

## **MEDIA VIDEO ANIMASI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD**

**Erniawati<sup>1</sup>, Novi Nurdian<sup>2</sup>, Zulparis<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

Email korespondensi: [ernia5356@gmail.com](mailto:ernia5356@gmail.com)

---

Riwayat Artikel:

Diajukan: 21 Januari 2026

Diterima: 29 Januari 2026

Diterbitkan: 31 Januari 2026

---

### **Abstract**

*This study aims to describe teachers' and students' experiences in using animated video media as an innovation in Indonesian language learning at the elementary school level. The research employed a qualitative approach with a narrative design. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving one fourth-grade teacher at SDN Tamban Lupak. The results show that two-dimensional (2D) narrative animated videos help visualize abstract materials, increase students' focus, participation, and comprehension. The challenges found include limited facilities, technical issues, and difficulties in selecting appropriate content. However, these challenges can be overcome through careful planning and teacher creativity. Thus, the use of animated video media is proven effective in creating more engaging, interactive, and meaningful Indonesian language learning experiences for elementary school students.*

*Keywords: Animated Video, Indonesian Language*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan media video animasi sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan desain naratif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap satu guru kelas IV di SDN Tamban Lupak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dua dimensi (2D) berbentuk naratif mampu membantu visualisasi materi abstrak, meningkatkan fokus, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi. Hambatan yang muncul meliputi keterbatasan sarana, gangguan teknis, dan kesulitan memilih konten yang sesuai. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui perencanaan matang dan kreativitas guru. Dengan demikian, penggunaan video animasi terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Video Animasi, Bahasa Indonesia

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dasar siswa. Namun, kenyataannya pembelajaran sering kali masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan membaca teks, yang membuat siswa kurang antusias dan pasif. Akibatnya, pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti struktur kalimat dan isi teks, menjadi terbatas. Menurut Fauziah dan Hartono (2021), pembelajaran satu arah kurang efektif bagi siswa usia sekolah dasar yang memerlukan stimulasi visual dan aktivitas langsung.

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media video animasi menjadi salah satu inovasi yang dapat memperkaya proses belajar. Media ini menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, dan narasi yang mampu menarik perhatian serta membantu siswa memahami konsep secara konkret (Arsyad, 2021). Hasil penelitian Susanti et al. (2024) menunjukkan bahwa video animasi meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Namun, penelitian sebelumnya lebih menyoroti efektivitas hasil belajar, bukan pengalaman penggunaannya di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menggali secara mendalam pengalaman guru dan siswa dalam penerapan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini juga menyoroti hambatan yang muncul serta strategi guru dalam mengatasinya. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi naratif, teknik pengambilan partisipan menggunakan purposive sampling dan berjumlah 1 orang guru, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teori Milles and Huberman reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Video Animasi Membantu Visualisasi Materi Abstrak**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, seperti struktur kalimat dan makna implisit dalam teks. Guru mengungkapkan bahwa ketika materi disajikan dalam bentuk animasi dengan narasi dan tokoh yang berinteraksi, siswa lebih mudah memahami isi dan tujuan teks. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan representasi visual yang membantu dalam memahami konsep abstrak (Santrock, 2018). Dengan adanya media video animasi, siswa dapat menghubungkan bentuk bahasa yang mereka dengar dan lihat dengan makna yang diwakilinya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan video animasi juga sesuai dengan teori multimedia Mayer (2020), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui dua saluran pemrosesan, yaitu visual dan verbal. Dalam konteks ini, video animasi memadukan gambar bergerak, suara, dan teks sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif. Kombinasi visual dan verbal membantu memperkuat memori jangka panjang dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat serta memahami isi pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa setelah menonton video animasi, siswa mampu menjelaskan kembali isi materi menggunakan kalimat yang lebih terstruktur, yang membuktikan efektivitas media ini dalam mendukung keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh teori pembelajaran kontekstual menurut Johnson (2017), yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka. Dalam hal ini, video animasi yang menampilkan adegan dan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik. Siswa tidak hanya memahami bentuk kebahasaan tetapi juga mengetahui bagaimana menerapkannya dalam situasi komunikasi nyata. Hal tersebut meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar, yang menurut Deci dan Ryan (2020) merupakan faktor penting dalam mempertahankan motivasi intrinsik siswa.

