E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867

Halaman 2669-2677
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Integrasi Teknologi Digital Berbasis Video Animasi Interaktif Sebagai Pendukung Pembelajaran di Kelas Rendah SD Negeri 39 Pangkalpinang

Fiola Apriliya[1], Cindy Puspitasari[2], Arifa Amalia[3], Dwi Apriani[4], Kurnia Akbar[5], Hana Arma Dilla[6], Melinda[7], Natasya Putri[8], Sendi Hermawan[9], Ferdi Ode[10], Widati Amalin Ulfah[11]

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Email: fiolaapriliya@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi interaktif sebagai pendukung kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran di kelas rendah SD Negeri 39 Pangkalpinang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian melibatkan 68 siswa kelas I dan II. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang terdiri atas 14 pernyataan dengan tiga alternatif jawaban, yaitu Ya, Kadang-kadang, dan Tidak. Pernyataan angket mencakup empat aspek, yaitu penggunaan teknologi digital, pemahaman materi pembelajaran, keterlibatan dalam pembelajaran, serta ketertarikan dan respons siswa. Data dianalisis melalui pengelompokan jawaban, penghitungan frekuensi, dan persentase, kemudian dijelaskan secara deskriptif. Berdasarkan data yang tercantum dalam dokumen, jawaban Ya memperoleh persentase keseluruhan sebesar 80,67%, Kadang-kadang sebesar 15,97%, dan Tidak sebesar 3,36%. Hasil tersebut menunjukkan kecenderungan respons positif siswa terhadap penggunaan video animasi sebagai media pendukung pembelajaran. Dengan demikian, video animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik, tetapi tetap perlu disertai bimbingan guru.

Kata Kunci: *Teknologi Digital, Video Animasi Interaktif, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar*

Abstract

The development of digital technology provides opportunities for teachers to create more interesting and varied learning experiences. One of the media that can be used is interactive animated video as supporting media in elementary school learning. This study aims to determine students' responses to the use of interactive animated videos in the lower grades of SD Negeri 39 Pangkalpinang. This research uses a quantitative

approach with a descriptive research design. The subjects consisted of 68 first- and second-grade students. Data were collected using a questionnaire consisting of 14 statements with three response options: Yes, Sometimes, and No. The questionnaire covered four aspects: the use of digital technology, understanding of learning materials, student engagement, and students' interest and responses. The data were analyzed by grouping responses, calculating frequencies and percentages, and interpreting the results descriptively. Based on the data presented in the document, the overall percentage of Yes responses was 80.67%, Sometimes responses were 15.97%, and No responses were 3.36%. These results indicate a generally positive response from students toward the use of animated videos as supporting learning media. Therefore, animated videos can be an alternative learning medium that makes lessons more engaging, while teacher guidance remains important.

Keywords: *Digital Technology, Interactive Animated Video, Learning Media, Elementary School.*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital memberikan perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, bervariasi, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Munawaroh et al., 2023). Guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi secara langsung, tetapi juga perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah video animasi.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, siswa masih membutuhkan penyampaian materi yang sederhana dan menarik (Atikasari & Desstya, 2022). Penggunaan media yang hanya berfokus pada penjelasan secara lisan terkadang membuat siswa mudah kehilangan perhatian. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi melalui tampilan visual dan suara. Video animasi dapat menjadi salah satu alternatif karena menggabungkan gambar bergerak, suara, dan penyampaian materi sehingga pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Penelitian Hita, Shifa, dan Gumelar (2021) membahas pengembangan serta pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Dewanti dan Putra (2022) membahas pengembangan video animasi untuk mendukung kemandirian belajar siswa sekolah dasar.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat mendukung penyampaian materi dan mendorong keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Astafrina et al., 2022). Melalui video animasi, siswa dapat melihat gambaran materi secara lebih jelas dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Meskipun demikian, penggunaan media digital tetap perlu disertai dengan bimbingan guru. Guru berperan dalam memberikan penjelasan, mengajukan pertanyaan, serta mengajak siswa berdiskusi agar penggunaan video tidak hanya menjadi kegiatan menonton, tetapi juga

mendukung proses pembelajaran (Agusalimi, 2023).

