

## Pengaruh Penggunaan Multimedia Animaker dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SDN Malangga Selatan

Selpia<sup>1\*</sup>, Hasia Marto<sup>2</sup>, Hamna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Madako Tolitoli, Jl. Madako No. 01, Baru, Kecamatan Baolan, Kabupaten Tolitoli, Provinsi Sulawesi Tengah, 94514, Indonesia.

E-mail: [hasia.marto2018@gmail.com](mailto:hasia.marto2018@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1702>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 05 July 2025

Accepted: 11 July 2025

#### Kata Kunci:

Minat Baca, Multimedia Pembelajaran, Animaker, Bahasa Indonesia.

#### Keywords:

Reading Interest, Learning Multimedia, Animaker, Indonesian Language.

### ABSTRACT

Rendahnya minat baca siswa kelas IV SDN Malangga Selatan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, permasalahan ini lah yang sering di temui. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan multimedia Animaker sebagai solusi untuk meningkatkan minat baca. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif pra-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest pada 20 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes, yang kemudian dianalisis menggunakan uji-t sampel berpasangan. Hasil analisis menunjukkan peningkatan minat baca yang signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ), terlihat dari kenaikan skor rata-rata siswa dari 66 (pretest) menjadi 80 (posttest). Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa multimedia Animaker merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan minat baca siswa, sehingga direkomendasikan sebagai solusi pembelajaran yang lebih menarik dan motivatif.

*Low reading interest among fourth grade students in Indonesian language lessons at SDN Malangga Selatan is a common problem. Therefore, this study aims to examine the effectiveness of using Animaker multimedia to increase reading interest. The study used a quantitative pre-experiment method with a one-group pretest-posttest design on 20 students selected through purposive sampling. Data were collected through observation and testing and analyzed using a paired-sample t-test. The analysis revealed a statistically significant increase in reading interest ( $p < 0.05$ ), evident in the increase of the students' average score from 66 to 80. This study concludes that Animaker multimedia is an effective learning tool for fostering students' interest in reading and is therefore recommended as a more engaging and motivational learning solution.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Selpia, et al (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animaker dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SDN Malangga Selatan, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1702>

### PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, dan salah satu kompetensi fundamental yang menjadi fondasi utama adalah literasi membaca. Di Indonesia, pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kedudukan strategis yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk membentuk karakter serta pemikiran yang kritis, kreatif, dan logis. Sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka, fokus pembelajaran Bahasa Indonesia ditekankan pada penguatan kompetensi literasi yang mencakup kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk pengembangan diri dan kontribusi pada masyarakat. Namun, tantangan besar yang masih dihadapi dalam dunia pendidikan dasar adalah rendahnya minat baca siswa. Banyak siswa cenderung memandang aktivitas membaca sebagai

sesuatu yang membosankan dan monoton, terutama jika dibandingkan dengan daya tarik teknologi digital seperti permainan dan tontonan yang lebih interaktif. Akibatnya, siswa tidak hanya kurang termotivasi untuk membaca, tetapi juga sering mengalami kesulitan dalam memahami esensi teks yang mereka baca (Nuraini & Amaliyah, 2024).

Menghadapi tantangan ini, peran guru menjadi sentral dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif. Strategi guru merupakan pendekatan komprehensif yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rifky, 2020; Badar & Bakri, 2024). Untuk menumbuhkan minat baca, guru dituntut untuk menerapkan strategi yang tidak hanya efektif, tetapi juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang interaktif, holistik, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, sejalan dengan Permendikbud No. 3 Tahun 2020. Salah satu pendekatan yang paling menjanjikan adalah pemanfaatan teknologi multimedia dalam proses belajar mengajar (Magdalena et al., 2020). Penggunaan media yang tepat terbukti dapat meningkatkan interaksi, keterlibatan siswa, serta relevansi materi dengan dunia mereka (Fauzia et al., 2022).

Salah satu media multimedia yang potensial untuk diintegrasikan adalah video animasi berbasis Animaker. Animaker adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik dan dinamis, yang sangat sesuai untuk memvisualisasikan konsep abstrak atau materi yang sulit dijelaskan hanya dengan teks (Sidabutar & Reffina, 2022). Media animasi ini berfungsi menyampaikan pesan dan informasi dalam bentuk yang menarik sehingga siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari buku paket, tetapi juga dari sumber yang lebih interaktif (Asih et al., 2023). Meskipun memiliki kelemahan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan fitur gratis yang terbatas (Mashuri & Budiyo, 2020), kelebihanannya dalam menyajikan materi secara aktif dan visual menjadikan Animaker sebagai alat yang potensial untuk mengatasi kebosanan dalam belajar membaca.