Namun, agar penggunaan video animasi benar-benar efektif, guru perlu memperhatikan teori beban kognitif yang dikemukakan oleh Sweller (2019). Teori ini menjelaskan bahwa informasi yang terlalu kompleks atau disajikan secara cepat dapat menimbulkan beban kognitif berlebih sehingga menghambat pemahaman. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa video yang digunakan memiliki durasi yang sesuai, tidak terlalu padat informasi, serta memberikan waktu bagi siswa untuk mencerna isi video. Dalam penelitian ini, guru menggunakan strategi jeda tanya-jawab setelah pemutaran video untuk memastikan pemahaman siswa tetap optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi abstrak, asalkan penggunaannya disertai dengan strategi pembelajaran yang tepat. Guru disarankan untuk memilih video dengan visual dan narasi yang jelas, serta mengintegrasikan kegiatan reflektif setelah penayangan. Dengan cara ini, video animasi tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana efektif dalam membangun pemahaman konseptual siswa secara mendalam.

### **Peningkatan Minat dan Keterlibatan Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan berpartisipasi aktif ketika guru menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Mereka tidak hanya menonton, tetapi juga menirukan dialog, mengajukan pertanyaan, dan mengaitkan isi video dengan pengalaman pribadi mereka. Temuan ini sesuai dengan pendapat Keller (2016) dalam ARCS Motivation Model bahwa perhatian (*attention*) dan relevansi (*relevance*) adalah dua faktor kunci yang menumbuhkan motivasi belajar. Dengan tampilan visual yang menarik dan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, media video animasi memenuhi dua faktor tersebut, sehingga siswa merasa pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Selain menarik perhatian, video animasi juga mampu meningkatkan *engagement* siswa selama proses belajar. Menurut teori keterlibatan belajar yang dikemukakan oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2019), keterlibatan siswa mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Ketiga dimensi tersebut tampak jelas dalam penelitian ini: siswa menunjukkan perilaku aktif dengan berpartisipasi dalam diskusi, keterlibatan emosional

melalui ekspresi senang dan penasaran, serta keterlibatan kognitif ketika mereka mampu menjelaskan kembali isi video dengan bahasa sendiri. Dengan demikian, penggunaan video animasi mendorong pembelajaran aktif yang memperkuat partisipasi siswa secara menyeluruh.

Dari sisi psikologi pendidikan, peningkatan minat belajar siswa juga dapat dijelaskan melalui teori *Self-Determination* oleh Deci dan Ryan (2020), yang menekankan pentingnya tiga kebutuhan dasar manusia: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Video animasi memenuhi ketiganya—siswa diberi ruang untuk berpendapat (otonomi), mereka merasa mampu memahami isi pelajaran (kompetensi), dan terhubung dengan tokoh dalam video maupun teman sekelas (keterhubungan). Ketika ketiga aspek ini terpenuhi, siswa menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas keterlibatan belajar mereka di kelas.

Selain itu, teori pembelajaran sosial kognitif Bandura (2019) menegaskan bahwa perilaku belajar dapat terbentuk melalui pengamatan dan imitasi terhadap model yang relevan. Dalam konteks ini, tokoh-tokoh dalam video animasi menjadi role model yang secara tidak langsung menstimulasi perilaku positif siswa, seperti berbicara dengan sopan, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah. Hal ini diamati ketika siswa menirukan percakapan antar tokoh dengan cara yang sesuai konteks pembelajaran. Dengan demikian, video animasi bukan hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai alat pembentukan karakter dan perilaku komunikatif yang baik.

