

Research Article

The Role of Animated Videos in the Effectiveness of E-Learning at the High School Level

Lola Aulia Rizqi

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: aulialola210@gmail.com**Putri Slamet**

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: putrislamet855@gmail.com**Fivin Elyani**

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: fivineliyani7@gmail.com**Yusrina Nafilah**

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: yusrin.nafilah28@gmail.com**Didik Himmawan**

Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: didikhimmawan@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Journal of Psychology, Counseling and Education.

Received : August 30, 2025

Revised : September 29, 2025

Accepted : October 28, 2025

Available online : October 31, 2025

How to Cite: Lola Aulia Rizqi, Putri Slamet, Fivin Elyani, Yusrina Nafilah, & Didik Himmawan. (2025). The Role of Animated Videos in the Effectiveness of E-Learning at the High School Level. Journal Of Psychology, Counseling And Education, 3(3), 281-290. <https://doi.org/10.58355/psy.v3i3.28>

Abstract

The quality of Indonesian education is currently still relatively low, one factor being that students experience various learning difficulties. Learning difficulties refer to situations in which students encounter specific obstacles in participating in the learning process and achieving optimal learning outcomes. This study employed a qualitative library research method. The digital era is a period of technological advancement, where information can be accessed quickly and easily through digital devices. Learning media are elements utilized by teachers to communicate knowledge to their students with the aim of capturing their attention and increasing

their interest in specific subject matter. Animated videos are highly effective in conveying material. In the era of e-learning at the high school level, animated videos play a crucial role in increasing learning effectiveness. By presenting material in animated form, students and teachers can experience various benefits. Animated videos create engaging learning and increase student enthusiasm for learning. The use of animated videos as a learning medium in high schools has positive impacts. These advantages include increased effectiveness in information delivery, the ability to review topics, and the visualization of difficult concepts.

Keywords: Role, Animated Videos, Learning, E-Learning.

Peran Video Animasi Terhadap Efektivitas Pembelajaran Berbasis E-Learning di Tingkat SMA

Abstrak

Kualitas pendidikan Indonesia saat ini masih tergolong rendah, salah satu faktornya adalah peserta didik mengalami berbagai kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar merujuk pada situasi di mana siswa menghadapi hambatan tertentu dalam mengikuti proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar optimal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif study kepustakaan (library research). Era digital merupakan periode dimana kemajuan teknologi, dalam era ini informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui perangkat digital. Media pembelajaran merupakan elemen yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada murid-muridnya dengan tujuan memikat perhatian siswa agar lebih tertarik terhadap materi pelajaran tertentu. Video animasi sangat efektif dalam menyampaikan materi. Dalam era pembelajaran berbasis e-learning di tingkat SMA, video animasi memegang peran krusial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menyajikan materi dalam bentuk animasi, berbagai manfaat dapat dirasakan oleh siswa dan pengajar. Dengan adanya video animasi ini menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di SMA memberikan dampak positif. Kelebihannya termasuk peningkatan efektivitas penyampaian informasi, kemampuan mengulang topik, dan memvisualisasikan konsep sulit.

Keywords: Peran, Video Animasi, Pembelajaran, E-Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan diakui sebagai aspek fundamental yang dianggap penting dalam setiap negara. Tingkat kualitas pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu faktor penentu perkembangan negara tersebut. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat tercermin dari sejauh mana kualitas pendidikan telah ditingkatkan di dalamnya (Kurniawati, 2022)

Kualitas pendidikan Indonesia saat ini masih tergolong rendah, salah satu faktornya adalah peserta didik mengalami berbagai kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar merujuk pada situasi di mana siswa menghadapi hambatan tertentu dalam mengikuti proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar optimal. Ketika peserta didik mengalami kesulitan belajar, hal ini mencerminkan adanya

kesenjangan antara pencapaian akademis yang diinginkan dengan kinerja sebenarnya yang diperoleh oleh peserta didik (Munawarah & Batubara, 2023).

Peserta didik tidak hanya mengalami kesulitan melainkan mengalami kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan belajar adalah pengalaman yang tidak menyenangkan yang menciptakan kondisi emosional seseorang karena terkait dengan aktivitas yang monoton. Hal ini menyebabkan timbulnya perasaan lelah, kebosanan, dan ketidakmampuan untuk secara optimal memahami materi dari aktivitas tersebut (Insani et al., 2023). Kejenuhan dalam proses belajar dapat menciptakan penurunan motivasi pada siswa, semangat belajar, munculnya sikap malas, dan penurunan prestasi akademi (Kardianti & Asrori, 2022).