Permasalahan rendahnya minat baca ini juga ditemukan secara spesifik di lokasi penelitian. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Malangga Selatan, teridentifikasi bahwa salah satu akar masalah adalah kurangnya penguasaan strategi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran secara efektif. Suasana belajar di kelas menjadi kurang kondusif, yang semakin mengurangi kesempatan dan motivasi siswa untuk mengembangkan kebiasaan membaca. Beberapa siswa mengakui bahwa minat mereka untuk membaca sangat bergantung pada suasana hati, yang menunjukkan belum tertanamnya kebiasaan membaca yang kuat. Fenomena ini menegaskan adanya kesenjangan antara potensi besar yang ditawarkan oleh media teknologi dengan praktik pembelajaran yang terjadi di lapangan.

Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Rencana pemecahan masalah yang diusulkan adalah dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan multimedia Animaker secara terstruktur di dalam kelas. Berdasarkan latar belakang dan urgensi permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan secara spesifik untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi guru dalam penggunaan multimedia Animaker terhadap peningkatan minat baca siswa kelas IV SDN Malangga Selatan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental. Desain yang secara spesifik digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih untuk menilai pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok yang sama. Pola penelitian ini melibatkan tiga tahap utama: pemberian tes awal (O1), pelaksanaan perlakuan (X), dan diakhiri dengan pemberian tes akhir (O2). Variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia Animaker, sedangkan variabel dependen (Y) adalah minat baca siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa di SDN Malangga Selatan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa sekolah tersebut yang berjumlah 121 orang. Dari populasi tersebut, sampel dipilih menggunakan teknik non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Sampel terdiri dari 20 siswa kelas IV, yang dipilih berdasarkan pertimbangan spesifik: temuan awal menunjukkan minat baca yang rendah pada kelas ini dan karakteristik siswa yang dinilai cocok untuk pembelajaran berbasis video animasi.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik dan instrumen yang telah tervalidasi. Teknik utama yang digunakan adalah tes hasil belajar dan observasi. Tes hasil belajar diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal, dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur dampak intervensi. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran dengan multimedia Animaker. Sebelum digunakan, seluruh instrumen penelitian, termasuk modul ajar, lembar observasi, tes hasil belajar, dan media pembelajaran, telah melalui proses validasi oleh ahli (dosen) dan praktisi (guru). Hasil validasi menunjukkan bahwa semua instrumen dinilai "Valid" hingga "Sangat Valid" dan layak digunakan. Instrumen tes yang terdiri dari 25 butir soal juga diuji coba secara empiris, di mana hasilnya menunjukkan 21 butir soal valid dan 4 butir soal tidak valid. Soal yang tidak valid kemudian dibuang, dan 21 soal yang valid digunakan untuk pretest dan posttest. Uji reliabilitas terhadap 21 butir soal tersebut menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,955, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran umum data dengan menghitung nilai rata-rata (mean), standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum dari hasil pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan performa siswa secara umum. Sementara itu, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan menarik kesimpulan yang lebih luas. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk pada SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,085 dan untuk data posttest sebesar 0,068. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample T-Test, untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penerapan multimedia Animaker.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat baca siswa setelah penerapan strategi pembelajaran menggunakan multimedia Animaker. Data yang disajikan merupakan hasil bersih yang diperoleh dari instrumen penelitian, meliputi nilai pretest, posttest, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan nilai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Analisis deskriptif menunjukkan perbedaan yang mencolok antara nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum intervensi, nilai rata-rata pretest siswa adalah 43,65. Setelah empat pertemuan yang mencakup dua sesi perlakuan dengan media Animaker, nilai rata-rata posttest siswa meningkat tajam menjadi 83,75. Peningkatan ini juga tercermin pada skor individu, di mana nilai terendah pada pretest adalah 20 dan tertinggi 66, sementara pada posttest, nilai terendah melonjak menjadi 75 dan nilai tertinggi mencapai 96. Rekapitulasi statistik deskriptif hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	posttest
Subjek	20	20
Rata-rata	43.65	83,75
Standar devisiansi	16.040	6.608
Nilai tertinggi	66	96
Nilai terendah	20	75

Sumber: Analisis data deskriptif statistic menggunakan SPSS 25

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan juga menunjukkan perubahan drastis dalam tingkat ketuntasan belajar. Pada tahap pretest, seluruh siswa (100%) berada dalam kategori yang memerlukan remedial, dengan rincian 12 siswa (60%) memerlukan remedial seluruhnya dan 8 siswa (40%) memerlukan remedial seperlunya. Kondisi ini berbalik total setelah penerapan multimedia Animaker. Pada tahap posttest, tidak ada satu pun siswa (0%) yang masuk dalam kategori remedial.