Lebih lanjut, penelitian ini mendukung pandangan Moreno dan Mayer (2020) tentang *Cognitive-Affective Theory of Learning with Media*, yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya mengaktifkan proses kognitif, tetapi juga memicu reaksi afektif positif seperti rasa senang, tertarik, dan puas terhadap kegiatan belajar. Ketika siswa merasa senang, proses kognitif berjalan lebih efisien karena beban emosional negatif berkurang. Kondisi ini tampak pada kelas yang diamati, di mana siswa lebih cepat memahami pesan moral dalam video dan mampu mengekspresikannya melalui diskusi lisan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa. Guru disarankan untuk memanfaatkan video animasi yang relevan dengan konteks kehidupan anak dan memasukkan unsur interaktif seperti kuis singkat atau sesi tanya

jawab setelah pemutaran video. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga emosional dan sosial, sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan menyeluruh siswa dalam proses belajar.

### **Peran Guru dalam Mengelola Media**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat bergantung pada peran aktif guru dalam mengelola dan mengarahkan penggunaannya di kelas. Guru tidak hanya berperan sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pengelola pembelajaran. Guru yang diamati secara konsisten menyiapkan video animasi sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran, memastikan relevansi isi dengan kompetensi dasar, serta mengarahkan siswa untuk memahami makna video melalui kegiatan reflektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyudi (2020) yang menyatakan bahwa guru abad ke-21 harus berperan sebagai *learning manager* yang mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna. Tanpa pengelolaan guru yang tepat, media inovatif seperti video animasi tidak akan memberikan hasil belajar yang maksimal.

Peran guru dalam pembelajaran berbasis teknologi juga dapat dijelaskan melalui teori *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang dikembangkan oleh Koehler dan Mishra (2017). Teori ini menekankan pentingnya sinergi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, guru berhasil memadukan ketiga aspek tersebut: menggunakan teknologi (video animasi), menerapkan strategi pedagogis yang tepat (diskusi dan tanya jawab), serta memastikan isi media relevan dengan kompetensi Bahasa Indonesia. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru melakukan penilaian terhadap efektivitas media setelah digunakan, sehingga proses refleksi dan perbaikan pembelajaran berlangsung berkelanjutan. Pendekatan semacam ini menunjukkan bahwa guru memiliki kesadaran profesional terhadap pentingnya inovasi berbasis teknologi dalam pendidikan dasar.

Selain mengelola media, guru juga berperan dalam membangun interaksi sosial dan suasana belajar yang kondusif selama penggunaan video animasi. Menurut teori pembelajaran konstruktivistik Vygotsky dalam Woolfolk (2019), interaksi sosial antara guru dan siswa memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman konseptual.

Dalam penelitian ini, guru tidak hanya memutar video lalu memberi tugas, tetapi juga mengajak siswa berdiskusi tentang tokoh, alur, dan pesan moral yang terkandung dalam tayangan. Aktivitas tersebut menciptakan *zone of proximal development (ZPD)*, di mana siswa belajar secara kolaboratif dengan bimbingan guru. Proses ini menunjukkan bagaimana peran guru sebagai mediator pengetahuan tetap krusial, bahkan ketika pembelajaran sudah berbasis media digital.

