abstract

This study aims to examine student learning outcomes before and after the use of animated videos, as well as the impact of these videos on the learning outcomes of fifth-grade students at UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I, Makassar City. The study employs a quantitative approach, specifically a quasi-experimental design known as the Non-Equivalent Control Group Design. The sample consists of 64 students, divided into an experimental group (32 students) and a control group (32 students). Data were collected using pretests and posttests. The data were analyzed through descriptive and inferential statistics, including normality testing and hypothesis testing (Independent Sample t-Test). Consequently, the use of animated videos has a significant effect on student learning outcomes in the Arts, Culture, and Crafts (Seni Budaya dan Prakarya) subject among fifth-grade students at UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I, Makassar City.

Keywords: Animated Videos, Arts, Culture, and Crafts Learning, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan desain Non-Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 64 siswa yang terdiri atas 32 siswa kelas eksperimen dan 32 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas dan uji hipotesis (Independent Sample t-Test). Dengan demikian, penggunaan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar.

Kata Kunci: Video Animasi, Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, Hasil Belajar.



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan akademik, kreativitas, serta karakter siswa sejak usia dini. Proses pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan kognitif, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Sebagaimana yang tertuang dalam Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Nomor 57 Tahun 2021 menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar untuk menciptakan lingkungan di mana peserta didik dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya.

Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri siswa adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Melalui pembelajaran SBdP, siswa diharapkan mampu mengekspresikan ide, mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan keterampilan motorik dan apresiasi seni (Wijayanto et al. 2025). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SBdP di sekolah dasar sering kali belum berjalan secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti penjelasan lisan dan pemberian tugas tertulis, sehingga siswa cenderung kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan audio menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media video animasi dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Video animasi dapat menampilkan gerak, warna, dan suara yang mampu merangsang perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep dan langkah-langkah dalam pembelajaran SBdP secara lebih jelas.

Video animasi merupakan 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). Animasi sangat bagus digunakan karena banyak penelitian terbaru menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar, terutama dalam konteks pendidikan dan komunikasi visual; misalnya animasi terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa serta menarik perhatian mereka secara lebih kuat dibanding media konvensional, yang menunjukkan animasi sebagai alat yang efisien untuk menyederhanakan informasi kompleks dan memperkuat retensi pengetahuan dalam berbagai situasi pembelajaran (Wijaksono et al., 2023)

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Damayanti 2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu sedangkan faktor eksternal berasal dari dalam diri individu. Salah satu

faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tergantung dari pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, agar siswa dapat mendapatkan hasil maksimal maka perlu proses pembelajaran yang menarik dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa dikarenakan mata pelajaran SBdP tidak hanya memerlukan teori dan konsep, tetapi juga wujud nyata dari materi pembelajaran yang diberikan guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah dengan memanfaatkan dan menggunakan video animasi dalam pembelajaran SBdP.

Penelitian relevan dengan penggunaan video animasi dalam pembelajaran SBdP dilakukan oleh (Kusnulyaningsih and Jiwandono 2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram dengan hasil penelitian media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD khususnya pada materi keragaman karya seni rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Utami et al. 2023) Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) Kelas V Sekolah Dasar dengan hasil penelitian penerapan media audio visual dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan penuh terhadap pembelajaran SBdP, serta meningkatnya hasil belajar siswa yang dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi kualifikasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP dengan materi berkarya kolase kelas V SDN 01 Sukadaya.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 22 Januari 2026, di kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta belum menunjukkan hasil karya yang optimal. Hal ini diduga karena pembelajaran masih terbatas pada penjelasan guru tanpa dukungan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar, dapat digambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran SBdP masih tergolong terbatas. Selama ini, guru lebih banyak mengandalkan metode konvensional berupa penjelasan secara lisan yang disertai pemberian tugas kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan belum memanfaatkan media visual atau audiovisual secara optimal, seperti gambar, video, atau media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran SBdP, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan.



Pembelajaran yang dapat mewujudkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Guru harus mampu menyajikan video animasi yang membuat siswa tertarik dengan materi yang diajarkan. Dengan ketertarikan tersebut, tentunya akan sangat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP Kota Makassar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data dengan menggunakan statistik serta bertujuan untuk menguji sebuah hipotesis (Sugiyono 2021).