Di era digital saat ini, metode pembelajaran memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik perhatian peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dan terbatas pada teks saja dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik dan membuat mereka kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, pendidik memerlukan dukungan media pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran (Yunus, 2023). Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Safitri, 2023). Media yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa itu sendiri (Dewi & Handayani, 2021).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu merangsang minat dan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah video animasi. Video animasi merupakan representasi gerak dari serangkaian objek yang disusun dengan cermat, membentuk suatu narasi sesuai dengan alur cerita yang telah ditetapkan (Sae & Radia, 2023). Dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia video interaktif, dapat dikombinasikan dengan teks dan gambar untuk memperjelas konsep dan sifat bangun ruang tersebut.

METODE PENELITIAN

Pada tulisan ini menggunakan metode *study kepustakaan (library research)*, ialah penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengumpulkan berbagai referensi bersumber dari berbagai buku, artikel jurnal, dan sumber bacaan lainnya. Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Era Digital

Era digital merupakan periode dimana kemajuan teknologi dalam bentuk sistem digital secara signifikan telah menyederhanakan berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam era ini, informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui perangkat digital, mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Nafaridah et al., 2023)

Pembelajaran digital pada hakikatnya merupakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan alat serta teknologi digital selama kegiatan belajar mengajar. Sering kali disebut sebagai Technology Enhanced Learning (TEL) atau e-Learning, pendekatan ini melibatkan penggunaan perangkat dan teknologi digital untuk meningkatkan manfaat dari pembelajaran digital adalah penggunaan media yang menghibur, sehingga membangkitkan minat peserta didik terhadap program-program digital (Sitompul, 2022).

Digitalisasi telah merambah ke sektor pendidikan, mengubah cara pembelajaran dari administrasi hingga media pembelajaran. Pendidikan di era digital memanfaatkan teknologi pada semua aspeknya, termasuk administrasi, kurikulum, metode pembelajaran, dan media. Integrasi teknologi bertujuan meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa (Nafaridah et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan Era digital mengubah cara hidup dan pembelajaran. Pendidikan digital, atau Technology Enhanced Learning (TEL), memanfaatkan alat dan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Media yang menghibur menjadi kunci dalam menarik minat peserta didik terhadap program-program digital. Integrasi teknologi di pendidikan bertujuan meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan bagi siswa (Sitompul, 2022).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah berbagai elemen yang dapat digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar dapat belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran merupakan elemen yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada murid-muridnya dengan tujuan memikat perhatian siswa agar lebih tertarik terhadap materi pelajaran tertentu (Faqih, 2021). Media memegang peran signifikan dalam proses pembelajaran, dan pencapaian keberhasilan suatu keterampilan yang diinginkan sangat tergantung pada kesesuaian media pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk efektif menyampaikan pesan dan konten pembelajaran. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang turut memengaruhi kondisi dan atmosfer belajar yang diciptakan oleh pendidik (Sa'diah, 2023).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan (Anharuddin & Prastowo, 2023). Media pembelajaran mencakup segala hal seperti perangkat, lingkungan, dan aktivitas yang disusun dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada individu yang menggunakannya (Aghni, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Tujuan utamanya adalah merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar lebih tertarik terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran melibatkan perangkat, lingkungan, dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada pengguna. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada kesesuaian media yang digunakan dan kemampuannya untuk efektif menyampaikan pesan. Keseluruhan, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif.

Video Animasi

Video animasi adalah salah satu metode pembelajaran yang memperlihatkan kombinasi gambar dan teks dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti, sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif. Animasi video dirancang untuk mempermudah pemahaman konsep dan memberikan inspirasi untuk ditiru, menjadikannya alat yang efektif dalam Pendidikan (Safitri, 2023).

Video animasi merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan menggunakan gambar bergerak yang mirip kehidupan nyata, Video animasi dapat efektif dalam menyampaikan materi. Keunggulannya meliputi kemampuan untuk memudahkan pemahaman melalui pembahasan yang dapat diulang-ulang, menguraikan kejadian atau proses secara rinci dan realistis, mengubah materi abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret, serta memiliki daya tahan yang memungkinkan penggunaannya secara berulang. Meskipun memerlukan keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi, video animasi dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dan sesuai dengan tujuan kurikulum yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Aeni et al., 2022).

Dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lainnya, animasi dianggap lebih unggul dalam mendukung proses pembelajaran. Saat ini, pengembangan media animasi menjadi lebih mudah, dan beberapa dari mereka bahkan tidak memerlukan aplikasi khusus. Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan sederhana melalui laptop yang terhubung ke internet, memanfaatkan berbagai platform yang tersedia (Edusciense et al., n.d.).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan Video animasi adalah metode pembelajaran efektif yang menggabungkan gambar dan teks untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara menarik. Keunggulan animasi melibatkan kemampuannya menyampaikan materi secara realistis, mengubah abstrak menjadi konkret, dan daya tahannya untuk penggunaan berulang. Animasi dianggap lebih unggul dibandingkan media pembelajaran lain, mudah dikembangkan tanpa aplikasi khusus, dan mendukung keterlibatan siswa sesuai dengan tujuan kurikulum.