Dari perspektif manajemen pembelajaran, guru juga bertindak sebagai perancang pengalaman belajar. Menurut teori *Instructional Design oleh Reiser dan Dempsey (2018)*, seorang guru yang efektif harus mampu merancang pengalaman belajar yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan siswa, pemilihan media yang sesuai, hingga evaluasi hasil belajar. Dalam penelitian ini, guru melakukan perencanaan matang dengan menyeleksi video animasi berdasarkan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, durasi yang tidak terlalu panjang, serta bahasa yang mudah dipahami. Strategi ini menunjukkan penerapan prinsip desain instruksional yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik, sehingga media benar-benar berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Selanjutnya, kemampuan guru dalam memanfaatkan media video animasi juga berkaitan dengan kompetensi profesional yang ditekankan dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2019 tentang Standar Kompetensi Guru. Salah satu kompetensi tersebut adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri dan peningkatan mutu pembelajaran. Dalam praktiknya, guru yang diteliti telah menunjukkan kompetensi ini dengan melakukan eksplorasi mandiri terhadap berbagai sumber media daring, melakukan penyesuaian terhadap materi ajar, serta mengevaluasi hasil pembelajaran berdasarkan respon siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Alimuddin dan Rahman (2022) bahwa guru yang adaptif terhadap teknologi menunjukkan peningkatan kreativitas dan efektivitas dalam mengajar, terutama di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam mengelola media video animasi tidak hanya terbatas pada penyajian teknis, tetapi juga mencakup aspek pedagogis, sosial, dan manajerial. Guru harus mampu menilai kebutuhan belajar siswa, memilih media yang sesuai, serta mengarahkan interaksi kelas agar pembelajaran menjadi bermakna. Penguatan kapasitas guru dalam integrasi media digital perlu terus dikembangkan melalui pelatihan dan pendampingan profesional agar pemanfaatan

teknologi benar-benar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

### **Hambatan dan Upaya Mengatasinya**

Meskipun penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa, penelitian ini menemukan bahwa terdapat sejumlah hambatan yang dihadapi guru dalam penerapannya. Hambatan utama meliputi keterbatasan fasilitas teknologi seperti proyektor, speaker, dan jaringan internet yang tidak stabil, serta kesulitan guru dalam memilih konten video yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan Yuliani dan Hamidah (2021), yang menyebutkan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penghambat utama dalam implementasi pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, pemanfaatan media inovatif tidak dapat berjalan optimal. Oleh karena itu, ketersediaan perangkat dan dukungan teknis menjadi syarat penting dalam keberhasilan penerapan video animasi sebagai media pembelajaran.

Selain kendala fasilitas, guru juga menghadapi tantangan dalam menyeleksi video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa tidak semua konten animasi di platform daring memiliki nilai edukatif yang sejalan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyak video yang menarik secara visual tetapi tidak relevan secara pedagogis. Hal ini mempertegas pernyataan Clark dan Mayer (2016) dalam *E-Learning and the Science of Instruction*, bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian antara konten, konteks, dan tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa video yang digunakan tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mengandung pesan kognitif yang mendukung kompetensi yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, kemampuan literasi digital guru menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan implementasi media video animasi.

Hambatan lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah adanya kecenderungan beberapa siswa terlalu fokus pada aspek visual sehingga mengabaikan isi materi yang disampaikan. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori *Cognitive Load* yang dikemukakan oleh Sweller, Ayres, dan Kalyuga (2019), yang menyebutkan bahwa media dengan stimulus visual dan auditori berlebihan dapat menimbulkan beban kognitif tinggi yang justru menghambat pemrosesan informasi. Dalam konteks ini, guru perlu mengatur

durasi video, intensitas animasi, dan tempo penyampaian agar sesuai dengan kemampuan atensi siswa sekolah dasar. Penyesuaian tersebut akan membantu menjaga keseimbangan antara daya tarik visual dan pemahaman isi pembelajaran.

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru dalam penelitian ini menerapkan beberapa langkah strategis. Pertama, guru menyiapkan video dalam format offline untuk mengantisipasi kendala jaringan internet. Kedua, guru melakukan kurasi konten dengan mempertimbangkan usia, tingkat bahasa, dan kesesuaian dengan tema pembelajaran. Ketiga, guru memfasilitasi sesi tanya jawab dan refleksi setelah pemutaran video agar siswa tetap fokus pada isi materi. Strategi ini sejalan dengan pandangan Reigeluth (2016) dalam *Instructional-Design Theories and Models*, yang menekankan pentingnya perencanaan adaptif dalam desain pembelajaran berbasis media. Perencanaan yang matang memungkinkan guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi nyata di kelas, tanpa mengorbankan kualitas interaksi belajar.