Selain pemilihan media, penyampaian materi dalam video animasi juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Materi sebaiknya disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, gambar yang sesuai dengan isi pembelajaran, serta durasi video yang tidak terlalu panjang (Muna & Wardhana, 2021). Hal tersebut penting agar siswa dapat mengikuti informasi yang disampaikan tanpa merasa bosan. Dengan penyajian yang sesuai, video animasi diharapkan dapat membantu guru menjelaskan materi secara lebih sederhana dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Dalam pelaksanaannya, penggunaan video animasi juga perlu memperhatikan kondisi dan suasana kelas. Guru dapat mengawali pembelajaran dengan memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari, kemudian menayangkan video animasi sebagai pendukung penyampaian materi. Setelah video selesai ditayangkan, guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan sederhana untuk mengetahui pemahaman siswa. Kegiatan tersebut dapat dilanjutkan dengan diskusi atau tanya jawab sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.

Respons siswa menjadi salah satu hal yang penting untuk diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran. Melalui respons siswa, guru dapat mengetahui apakah media yang digunakan menarik perhatian, mudah dipahami, dan mampu mendorong keterlibatan mereka selama pembelajaran (Aini & Witarsa, 2024). Respons tersebut juga dapat memberikan gambaran mengenai kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penggunaan video animasi perlu dilihat tidak hanya dari media yang ditampilkan, tetapi juga dari tanggapan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun video animasi memiliki berbagai manfaat sebagai media pendukung pembelajaran, penggunaannya tetap memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan. Video yang kurang sesuai dengan materi, penggunaan bahasa yang sulit dipahami, atau durasi yang terlalu panjang dapat membuat siswa kesulitan mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, integrasi teknologi digital berbasis video animasi interaktif menjadi salah satu hal yang menarik untuk dikaji, khususnya dalam pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 39 Pangkalpinang dengan melibatkan siswa kelas I dan II. Fokus penelitian diarahkan pada respons siswa terhadap penggunaan video animasi interaktif sebagai media pendukung pembelajaran. Respons tersebut dilihat melalui empat aspek, yaitu penggunaan teknologi digital, pemahaman materi pembelajaran, keterlibatan dalam pembelajaran, serta ketertarikan dan respons siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan respons siswa terhadap integrasi teknologi digital berbasis video animasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran di kelas rendah SD Negeri 39 Pangkalpinang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan video animasi serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengkaji integrasi teknologi digital berbasis video animasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran di kelas rendah SD Negeri 39 Pangkalpinang. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (sugiyono 2019). Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan video animasi interaktif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam membantu penyampaian materi, menarik perhatian peserta didik, serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Unit analisis dalam penelitian ini adalah proses pemanfaatan media video animasi interaktif dalam pembelajaran di kelas rendah dengan memperhatikan respons dan keterlibatan peserta didik selama penggunaan media tersebut.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket (kuesioner) dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, cara ini efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Pujiharti & Isnaini, 2025). Instrumen angket disusun menggunakan pernyataan sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar kelas rendah agar mudah dipahami dan dijawab. Butir-butir angket mencakup beberapa indikator, yaitu (1) ketertarikan siswa terhadap penggunaan video animasi interaktif, (2) kemudahan memahami materi melalui video animasi, (3) perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta (4) tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi digital sebagai media pendukung pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket kemudian dikelompokkan berdasarkan masing-masing indikator untuk menggambarkan respons peserta didik terhadap integrasi video animasi interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui tahapan pengelompokan jawaban, penghitungan frekuensi respons, pengolahan persentase, serta interpretasi deskriptif terhadap hasil angket (Halimah et al., 2026). Jawaban peserta didik dianalisis untuk mengidentifikasi kecenderungan respons terhadap penggunaan video animasi interaktif sebagai media pendukung pembelajaran. Hasil analisis selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel persentase agar dapat memberikan gambaran mengenai ketertarikan, kemudahan pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai respons peserta didik terhadap pemanfaatan video animasi interaktif di kelas rendah SD Negeri 39 Pangkalpinang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengenai integrasi teknologi digital berbasis video animasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri 39 Pangkalpinang dengan melibatkan 68 siswa kelas I dan II. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa setelah mereka menyaksikan video animasi pembelajaran yang ditayangkan oleh guru. Angket terdiri atas 14 pernyataan dengan tiga alternatif jawaban, yaitu Ya, Kadang-kadang, dan Tidak.