Sebaliknya, sebanyak 13 siswa (65%) dinyatakan tuntas dengan pengayaan, dan 7 siswa (35%) dinyatakan tuntas tanpa remedial. Pergeseran dari 100% siswa yang memerlukan remedial menjadi 100% siswa yang tuntas secara jelas mengindikasikan efektivitas intervensi yang diberikan. Perbandingan tingkat ketuntasan belajar siswa disajikan secara rinci pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kategori Ketuntasan	Pretest		Posttest	
	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tuntas dengan Pengayaan (85-100)	0	0%	7	35%
Tuntas tanpa Remedial (70-84)	0	0%	13	65%
Remedial Seperlunya (40-69)	8	40%	0	0%
Remedial Seluruhnya (0-39)	12	60%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Sumber: Analisis Perbandingan Hasil Belajar

Selain hasil belajar, data observasi selama proses perlakuan juga menunjukkan tingkat keterlaksanaan pembelajaran dan partisipasi siswa yang sangat tinggi. Observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan peningkatan keterlaksanaan dari 80% pada pertemuan kedua menjadi 95% pada pertemuan ketiga, yang mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran dapat diimplementasikan dengan sangat baik. Keberhasilan implementasi ini sejalan dengan partisipasi aktif siswa yang tecermin dari nilai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada pertemuan kedua, nilai rata-rata kelompok berkisar antara 80-85, dan meningkat pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata kelompok mencapai 90-100. Hasil ini diperkuat oleh data observasi aktivitas siswa yang menunjukkan keterlibatan yang meningkat selama dua sesi perlakuan. Tingginya keterlaksanaan dan partisipasi siswa menjadi faktor pendukung keberhasilan peningkatan hasil belajar.

Secara spesifik, indikator minat baca siswa setelah penerapan multimedia Animaker menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan rekapitulasi data minat baca, seluruh siswa (100%) mencapai kategori "Baik" hingga "Sangat Baik". Tidak ada siswa yang berada dalam kategori "Cukup Baik" atau "Kurang Baik", yang menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif dalam menjawab soal, tetapi juga berhasil menumbuhkan ketertarikan dan sikap positif siswa terhadap kegiatan membaca. Distribusi siswa dalam kategori minat baca yang tinggi ini menjadi bukti pendukung yang kuat bahwa media Animaker mampu menjadikan kegiatan membaca lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest siswa (lihat Tabel 3). Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi  $< 0,025$  ( $\alpha = 0,05/2$ ), maka Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima. Karena nilai  $0,000 < 0,025$ , maka  $H_0$  ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia Animaker terhadap peningkatan minat baca siswa SDN Malangga Selatan. Nilai posttest terbukti lebih tinggi secara signifikan dibandingkan nilai pretest setelah siswa mendapatkan perlakuan menggunakan multimedia Animaker.

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

	Mean	Std. D	Std. E. Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest- Posttest	-40.10000	20.10996	4.49672	-8.918	19	.000

Sumber: Olah Data SPSS 25

Pembahasan penelitian ini secara tegas menjawab permasalahan utama, yakni bagaimana pengaruh strategi guru dalam penggunaan multimedia Animaker terhadap minat baca siswa kelas IV SDN Malangga Selatan. Temuan kuantitatif menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, yang dibuktikan melalui hasil uji hipotesis Paired Sample T-Test dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Angka ini mengonfirmasi bahwa penolakan Hipotesis Nol ( $H_0$ ) adalah keputusan yang tepat, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kondisi siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan intervensi. Penafsiran dari temuan ini lebih dari sekadar angka statistik;

peningkatan drastis nilai rata-rata siswa dari 43,65 menjadi 83,75 merefleksikan transformasi dalam proses pembelajaran. Multimedia Animaker berhasil mengubah persepsi siswa terhadap kegiatan membaca dari yang semula dianggap monoton dan membosankan menjadi sebuah aktivitas yang menarik dan interaktif. Fitur-fitur visual seperti animasi bergerak, karakter yang ekspresif, dan transisi yang dinamis mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi untuk memahami isi cerita yang disajikan.