Peran Video Animasi Terhadap Efektivitas Pembelajaran Berbasis E-Learning Di Tingkat SMA

Dalam era pembelajaran berbasis e-learning di tingkat SMA, video animasi memegang peran krusial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menyajikan materi dalam bentuk animasi, berbagai manfaat dapat dirasakan oleh siswa dan pengajar (Apriansyah, 2020).

Melalui penggunaan video animasi, pemberian materi kepada peserta didik ditingkat SMA menjadi lebih mudah karena tampilan yang menarik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan semangat peserta didik. Meskipun begitu, efektivitas proses belajar mengajar tetap bergantung pada strategi, metode, dan media yang diterapkan oleh guru (Mahayati et al., 2023).

Penggunaan video animasi di dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, video animasi memiliki dampak yang signifikan dalam konteks pembelajaran karena terbukti mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan retensi informasi, dan memfasilitasi visualisasi dari konsep-konsep yang melibatkan imajinasi, objek, serta hubungan-hubungannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual untuk memikat perhatian peserta didik, menyajikan detail objek dengan jelas, dan secara efektif membantu pemahaman materi pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tertentu (Apriansyah, 2020).

Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dengan sejumlah kelebihan, antara lain: (a) meningkatkan efektivitas dan kecepatan dalam penyampaian informasi, (b) memungkinkan pengulangan pada topik tertentu, (c) mampu menguraikan suatu proses atau kejadian secara rinci dan nyata, (d) memiliki kemampuan untuk mengkonkretkan benda atau materi yang bersifat abstrak, (e) memiliki daya tahan tinggi dan tingkat kerusakan rendah, memungkinkan penggunaan berulang, (f) memerlukan keahlian guru dalam mengoperasikan teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan memberikan pengalaman baru bagi siswa, dan (h) relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa (Mashuri, n.d.).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di SMA memberikan dampak positif. Video animasi menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan semangat siswa, dan kontribusi positif pada hasil belajar. Kelebihannya termasuk peningkatan efektivitas penyampaian informasi, kemampuan mengulang topik, dan memvisualisasikan konsep sulit. Meskipun demikian, efektivitasnya bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, menekankan perlunya pelatihan dan pengembangan keterampilan guru.

Video animasi dapat mendukung pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan cara yang bervariasi, tergantung pada tujuan dan materi yang ingin disampaikan. Berikut adalah beberapa cara video animasi dapat memberikan dukungan pada tingkat SD, SMP, dan SMA:

a. Sekolah Dasar (SD)

Pembelajaran Dasar: Video animasi dapat digunakan untuk menyajikan

konsep-konsep dasar dalam matematika, sains, dan bahasa Indonesia dengan cara yang visual dan menarik. Misalnya, untuk menjelaskan operasi matematika, siklus hidup tanaman, atau cerita pendek. Peningkatan Daya Ingat: Animasi dapat membantu meningkatkan daya ingat anak-anak dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang menghibur dan mudah diingat.

b. Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Pembelajaran Lebih Mendalam: Video animasi dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dalam mata pelajaran seperti matematika, sains, dan bahasa Inggris. Contohnya, animasi untuk membahas hukum Newton, struktur sel, atau tata bahasa. Kreativitas dan Ekspresi: Animasi dapat memberikan peluang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka sendiri melalui proyek animasi, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

c. Sekolah Menengah Atas (SMA)

Pembelajaran Tingkat Lanjut: Video animasi dapat digunakan untuk menyajikan materi yang lebih tinggi dan kompleks, seperti konsep dalam fisika modern, kimia organik, atau literatur klasik. Persiapan Ujian: Animasi dapat membantu siswa mempersiapkan ujian dengan menyajikan ringkasan materi secara visual dan mudah diingat. Pengembangan Keterampilan: Animasi dapat menjadi alat untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, animasi, dan komunikasi visual, yang dapat bermanfaat di dunia nyata dan di berbagai bidang studi. Penting untuk memastikan bahwa video animasi yang digunakan pada tingkat pendidikan ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa pada masing-masing tingkat. Animasi yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan pemahaman siswa dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran.

Dalam konteks penggunaan video animasi, baik data primer maupun sekunder dapat memiliki peran yang penting. Berikut adalah penjelasan singkat tentang kedua jenis data tersebut dan perannya dalam konteks video animasi:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti atau orang yang membuat video animasi untuk tujuan tertentu.