Pernyataan dalam angket dikelompokkan menjadi empat aspek, yaitu penggunaan teknologi digital, pemahaman materi pembelajaran, keterlibatan dalam pembelajaran, serta ketertarikan dan respons siswa. Pengelompokan tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan video animasi interaktif sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas rendah.

Penyusunan angket disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah agar setiap pernyataan mudah dibaca dan dipahami. Penggunaan kalimat sederhana bertujuan untuk membantu siswa memberikan jawaban sesuai dengan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi. Dengan demikian, jawaban yang diberikan dapat menggambarkan tanggapan siswa terhadap media yang digunakan.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran menggunakan video animasi selesai dilaksanakan. Siswa diminta untuk membaca setiap pernyataan dan memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman mereka. Dalam proses pengisian angket, guru memberikan arahan apabila terdapat pernyataan yang belum dipahami siswa, tanpa mengarahkan mereka untuk memilih jawaban tertentu.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Tahap analisis dilakukan dengan mengelompokkan jawaban siswa berdasarkan pilihan Ya, Kadang-kadang, dan Tidak, kemudian menghitung frekuensi serta persentase pada setiap aspek angket. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan uraian untuk memberikan gambaran mengenai respons siswa terhadap penggunaan video animasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran di SD Negeri 39 Pangkalpinang.

Penggunaan Teknologi Digital

Aspek penggunaan teknologi digital terdiri atas tiga pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan video animasi oleh guru, kejelasan gambar dan suara, serta kemampuan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran ketika video ditayangkan.

Berdasarkan data simulasi, sebanyak 85,29% jawaban siswa pada aspek ini adalah Ya, 12,25% Kadang-kadang, dan 2,45% Tidak. Persentase tersebut menunjukkan kecenderungan respons positif siswa terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa dapat melihat dan mendengar tayangan video dengan jelas serta mengikuti kegiatan belajar ketika guru menggunakan video animasi.

Penggunaan video animasi dalam kegiatan pembelajaran memberikan variasi dalam penyampaian materi yang sebelumnya lebih banyak dilakukan melalui penjelasan secara langsung. Tampilan gambar bergerak dan suara dapat membantu siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Bagi siswa kelas rendah, penyajian materi melalui kombinasi visual dan audio dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melihat gambaran materi melalui tayangan video.

Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan teknologi digital tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa dalam menyaksikan video, tetapi juga dari bagaimana media tersebut dimanfaatkan selama pembelajaran. Guru tetap perlu memastikan bahwa tayangan video sesuai dengan materi, memiliki gambar dan suara yang jelas, serta dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sebaiknya

dipadukan dengan penjelasan dan arahan guru agar teknologi digital dapat berfungsi secara optimal sebagai media pendukung pembelajaran.

Pemahaman Materi Pembelajaran

Aspek pemahaman materi pembelajaran terdiri atas empat pernyataan yang berkaitan dengan pemahaman siswa setelah menyaksikan video, manfaat gambar bergerak, kemampuan menjawab pertanyaan, dan kemampuan mengingat kembali materi.

Hasil simulasi menunjukkan bahwa 76,84% jawaban siswa adalah Ya, 19,49% Kadang-kadang, dan 3,68% Tidak. Hasil tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa merasa terbantu dalam memahami materi melalui tayangan video animasi. Penyajian materi menggunakan gambar bergerak dan suara memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga dapat membantu siswa mengenali dan mengingat informasi yang disampaikan.

Meskipun demikian, masih terdapat siswa yang memilih jawaban Kadang-kadang. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi tetap perlu disertai penjelasan dan bimbingan guru agar materi dapat dipahami oleh seluruh siswa.

Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi juga dapat dipengaruhi oleh kesesuaian isi video dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan mereka. Materi yang disampaikan menggunakan bahasa sederhana, contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta gambar yang sesuai dapat membantu siswa menghubungkan informasi dalam video dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, guru perlu memilih video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar media tersebut dapat mendukung pemahaman materi secara lebih optimal.

Keterlibatan dalam Pembelajaran

Aspek keterlibatan dalam pembelajaran terdiri atas tiga pernyataan yang mengukur perhatian siswa selama video ditayangkan, keikutsertaan dalam menjawab pertanyaan, serta keberanian bertanya ketika mengalami kesulitan memahami materi.