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif model eksperimen. Penelitian ini dikatakan eksperimen karena melibatkan kelas eksperimen dan kelas control sebagai pembanding. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan video animasi dalam pembelajran, sedangkan kelas control diberikan pembelajaran tanpa menggunakan video animasi. kedua kelas diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa. Dengan adanya kelas control, penelitian ini bertujuan untuk melihat secara lebih objektif pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa.

Waktu yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian ini sejak tanggal 20 April - 20 juni 2026. Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks Ikip I Kota Makassar. Alasan peneliti memilih UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V, penggunaan media pembelajaran, khususnya video animasi, masih perlu dioptimalkan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini Adalah metode penelitian quasi eksperimen, quasi eksperiment Adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variable tertentu terhadap variabel yang lain. Dengan membagi kelompok penelitian menjadi dua kelas, yaitu: kelas eksperimen menggunakan video aninasi dalam pembelajaran dan kelas control menggunakan metode ceramah. Penerapan model pembelajaran pada kedua kelas ini dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru, dengan tujuan agar tidak mendapatkan bias terhadap hasil penelitian(Wijaksono et al., 2023).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi-Experimental Design dengan bentuk Non-equivalent Control Group Design. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar. Pemilihan desain quasi-eksperimen didasarkan pada kondisi kelas yang telah terbentuk sebelumnya sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek secara penuh. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai kelompok pembanding.

Kedua kelas diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran SBdP dengan menggunakan media video animasi, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dan tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Desain seperti ini sering ditemukan dalam penelitian pendidikan dasar untuk membandingkan learning outcomes antara kelas yang memakai media pembelajaran inovatif dengan kelas yang tidak memakai media tersebut dalam konteks nyata sekolah dasar (Amelia & Rizhardi, n.d.).

Tabel 3.1 Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Group

Kelas	Nilai Pre-test	Treatment	Nilai Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

O1 = Pre-test kelas eksperimen
O3 = Pre-test kelas kontrol
X = Perlakuan media video animasi
O2 = Post-test kelas eksperimen
O4 = Post-test kelas kontrol

Definisi operasional adalah batasan-batasan yang digunakan untuk menggambarkan variabel penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman antara pembaca dan peneliti. Untuk memperjelas masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penegasan secara operasional mengenai variabel yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Video animasi merupakan media visual hasil rancangan grafis yang menampilkan gambar bergerak sehingga tampak hidup dan biasanya dilengkapi suara atau musik.
2. Hasil belajar merupakan hasil tes yang diperoleh siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media Video Animasi.

Populasi pada hakikatnya adalah suatu objek atau semua elemen yang berkaitan dengan penelitian. (Sugiyono 2021) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini



adalah seluruh siswa UPT SPF SD Negeri Kompleks Ikip I Kota Makassar, sebagai berikut:

Tabel 3.2 Sebaran Populasi Penelitian Siswa Kelas UPT SPF SD Negeri Kompleks Ikip I Kota Makassar

Kelas	Peserta Didik		Jumlah Siswa
	Laki-Laki	Perempuan	
I-A	15	13	28
I-B	15	13	28
I-C	18	10	28
II-A	18	15	32
II-B	19	12	31
II-C	13	15	28
III-A	16	17	33
III-B	20	15	35
IV-A	17	19	36
IV-B	17	19	36
V-A	11	21	32
V-B	13	19	32
VI-A	20	13	34
VI-B	13	20	34

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan jenis purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Pertimbangan pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah bahwa kelas yang dijadikan sampel memiliki karakteristik yang relatif sama, baik dari segi kurikulum, tingkat kemampuan akademik, maupun jumlah siswa, serta telah terbentuk sebelumnya sehingga tidak memungkinkan dilakukan pengacakan subjek secara penuh.

Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

- Kelas V A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.
- Kelas V B ditetapkan sebagai kelas kontrol, yang mengikuti pembelajaran SBdP dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media video animasi.

