

Systematic Literature Review: Efektivitas Pembelajaran Via Video untuk Meningkatkan Pengetahuan Karyawan

Mahardika Akbar Utomo Musatamu
Institut Prima Bangsa
E-mail: akbarutomo@apikmedia.com

Article Info

Article history:

Received mm dd, yyyy
Revised mm dd, yyyy
Accepted mm dd, yyyy

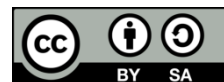
Keywords:

Media
Video
Systematic Literature Review
Media Pembelajaran

ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pemahaman pegawai yang kurang terhadap pembelajaran peningkatan kompetensi melalui pembelajaran tematik. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan praktis meningkatkan keterampilan karyawan. Salah satu inovasi yang mungkin dilakukan adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajarnya. Tujuan penelitian ini adalah melakukan survei literatur terhadap pengguna media video. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran manakah yang dapat meningkatkan dan meningkatkan kinerja pegawai. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode SLR (Systematic Literature Review), yang mengumpulkan 15 makalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Berdasarkan penelitian, kami menemukan bahwa media pembelajaran video animasi sangat cocok untuk meningkatkan kinerja karyawan. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, motivasi, minat, ketrampilan dan kemampuan.

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



1. PENDAHULUAN

Era teknologi yang semakin berkembang menciptakan inovasi – inovasi di segala aspek kehidupan. Kemajuan IPTEK memberikan dampak yang begitu hebat dalam kehidupan manusia. segala kemudahan yang disuguhkan oleh suatu teknologi membuat segala aktivitas menjadi praktis dan cepat (Rahayu et al., 2021). Contoh pembaruan yang terjadi yaitu ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, penggunaan teknologi digital di berbagai bidang, hingga munculnya istilah Artificial Intelligence (AI), big data dan Internet of Things (IoT) menjadi bukti nyata bahwa manusia harus menyesuaikan diri untuk mengikuti perubahan tersebut. Di dunia pendidikan, teknologi membantu para pendidik untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam proses belajar mengajar, yaitu melalui media pembelajaran. Media berasal dari kata “medium” yang berarti suatu alat.

Media pembelajaran bermanfaat untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya cukup dalam penguasaan teoritis saja, tetapi juga membutuhkan tes, latihan dan media tersebut terus dikembangkan (Moto, 2019). Kesulitan yang terjadi pada guru saat menyampaikan materi melalui kata atau frasa tertentu dapat diatasi melalui media pembelajaran tersebut. Digitalisasi pembelajaran berperan dalam mendorong pembelajaran yang aktif, konstruksi pengetahuan, eksplorasi, dan inquiri pada diri peserta didik (Hidayat & Khotimah, 2019). Media digital memiliki peran dalam proses pembelajaran yaitu mampu memberi peluang dan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan akses internet, mengembangkan daya nalar kritis, dan pemecahan masalah melalui komunikasi dan kolaborasi.

Penyajian materi pembelajaran menggunakan media digital berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif (Umam, 2013) Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital adalah alat yang menjadi perantara guru dan siswa dalam kegiatan penyampaian ide dan transfer ilmu guna menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan dengan bantuan perangkat lunak berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran berbasis digital menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, meningkatkan eksplorasi peserta didik, membantu memecahkan masalah, serta mengembangkan daya nalar kritis dan kreatif peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pengajaran terpadu (integrated instruction), suatu sistem pembelajaran yang membentuk siswa, baik individu maupun kelompok untuk secara aktif mengeksplorasi serta menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara komprehensif, bermakna, dan otentik (Sari et al., 2019). Sejalan dengan pernyataan tersebut, pembelajaran tematik membuat strategi pembelajaran dengan melibatkan beberapa mata pelajaran yang memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Irsan et al., 2021). Sari et al., (2018) dan (Isbadrianingtyas et al., 2016) menambahkan bahwa pembelajaran bentuk tematik di sekolah dasar mengkombinasikan antara pengetahuan, sikap, keterampilan, dan dimensi lainnya menjadi satu kesatuan, memadukan keterampilan yang dimiliki setiap siswa agar saling terhubung dan melengkapi, serta mengintegrasikan kompetensi masing-masing siswa. Dengan menggunakan model ini, peserta didik ditantang untuk lebih aktif dan kritis dengan proses pembelajarannya yang berpusat pada siswa.