Berdasarkan data simulasi, jawaban Ya memperoleh persentase sebesar 71,08%, Kadang-kadang sebesar 22,55%, dan Tidak sebesar 6,37%. Dibandingkan dengan aspek lainnya, aspek keterlibatan memperoleh persentase jawaban Ya paling rendah.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun video animasi dapat menarik perhatian siswa, keterlibatan aktif dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Salah satu hal yang terlihat adalah keberanian siswa untuk bertanya ketika belum memahami materi. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan penggunaan video animasi dengan kegiatan tanya jawab, pemberian pertanyaan sederhana, dan interaksi langsung dengan siswa.

Ketertarikan dan Respons Siswa

Aspek ketertarikan dan respons siswa terdiri atas empat pernyataan yang berkaitan dengan perasaan senang, ketertarikan mengikuti pembelajaran, respons terhadap kegiatan interaktif dalam video, serta keinginan siswa untuk menggunakan video animasi kembali.

Berdasarkan data simulasi, sebanyak 88,24% jawaban siswa adalah Ya, 10,29% Kadang-kadang, dan 1,47% Tidak. Aspek ini memperoleh persentase jawaban Ya paling tinggi dibandingkan ketiga aspek lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian

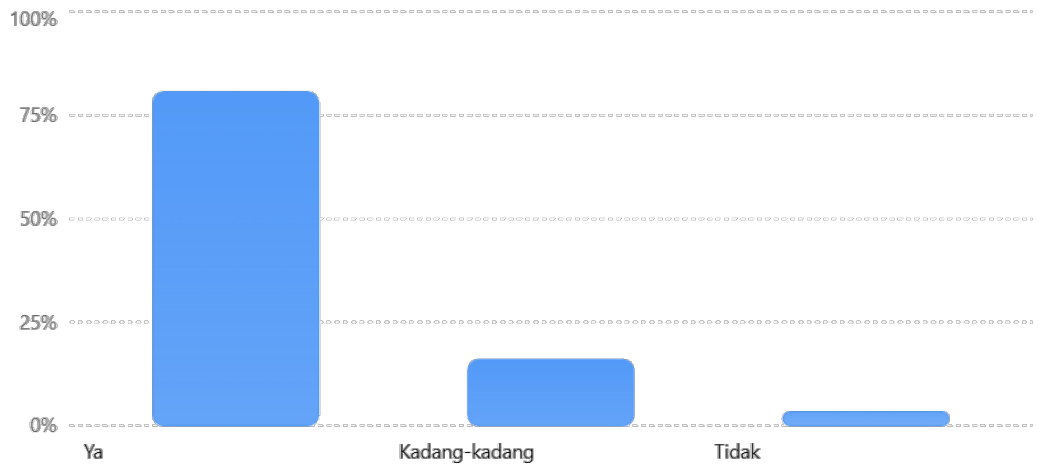
besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan video animasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan video animasi memiliki daya tarik bagi siswa kelas rendah karena menyajikan materi melalui gambar bergerak, suara, dan tampilan yang bervariasi. Penyajian tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, adanya kegiatan interaktif dalam video dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespons materi yang disampaikan.

Tingginya ketertarikan siswa juga dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, rasa senang dan ketertarikan siswa perlu diimbangi dengan kegiatan yang mendorong pemahaman serta keaktifan mereka. Dengan demikian, video animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Angket

Secara keseluruhan, hasil simulasi dari 14 pernyataan angket menunjukkan bahwa jawaban Ya memperoleh persentase sebesar 80,67%, Kadang-kadang sebesar 15,97%, dan Tidak sebesar 3,36%.



Gambar 1. Persentase Jawaban Angket Data dari 68 siswa dan 14 pernyataan.

Dominannya jawaban Ya menunjukkan bahwa siswa cenderung memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan video animasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat jawaban Kadang-kadang dan Tidak yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar setiap siswa tidak sepenuhnya sama.

Hasil penelitian simulasi menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital berbasis video animasi interaktif dapat menjadi salah satu alternatif pendukung pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar. Penggunaan video animasi memberikan variasi dalam penyampaian materi melalui kombinasi unsur visual, audio, dan gerakan yang dapat

menarik perhatian siswa.