1. Peran dalam Video Animasi: Penelitian dan Pengembangan Konten: Data primer dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan konten video animasi. Ini bisa mencakup wawancara, survei, atau observasi langsung untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.
2. Pemahaman Audience: Mengumpulkan data langsung dari target audiens dapat membantu dalam memahami preferensi, kebutuhan, dan tingkat pemahaman mereka. Ini dapat membimbing pembuatan animasi agar lebih sesuai dengan tujuan dan audiens yang dituju.
3. Evaluasi Efektivitas: Data primer dapat digunakan untuk mengukur efektivitas video animasi setelah dipublikasikan. Misalnya, melalui kuesioner atau wawancara untuk menilai pemahaman pemirsa setelah menonton animasi.

b. Data Sekunder:

Data sekunder adalah data yang sudah ada dan dikumpulkan oleh pihak lain untuk tujuan lain. Peran dalam Video Animasi:

1. Penelitian Awal: Data sekunder dapat digunakan untuk mendukung penelitian awal dalam merancang konsep animasi. Misalnya, data pasar atau tren industri dapat membantu dalam menentukan topik atau gaya animasi yang sesuai.
2. Informasi Tambahan: Data sekunder dapat memberikan informasi tambahan yang mendukung atau menguatkan pesan yang ingin disampaikan melalui video animasi. Ini dapat melibatkan statistik, studi kasus, atau latar belakang historis yang relevan.
3. Perbandingan dan Analisis: Data sekunder dapat digunakan untuk membandingkan hasil atau efek dari video animasi dengan data yang sudah ada. Ini membantu dalam menilai sejauh mana video animasi mencapai tujuan yang diinginkan.
4. Penting untuk mencatat bahwa penggunaan data primer dan sekunder dapat saling melengkapi. Kedua jenis data ini dapat digunakan bersama-sama untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi video animasi dengan lebih efektif. Sementara data primer memberikan wawasan langsung dari audiens atau kebutuhan spesifik, data sekunder dapat memberikan perspektif yang lebih luas dan mendukung konteks lebih besar.

KESIMPULAN

Pendidikan diakui sebagai aspek fundamental yang dianggap penting dalam setiap negara. Tingkat kualitas pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu faktor penentu perkembangan negara tersebut. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat tercermin dari sejauh mana kualitas pendidikan telah ditingkatkan di dalamnya. Peserta didik tidak hanya mengalami kesulitan melainkan mengalami kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan belajar adalah pengalaman yang tidak menyenangkan yang menciptakan kondisi emosional seseorang karena terkait dengan aktivitas yang monoton. Hal ini menyebabkan timbulnya perasaan lelah, kebosanan, dan ketidakmampuan untuk secara optimal memahami materi dari aktivitas tersebut. Salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu merangsang minat dan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah video animasi.

Video animasi merupakan representasi gerak dari serangkaian objek yang disusun dengan cermat, membentuk suatu narasi sesuai dengan alur cerita yang telah ditetapkan. Dengan adanya video animasi ini menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di SMA memberikan dampak positif. Video animasi menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan semangat siswa, dan kontribusi positif pada hasil belajar. Kelebihannya termasuk peningkatan efektivitas penyampaian informasi, kemampuan mengulang topik, dan memvisualisasikan konsep sulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721.

- <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anharuddin, M., 'Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Apriansyah, M. R. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS ANIMASI MATA KULIAH ILMU BAHAN BANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar [Development of En-Alter Sources Animation Video Learning Media Based on Powtoon Application Alternative Energy Source M. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Edusciense, J., Susilo, A., & Widiya, M. (n.d.). *Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau*. 8(1), 2021.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Insani, S. P., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). *Kreativitas Guru di Abad 21 dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa*. 5(3).
- Kardianti, A., & Asrori, M. (2022). *JURNAL KAJIAN PEMBELAJARAN DAN KEILMUAN Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 21-29 ANALISIS KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA KELAS XI IIS SMA NEGERI 9 PONTIANAK*. 6, 21–29. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v6i1.54518>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108. <https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>
- Mashuri, D. K. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*.
- Munawarah, S., & Batubara, J. (2023). *Kesulitan Belajar pada Siswa : Analisis Tentang Jenis-Jenis Kesulitan Belajar dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Smas Jabal Nur Jadid Aceh Barat Daya*. 7, 12640–12650.
- Nafaridah, T., Ahmad, A., Maulidia, L., Ratumbuysang, M., & Kesumasari, E. M. (2023). Analisis Kegiatan P5 sebagai Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Era Digital di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Seminar*

Nasional PROSPEK II, Prospek li, 84–97.

- Sa'diah, A. (2023). Analisis Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Pada Materi Optik Geometri. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.24114/jiaf.v9i1.35451>
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Safitri, L. A. (2023). *SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN*.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Tafonao, T. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING*. 2(2).
- Yunus, R. (2023). *Seribu sungai*. 1(1), 26–32.