Meskipun teknologi sudah semakin maju, pada kenyataannya pemanfaatan media digital pada pembelajaran tematik tampaknya masih belum digunakan oleh para pendidik secara menyeluruh. Dimana kegiatan tersebut masih terpacu pada buku guru dan buku siswa (Puspita et al., 2020). Alasan bertahannya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku

disebabkan keberadaan karyawan yang usianya tak lagi muda dan kurang menguasai teknologi, sehingga beliau kesulitan untuk mengoperasikan alat elektronik tersebut. Kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai perkembangan teknologi digital dalam dunia kerja juga menjadi penyebab minimnya minat karyawan menggunakan media digital. Hal tersebut tentu menyebabkan karyawan mudah bosan dan kurang menarik minat belajar karyawan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital sangat diperlukan di masa sekarang. Selain mampu membantu karyawan dalam memudahkan proses pembelajaran, di zaman modern ini potensi karyawan tentunya telah menerima banyak informasi dengan begitu mudah, cepat, dan terus berkembang.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui keefektifan dari penggunaan media pembelajaran digital terhadap pembelajaran tematik yang digunakan kepada karyawan, baik secara kelebihan maupun kekurangannya bagi dunia kerja. Penelitian yang berjudul “Efektivitas pembelajaran via video untuk meningkatkan pengetahuan karyawan” diharapkan dapat membantu para pembaca khususnya karyawan agar dapat mengetahui informasi serta memperoleh manfaat dalam memahami media belajar yang tepat di era yang semakin maju saat ini.

2. METODELOGI

Tahap tinjauan literatur sistematis (SLR) melibatkan identifikasi, peninjauan, evaluasi, dan interpretasi semua hasil penelitian yang tersedia. Dengan menggunakan metode ini, peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal secara terstruktur mengikuti langkah-langkah yang ditentukan untuk setiap proses. Untuk penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel jurnal di Google Scholar. Kata kuncinya adalah penggunaan media video animasi. Artikel yang dikumpulkan berkisar pada periode 2017 hingga 2023, dan dipilih 15 artikel yang sangat relevan dengan kata kunci yang digunakan.

Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkan makalah ke dalam tabel yang memuat nama penulis, tahun terbit, nama jurnal, judul, dan hasil penelitian. Peneliti kemudian mengkaji dan menganalisis makalah secara menyeluruh, terutama mengenai temuan penelitian yang disajikan pada bagian pembahasan dan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran melalui video animasi dapat menarik perhatian siswa, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik khususnya materi pelajaran. Video animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak, Hidayatullah dkk (2011:63). Dalam kegiatan pembelajaran media video

dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Metode pembelajaran mempunyai peranan penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran, dengan adanya metode pembelajaran dipadukan dengan media pembelajaran video animasi diharapkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hasil penelitian tentang meningkatnya minat, pemahaman serta hasil belajar peserta didik, media video animasi dipadukan dengan pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran tertentu sebagaimana hasil penelitian pada Tabel 1.

Tabel 1. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Metode Pembelajaran Tertentu

Peneliti&Tahun	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
Vela Nur Hikmah, Iin purnamasari (2017)	Mimbar Sekolah Dasar	Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar	Video animasi Bang Dasi berbasis aplikasi Camtasia efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan mendapat respon baik dari siswa (90,5%). Dengan demikian, video animasi “Bang Dasi” berbasis aplikasi Camtasia layak digunakan sebagai media pembelajaran.
Mey Prihandani Wulandari (2019)	PANCAR	Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV	Media video animasi berbasis literasi sains efektif dalam meningkatkan hasil belajar kelas IV pada tema Selalu Berhemat Energi di SD Negeri 1 Jatilawang dan juga mendukung peningkatan literasi sains, hal ini dikarenakan materi pada tema Selalu Berhemat Energi berisi tentang pengetahuan.
Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma (2018)	EDUTECH	Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar	Video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, Nasrul Hakim (2019)	Elementary	Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi IPA	Pengembangan video animasi berbasis kearifan local pada Pelajaran IPA Kelas V di sekolah dasar dinyatakan sangat menarik dan praktis sehingga mampu membuat siswa tertarik dalam mempelajari materi

			pembelajaran dan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi daur air dan peristiwa alam.
Andi Pratama, Saida Ulfa, Henry Praherdhiono (2020)	JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)	Pengembangan Video Animasi Berbasis Budaya Reog Ponorogo Sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar	Video animasi tentang Budaya Reog Ponorogo layak digunakan dan sebagai suplemen atau tambahan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik dan kegiatan ekstrakurikuler siswa kelas 4 di SDN 2 Bedikulon.