Jumlah keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah 64 siswa, dengan rincian 32 siswa pada kelas eksperimen dan 32 siswa pada kelas kontrol (disesuaikan dengan kondisi riil di sekolah).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tujuan yang telah dicapai melalui pelaksanaan penelitian, termasuk memberikan penjelasan mengenai pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar. Melalui penelitian ini dapat diketahui apakah penggunaan video

animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrument tes berupa pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal atau hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan video animasi dalam porses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 64 siswa kelas V, yang terdiri atas 32 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya menggunakan video animasi, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan video animasi.

Data hasil pretest dan posttest yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistic deskriptif dan statistic inferensial untuk mengetahui Gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar.

Berdasarkan hasil observasi dan keterlaksanaan pembelajaran yang terdokumentasi pada lembar observasi serta dokumentasi penelitian, penerapan video animasi pada kelompok eksperimen (kelas VA) dilaksanakan selama dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi. Penggunaan media video animasi diterapkan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi cerita rakyat. Video animasi yang digunakan berupa tayangan cerita rakyat yang menampilkan gambar bergerak, warna, serta suara yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, peneliti memfokuskan kegiatan pembelajaran pada pengenalan materi cerita rakyat melalui video animasi. Sebelum pemutaran video, guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selama proses penayangan video, sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang baik terhadap materi yang disampaikan. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum terbiasa mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual sehingga konsentrasi mereka sesekali teralihkan. Meskipun demikian, siswa mulai menunjukkan rasa ingin tahu terhadap isi cerita yang ditampilkan dalam video animasi.

Memasuki pertemuan kedua, penggunaan video animasi menunjukkan hasil yang lebih optimal. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka mampu mengidentifikasi tokoh, alur, latar, serta pesan moral yang terdapat dalam cerita rakyat yang ditayangkan. Selain itu, siswa mulai berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan guru, dan berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai isi cerita



yang telah disimak. Penggunaan unsur visual dan audio secara bersamaan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Pada tahap evaluasi, siswa diberikan kesempatan untuk menyajikan hasil pemahaman mereka mengenai cerita rakyat melalui diskusi, presentasi, dan pengerjaan tugas yang telah disediakan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali isi cerita rakyat, mengidentifikasi unsur-unsur cerita, serta menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Siswa juga terlihat lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi teman-temannya.

Secara keseluruhan, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terlaksana dengan baik dan menunjukkan respons yang positif dari siswa. Media video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa memahami materi cerita rakyat dengan lebih efektif. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar yang diperoleh setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi.

Desain penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah Non-Equivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 siswa. Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sebagai pembandingan.

Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan yang terdiri atas satu kali pretest, dua kali pemberian perlakuan (treatment), dan satu kali posttest. Penggunaan video animasi pada kelas eksperimen dapat diketahui dari proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga dilakukan pembelajaran menggunakan video animasi pada materi cerita rakyat, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Pada pertemuan keempat dilakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Pada pertemuan pertama penggunaan video animasi, siswa mulai menunjukkan perhatian terhadap materi yang disajikan melalui tayangan gambar bergerak yang disertai suara dan warna yang menarik. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum terbiasa mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual, sebagian besar siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Memasuki pertemuan kedua, proses pembelajaran menggunakan video animasi berlangsung lebih baik. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, serta mampu mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat yang ditampilkan dalam video. Siswa juga mulai berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, dan

berdiskusi bersama teman kelompoknya mengenai isi cerita yang telah disimak.

Penggunaan video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih konkret dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Athiyyah Fadhillah et al., (2025) yang menyatakan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran mampu menggabungkan unsur visual dan audio sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Penyajian materi melalui gambar bergerak, suara, dan ilustrasi yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan video animasi pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar.

Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa diketahui melalui hasil analisis data pretest dan posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional karena siswa dapat melihat materi yang disajikan dalam bentuk gambar bergerak yang dipadukan dengan suara. Penyajian materi yang menarik tersebut membantu siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran serta meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selama proses pembelajaran menggunakan video animasi, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara visual dan auditori yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 58,59 meningkat menjadi 76,25 pada posttest. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 67,19 meningkat menjadi 71,41 pada posttest. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



Pengaruh penggunaan video animasi terjadi karena media ini mampu menggabungkan unsur visual dan audio secara bersamaan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Siswa dapat melihat langsung alur cerita, tokoh, latar, serta pesan moral yang terdapat dalam cerita rakyat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang Harahap (2023) menyatakan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dengan berbagai gaya belajar. Selain itu, penggunaan video animasi dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penggunaan video animasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar.

Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar siswa melalui hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan video animasi serta kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebagai pembandingan. Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 58,59. Setelah diberikan perlakuan menggunakan video animasi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata posttest sebesar 76,25 yang berada pada kategori baik.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terjadi karena penggunaan video animasi mampu membantu siswa memahami materi cerita rakyat secara lebih mudah. Melalui video animasi, siswa dapat mengamati secara langsung unsur-unsur cerita, memahami alur cerita, serta menangkap pesan moral yang terkandung dalam materi yang dipelajari. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran.

Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 67,19 menjadi 71,41. Namun, peningkatan tersebut tidak sebesar kelas eksperimen karena pembelajaran dilakukan tanpa penggunaan video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan video animasi dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan distribusi hasil posttest kelas eksperimen, sebanyak 24 siswa (75%) berada pada kategori baik dan 8 siswa (25%) berada pada kategori sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol, sebagian besar siswa berada pada kategori baik sebanyak 28 siswa (87,50%), kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (6,25%),

dan kategori cukup sebanyak 2 siswa (6,25%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Gumilar et al., 2022) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Video animasi mampu menyajikan materi secara lebih menarik sehingga memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal tersebut mendukung temuan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Video animasi mampu menyajikan materi secara lebih menarik sehingga memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal tersebut mendukung temuan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar mengalami peningkatan setelah penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, sehingga media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Suryani et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Video animasi mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan video animasi.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar. Selama proses pembelajaran menggunakan video animasi, siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Mereka memperhatikan materi yang ditampilkan dengan sungguh-sungguh, aktif menjawab pertanyaan guru, serta berpartisipasi dalam kegiatan diskusi yang berkaitan dengan materi Seni Budaya dan Prakarya. Meningkatnya aktivitas belajar siswa tersebut berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Dwi et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media



video animasi pada pembelajaran tematik berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penyampaian materi melalui kombinasi gambar bergerak, teks, dan suara membuat siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Keadaan tersebut juga ditemukan dalam penelitian ini. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan video animasi. Mereka terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Interaksi antara guru dan siswa juga berlangsung lebih baik karena media video animasi mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Kondisi ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi Seni Budaya dan Prakarya sehingga hasil belajar yang diperoleh mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Ardiyanto et al., n.d.(2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi berbasis video mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penggunaan media tersebut menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan aktivitas belajar siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian visual yang interaktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan kondisi yang serupa. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif mengamati materi yang ditampilkan, memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru, serta bekerja sama dengan teman ketika menyelesaikan tugas pembelajaran. Aktivitas belajar yang meningkat tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Dampaknya, siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari sehingga nilai hasil belajar setelah pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media video animasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hakim et al., (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbantuan video animasi mampu meningkatkan proses maupun hasil belajar siswa sekolah dasar. Video animasi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Selama proses pembelajaran menggunakan video animasi, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Mereka memperhatikan materi

dengan lebih baik, berani bertanya apabila mengalami kesulitan, serta lebih percaya diri ketika menyampaikan jawaban di depan kelas. Interaksi antara guru dan siswa juga berlangsung lebih efektif karena siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Dewi et al., (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbantuan video animasi mampu meningkatkan proses maupun hasil belajar siswa sekolah dasar. Video animasi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif memperhatikan materi, lebih mudah memahami isi pembelajaran, serta mampu mengingat kembali materi ketika mengerjakan soal evaluasi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil belajar siswa sebelum penggunaan video animasi masih belum optimal. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 58,59 yang berada pada kategori cukup. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Hasil belajar siswa setelah penggunaan video animasi mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 76,25 yang berada pada kategori baik dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 71,41. Penggunaan video animasi membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi pembelajaran.

Penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I



Kota Makassar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Iqbal, M., Fanani, D., & Wali, G. Z. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 5–12.
- Amelia, F., & Rizhardi, R. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 230 Palembang. *Jurnal Wahana Didaktika*, 23, 2025.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 76–83.
- Ardiyanto, P., Permadi, A. S., Fitriyanto, M. N., Muhammadiyah, U., & Raya, P. (n.d.). Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Use Of Animation Media to Improve Student Learning Outcomes. Retrieved <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/bitnet>
- Athiyyah Fadhilah, N., Atmasani, D., Makmur, E., & Nurfauziah, N. (2025). Literature Study: The Influence of Use Animated Video Learning Media on Improving Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 5(1), 9–14. <https://doi.org/10.59562/progresif.v5i1.9219>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 8(2), 704–709.
- Damayanti, A. (2022). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Dwi, M., Sari, P., Anggraini, D., & Noperman, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR*, 8(1). <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3>
- Fitri, E., Kaban, T., & Kesuma, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Norma Dan Macam-Macam Norma Di Kelas XI SMK Negeri 3 Takengon. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 59–65.
- Gumilar, G., Fahmi Nugraha, M., Hendrawan, B., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Muhammadiyah Tasikmalaya,
- Hakim, A., Aprilia, I., & Krismanto, D. W. (2024). Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 3).
- Harahap, H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA DI SDN 101766 BANDAR SETIA. In *ANALYSIS: JOURNAL OF EDUCATION* (Vol. 1, Number 2).
- Herlianti, N. Y., Istiqfaroh, N., & Rachmadyanti, P. (2025). MENGGALI STRATEGI EFEKTIF DAN MENYIASATI TANTANGAN PEMBELAJARAN SBDP DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 281–295.
- Kulsum. (2023). Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik. *Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia: Penerbit P4I*.
- Kusnulyaningsih, D., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486.
- Mauliana, E., Andzani, K., Annisa, R. W., & Martini, A. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN IPA PADA HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 289–300.
- Muin, A., Jauhar, S., Jafar, M. I., & Tammah, N. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas V. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1), 122–128.
- Nastiti, M. D., & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 37–42.
- Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). PERAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA DI SDS ISLAM HARAPAN IBU SCHOOL. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 426–434.
- Pangestu, A. R., & Purwanto, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI STOP MOTION PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI. *Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 5(2), 216–225. <https://doi.org/10.29408/geodika.v5i2.3807>
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK. *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, 4(1), 33–42.



- Radja, M., Dewa, E., & Ama, O. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PSERTA DIDIK BERBASIS VIDEO ANIMASI WHITEBOARD PADA MATERI ALAT-ALAT OPTIK DI SMA NEGERI 2 KUPANG TIMUR. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 1(20), 8–14.
- Rianto. (2023). Model Pembelajaran Round Club dan Hasil Belajar. Cibubur: GUEPEDIA.
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). TANTANGAN GURU ABAD 21 DALAM MENGAJARKAN MUATAN SBDP DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51–59.
- Sari, Y., & Mayar, F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Seni Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 1870–1875.
- Sari, Y., Hasanah, U., Desty, A., & Utami, D. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SBdP MATERI KERAJINAN IKAT CELUP DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 870–879.
- Simanjuntak, R. A. (2020). STUDI PENERAPAN ANIMASI DAN MOTION GRAPHIC DALAM MENINGKATKAN KUALITAS IKLAN DIGITAL. *Jurnal Universitas Internasional Batam*, 1(1), 630–640.
- Suciati, I., Hapsan, A., R. (2022). Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisis. Makassar: Ruang Tentor.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, I. D., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA. 8(2).
- 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.
- U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UJANG ENTIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI KALOR KELAS V SEKOLAH DASAR. In *JLJ* (Vol. 11, Number 3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Utami, S. P., Cahyono, H., & Rahmani, A. (2023). PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SBDP (SENI BUDAYA DAN PRAKARYA) KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(1), 40–47.
- Wijaksono, G. D., Grahita, B., Rupa, F. S., Desain, D., & Teknologi Bandung, I. (2023). Efektifitas Media Animasi Dan Video Presentasi Terhadap Tingkat Kognitif Dan Tingkat Konsentrasi. *JURNAL VISUAL IDEAS*, 3(2).
- Wijayanto, W., Prameswari, C., & Pratiwi, A. P. (2025). PEMANFAATAN KOLASE SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS 3 SD 1 PEGANJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 12(1), 181–191.