Dukungan institusional juga menjadi aspek penting dalam mengatasi hambatan penggunaan media digital di sekolah dasar. Menurut pendapat Wibowo dan Putri (2023), keberhasilan inovasi pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan individu guru, tetapi juga pada kebijakan sekolah dalam menyediakan sarana, pelatihan, dan lingkungan kolaboratif yang mendorong kreativitas. Guru dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa pelatihan teknis penggunaan media dan kolaborasi dengan rekan sejawat sangat membantu mereka mengembangkan keterampilan digital. Dengan adanya dukungan dari pihak sekolah, guru dapat lebih percaya diri dalam bereksperimen menggunakan berbagai jenis media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa hambatan dalam penerapan media video animasi dapat diatasi melalui kombinasi antara kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru, serta dukungan kelembagaan. Guru perlu terus meningkatkan kemampuan dalam memilih, menyesuaikan, dan mengelola media agar video animasi benar-benar berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Dengan strategi yang tepat dan dukungan lingkungan yang kondusif, media video animasi berpotensi menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, inklusif, dan berkelanjutan di sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi merupakan inovasi yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan video animasi membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Guru berperan penting dalam memilih, mengelola, dan mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran agar tetap selaras dengan tujuan kurikulum.

Meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan sarana, gangguan teknis, dan kesulitan memilih konten yang sesuai, kendala tersebut dapat diatasi melalui perencanaan matang dan kreativitas guru. Dengan demikian, media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif serta pengembangan media animasi yang lebih interaktif dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Novi Nurdian, M.Pd., dan Bapak Zulparis, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penelitian hingga artikel ini terselesaikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas penelitian.

Rasa terima kasih yang mendalam penulis tujukan kepada kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dan semangat yang tiada henti. Tidak lupa, apresiasi disampaikan kepada sahabat-sahabat seperjuangan selama perkuliahan, yang selalu memberi dukungan moral, kebersamaan, dan inspirasi hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, A., & Rahman, S. (2022). Transformasi kompetensi guru di era digital: Tantangan dan strategi pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 112–125.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bandura, A. (2019). *Social cognitive theory: An agentic perspective on human nature*. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 1–26.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness* (2nd ed.). New York: Guilford Press.
- Fauziah, N., & Hartono, R. (2021). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 89–97.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2019). *School engagement: Potential of the concept, state of the evidence*. *Review of Educational Research*, 89(2), 158–190.
- Johnson, E. B. (2017). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar-mengajar menyenangkan dan bermakna*. Bandung: Kaifa Learning.
- Keller, J. M. (2016). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2017). *Introducing technological pedagogical content knowledge*. In R. Hobbs & P. Mihailidis (Eds.), *The international encyclopedia of media literacy* (pp. 1–10). Hoboken, NJ: Wiley.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2020). *Cognitive-affective theory of learning with media: A revised perspective*. *Educational Psychologist*, 55(3), 204–220.
- Piaget, J. (dalam Santrock, J. W. 2018). *Educational psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Posner, M. I., & Rothbart, M. K. (2020). *Attention, self-regulation, and consciousness*. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 375(1799), 1–9.
- Reigeluth, C. M. (2016). *Instructional-design theories and models: Building a common knowledge base* (Vol. 4). New York: Routledge.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2018). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Boston: Pearson Education.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2018). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (5th ed.). Boston: Pearson Education.
- Susanti, D., Rahmawati, A., & Lestari, F. (2024). Efektivitas penggunaan video animasi terhadap partisipasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–65.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2019). *Cognitive load theory* (2nd ed.). New York: Springer.
- Wahyudi, A. (2020). Peran guru abad ke-21 dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(3), 145–158.
- Wibowo, D., & Putri, A. P. (2023). Kebijakan sekolah dan dukungan institusional terhadap implementasi pembelajaran digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar*, 10(1), 33–46.
- Woolfolk, A. (2019). *Educational psychology* (14th ed.). Boston: Pearson.
- Yuliani, L., & Hamidah, S. (2021). Kendala guru sekolah dasar dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 90–101.