Beberapa hasil penelitian pada Tabel 1 mengungkapkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif jika dipadukan dengan penggunaan model dan metode pembelajaran tertentu seperti model pembelajaran berbasis aplikasi Camtasia terbukti berpengaruh dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan mendapat respon baik dari siswa (90,5%) pada peserta didik kelas V SDN 04 Sugihmanik (Vela Nur Hikmah, Iin Purnamasari 2017), dipadukan dengan model pembelajaran DDD-E hasilnya mampu membuat siswa tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran dan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi daur air dan peristiwa alam bagi peserta didik kelas V SDN 34/I Teratai (Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, Nasrul Hakim, 2019), dipadukan dengan model pembelajaran pengembangan Sadiman (2010) hasilnya terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 di Bedikulon (Andi Pratama, Saida Ulfa & Henry Praherdhiono, 2020).

Selanjutnya penggunaan media video animasi juga dipadukan dengan pembelajaran berbasis literasi sains hasilnya terdapat peningkatan literasi sains dan hasil belajar siswa pada tema Selalu Berhemat Energi (Mey Prihandani Wulandari, 2019), dipadukan dengan pembelajaran berbasis media video animasi hasilnya efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma, 2018).

Untuk keefektifan pembelajaran sehingga dapat tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal, penggunaan media video animasi bukan hanya mementingkan hasil belajar siswa saja, tetapi juga memperhatikan proses dalam sebuah kegiatan pembelajaran seperti motivasi siswa, keaktifan siswa dan juga minat siswa. Hasil penelitian tentang penggunaan media video animasi terhadap peningkatan motivasi siswa, keaktifan siswa dan juga minat siswa tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2 Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi, Keaktifan dan Minat Siswa.

Peneliti&Tahun	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
----------------	--------	-------	------------------

Abiy Risabethe, Budi Astuti (2017)	Jurnal Pendidikan Karakter	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD	Media video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan rata – rata skor motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.
Dini Aria Farindhani (2018)	Jurnal Pendidikan Karakter	Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi	Media video animasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD di Kecamatan Ketanggungan.
Margareta Widiyasanti, Yulia Ayriza- (2018)	Jurnal Pendidikan Karakter	Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V	Hasil penelitian sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji t taraf signifikansi yang menunjukkan bahwa peningkatan karakter tanggung jawab pada siswa yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media gambar.
Syamsul Ma'arif Al Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyani (2019)	Jurnal Pesona Dasar	Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar	Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibuktikan dengan peserta didik menjadi lebih semangat.
Wahyu Andhika Puteri, Dita Ayu Maharani, Ayu Wulandari (2020)	Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat	Penggunaan Media Audio Visual Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 pada SDN 1 Serayu Larangan	Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemic covid-19. Siswa akan lebih mudah memahami materi jika guru memberikan penjelasan dengan media audio visual animasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada Tabel 2. Penggunaan media video animasi terbukti layak dan efektif meningkatkan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa kelas V SD di Kecamatan Ketanggungan (Dini Aria Farindhni, 2018), layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD (Abiy Risabethe & Budi Astuti, 2017), layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa (Margareta Widiyasanti & Yulia Ayriza, 2018), dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemi covid-19 karena memudahkan

siswa memahami materi (Wahyu Andhika Puteri, Dita Ayu Maharani & Ayu Wulandari, 2020), meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibuktikan dengan peserta didik menjadi lebih semangat belajarnya (Syamsul Ma'arif Al Fatah, Jupriyanto & Andarini Permata Cahyani, 2019), Penggunaan media pembelajaran video animasi diharapkan mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat maksimal. Hasil penelitian tentang meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran, meningkatnya hasil belajar, dan peningkatan kemampuan/keterampilan siswa setekah menggunakan media video animasi yang tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3 Manfaat Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Pemahaman, Hasil Belajar, Dan Kemampuan/Keterampilan Siswa