Pada aspek penggunaan teknologi digital, sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap tayangan video animasi. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi dibandingkan penyampaian materi yang hanya mengandalkan penjelasan secara lisan. Kejelasan gambar dan suara juga menjadi bagian penting karena dapat membantu siswa mengikuti informasi yang disampaikan melalui video.

Pada aspek pemahaman materi, video animasi berpotensi membantu siswa memahami informasi melalui tampilan visual yang lebih konkret. Siswa kelas rendah masih membutuhkan penyajian materi yang sederhana, menarik, dan mudah diamati. Oleh karena itu, gambar bergerak dan suara dalam video dapat digunakan untuk mendukung penjelasan guru. Namun, penggunaan video tidak dapat dijadikan satu-satunya ukuran keberhasilan pemahaman siswa karena diperlukan pengamatan atau tes untuk mengetahui kemampuan belajar secara lebih objektif.

Selanjutnya, aspek keterlibatan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap video belum tentu diikuti dengan keaktifan bertanya dan menjawab. Kondisi tersebut memperlihatkan pentingnya peran guru dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran. Video animasi sebaiknya tidak hanya ditayangkan untuk ditonton, tetapi juga diintegrasikan dengan kegiatan interaktif seperti tanya jawab, diskusi sederhana, dan pemberian tugas sesuai dengan materi yang dipelajari.

Sementara itu, aspek ketertarikan dan respons siswa menunjukkan kecenderungan positif terhadap penggunaan video animasi. Penyajian materi yang menggabungkan gambar, suara, dan aktivitas interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Ketertarikan tersebut dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan demikian, integrasi teknologi digital berbasis video animasi interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas rendah SD Negeri 39 Pangkalpinang. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi yang disampaikan. Guru juga tetap memiliki peran utama dalam membimbing, menjelaskan, serta mengevaluasi pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai integrasi teknologi digital berbasis video animasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran di kelas rendah SD Negeri 39 Pangkalpinang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi memperoleh respons yang cenderung positif dari siswa. Berdasarkan data yang tercantum dalam dokumen, persentase jawaban Ya secara keseluruhan sebesar 80,67%, Kadang-kadang sebesar 15,97%, dan Tidak sebesar 3,36%. Aspek ketertarikan dan respons siswa memperoleh persentase jawaban Ya tertinggi, yaitu 88,24%, sedangkan aspek keterlibatan dalam pembelajaran memperoleh persentase terendah, yaitu 71,08%. Video animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pendukung pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas rendah. Namun, penggunaannya tetap perlu disertai penjelasan, bimbingan, tanya jawab, dan interaksi langsung dari guru agar siswa tidak hanya tertarik menonton, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan

pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agusalimi. (2023). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Jec (Jurnal Edukasi Cendekia), 7(1), 45.

Aini, S., & Witarsa, R. (2024). Dampak Media Video terhadap Keterlibatan dan Kemampuan Menjawab Pertanyaan Siswa di Sekolah Dasar : Sebuah Studi Kuasi Eksperimen. Journal of Education Research, 5(4), 6176. https://doi.org/doi.org/10.37985/jer.v5i4.2020

Astafrina, S., Hadiyanto, Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(5), 8755. https://doi.org/doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940 ISSN

Atikasari, Y., & Desstya, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar Yulita. Jurnal Basicedu, 6(4), 6640. https://doi.org/doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3336 Copyright

Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 15(2), 178. https://doi.org/doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.50209

Halimah, Mayasari, Marlina, L., & Wahidin, U. (2026). Evaluasi penerapan metode pembelajaran PAI dalam meningkatkan keaktifan siswa di SMP Islam Al-Irsyad Bogor. JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipiner, 5(4), 4244. https://doi.org/10.59944/jipsi.v5i4.2371

Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar. Inovasi Kurikulum, 18(1), 115. https://doi.org/doi.org/10.17509/jik.v18i1.42680

Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahsa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar E-ISSN:, V(2), 176. https://doi.org/doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183

Munawaroh, L., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Untuk Meningkatkan Motivsi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 170. https://doi.org/doi.org/10.21009/jpd.v14i01. 39651

Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). Instrumen dan Pengumpulan Data Dalam Meningkatkan Kualitas Data Pada Penelitian Pendidikan. AN NAHDLIYAH: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM, 4(1), 35.