Keberhasilan penerapan multimedia Animaker tidak dapat dilepaskan dari strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selama proses penelitian, peneliti dan guru hanya berperan sebagai fasilitator, sementara siswa menjadi subjek aktif dalam pembelajaran. Tingginya skor keterlaksanaan aktivitas guru (mencapai 95%) dan partisipasi aktif siswa yang tecermin dari tingginya nilai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menunjukkan bahwa strategi ini berjalan efektif. Ini mengindikasikan bahwa efektivitas media tidak hanya terletak pada kecanggihan fitur teknologinya, melainkan pada bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam sebuah rancangan pembelajaran yang bermakna. Siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga didorong untuk menganalisis, berdiskusi dalam kelompok, dan menyajikan hasil pemahaman mereka. Proses ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan media dan lingkungan belajarnya, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Temuan dalam penelitian ini konsisten dan memperkuat kumpulan pengetahuan yang telah ada dari berbagai penelitian serupa. Hasil bahwa penerapan media Animaker secara signifikan meningkatkan hasil belajar sejalan dengan kesimpulan yang ditarik oleh Firdausyah et al. (2024) dan Kholikin et al. (2024). Lebih lanjut, penelitian ini juga mendukung temuan Fajarwati & Irianto (2021) yang menemukan adanya hasil signifikan dari penerapan multimedia Animaker dalam kegiatan pembelajaran. Secara khusus, hasil penelitian ini memiliki korelasi kuat dengan penelitian Asih et al. (2023), yang menyimpulkan bahwa efektivitas Animaker terletak pada kemampuannya menarik perhatian siswa melalui fitur-fitur animasi yang menarik. Konsistensi temuan ini di berbagai konteks penelitian menunjukkan bahwa Animaker bukan hanya sekadar tren, melainkan sebuah alat bantu pedagogis yang memiliki landasan kuat untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa di era digital.

Secara teoritis, temuan ini memberikan bukti empiris yang mendukung Teori Belajar Multimedia (Mayer's Multimedia Learning Theory), yang menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Animaker, dengan memadukan kanal visual (animasi, teks) dan auditori (narasi, musik latar), mampu mengoptimalkan pemrosesan informasi kognitif siswa, sehingga mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman serta minat. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah sebuah rekomendasi kuat bagi para pendidik untuk mengadopsi media pembelajaran interaktif seperti Animaker sebagai bagian dari strategi pengajaran literasi. Namun, keberhasilannya bergantung pada kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi secara pedagogis menjadi krusial. Penelitian ini, meskipun menunjukkan hasil yang positif, memiliki keterbatasan dalam desain pre-experimental tanpa kelompok kontrol. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol untuk memperkuat validitas temuan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa penggunaan multimedia Animaker berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN Malangga Selatan. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian dan membuktikan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kreatif mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik. Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan bagi guru untuk mengadopsi media seperti Animaker sebagai alat bantu strategis dalam pengajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan partisipasi aktif siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol agar efektivitas media dapat diukur secara lebih komprehensif dan hasilnya dapat digeneralisasi.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Mengucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian sekaligus penyusunan artikel ini.

### REFERENSI

- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023b). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Badar, N., & Bakri, A. (2024). Strategi Pembelajaran dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(3), 01–11. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i3.1812>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan media animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator dikelas IV SD UMP. *Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i3.10116>
- Fauzia, F. I., Salamah, I. S., Zulfikar, M. F., & Hakim, R. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/2170>
- Firduansyah, D., Selatan, S., Animasi, V., & Dasar, S. (2024). Pengembangan media video animasi berbasis animaker pada pembelajaran matematika siswa kels V sekolah dasar. *Pendidikan*, 4(0), 1–10.
- Kholikin, Mulyan, S., & Sudibyoy, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbantuan edia animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada materi bangun ruang. *Education*, 5(3), 3290–3300. <https://doi.org/10.21043/ji.v2i1.4293>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Mashuri, K., & Budiyo. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk sekolah dasar kelas v. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(05), 893–903.
- Nuraini, Z., & Amaliyah, N. (2024). Peran pojok baca dalam meningkatkan minat baca siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2789–2800.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>