Peneliti&Tahun	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, Trian P. Alamsyah (2019)	Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif Kreano	Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD	Hasil post test yang dilakukan oleh siswa rata-rata sebesar 76,14 yang termasuk dalam kategori baik. Sehingga media video animasi powtoon terbukti meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika dan dinyatakan layak.
Lailia Arditya Isti, Agustiningih, Arik Aguk Wardoyo (2020)	Jurnal Pendidikan Dasar	Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Dari hasil perhitungan rerata nilai pre test dan post test di SDN Balung Lor 03 Jember dapat diperoleh data bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga media ini dapat dikatakan layak digunakan..
Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, Dita Yulinar (2020)	Jurnal UMJ	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah	Penggunaan media video efektif untuk pembelajaran saat Covid-19 karena dapat membantu siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran jauh.
Dian Qorinasari (2020)	Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik	Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo	Media video animasi terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 pada peserta didik kelas 1 SDN Polokarto 03 Sukoharjo.

Yuyun Asnawati, Sutiah (2023)	Jurnal of Islamic Education	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis canva mendapat nilai kriteria yang sangat baik.
-------------------------------	-----------------------------	--	--

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tercantum pada Tabel 3, penggunaan media video animasi terutama powtoon terbukti meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika, sehingga media ini dapat dikatakan layak untuk digunakan (Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, & Trian P. Alamsyah, 2019), serta membantu siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran jarak jauh (Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika & Dita Yulinar, 2020).

Penggunaan Media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga media ini dapat dikatakan layak untuk digunakan (Lailia Arditya Isti, Agustiningih & Arik Aguk Wardoyo, 2020), efektif dapat meningkatkan hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 pada Peserta didik kelas 1 SDN Polokarto 03 Kec. Polokarto Kab. Sukoharjo (Dian Qorinasari, 2020). Penggunaan Media video animasi juga terbukti dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Yuyun Asnawati & Sutiah, 2023).

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran video animasi sangat layak digunakan pada proses pembelajaran pada karyawan. Hal ini karena dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, motivasi, minat, kemampuan/ keterampilan karyawan. Maka media pembelajaran video animasi sangat efektif dalam pembelajaran karena menyenangkan, membuat peserta lebih bersemangat dan tidak membuat peserta mudah bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 356. <https://doi.org/10.36418/syntaximperatif.v1i5.159>.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>.
- Umam, K. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 100–105. <https://media.neliti.com/media/publications/246793-penerapan-media-digitaldalam-pembelajar-2cae37c2.pdf>.
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>.
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796>.
- Irsan, I., Nurmaya G, A. L., & Yulan, T. (2021). Analisis Kesulitan Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4392–4399. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1475>.
- Isbadrianytyas, N., Hasanah, M., & Mudiono, A. (2016). Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 901–904.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>.
- Vela Nur Hikmah, Iin purnamasari (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 4(2) 2017, 182-191.
- Mey Prihandani Wulandari (2019). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal PANCAR*, Vol 3(2) 2019.
-

- Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH*. Vol 6(1) 2018.
- Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, Nasrul Hakim (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi IPA, *Elementary*, Vol 5(2) 2019.
- Andi Pratama, Saida Ulfa, Henry Praherdhiono (2020), Pengembangan Video Animasi Berbasis Budaya Reog Ponorogo Sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar, *JINOTEP*, Vol 7(1) 2020, 9-17.
- Abiy Risabethe, Budi Astuti (2017), Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol 8(1) 2017.
- Dini Aria Farindhani (2018), Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol 9(2) 2018.
- Margareta Widiyasanti, Yulia Ayriza- (2018), Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol 9(1) 2018.
- Wahyu Andhika Puteri, Dita Ayu Maharani, Ayu Wulandari (2020), Penggunaan Media Audio Visual Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 pada SDN 1 Serayu Larangan, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 1(1) 2020.
- Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, Trian P. Alamsyah (2019), Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD, *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif Kreano*, Vol 10(1) 2019, 49-56.
- Lailia Arditya Isti, Agustiniingsih, Arik Aguk Wardoyo (2020), Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol IV(1) 2020.
- Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, Dita Yulinar (2020), Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah, *Jurnal UMJ* 2020.
- Dian Qorinasari (2020), Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo, *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*, Vol 6(2) 2020.
- Yuyun Asnawati, Sutiah (2023), Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal of Islamic Education*, Vol 9(1) 2023.