



Media Animaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Mersi Febriyanti¹, Sri Erdawati^{2*}

^{1, 2}STAI Auliaurasyidin Tembilahan

*Email Korespondensi: srierdawati@stai-tbh.ac.id

Info Artikel

Diterima 15 Mei 2025
Direvisi 14 Juni 2025
Diterbitkan 29 Juni 2025

Kata Kunci:

Animaker, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa antara lain disebabkan oleh rasa bosan, tidak memperhatikan materi dan belum mampu menjelaskan materi yang diajarkan, dan tidak merespon pertanyaan guru. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui penerapan media animaker dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di Sekolah Dasar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan MC Tagart ini dilaksanakan 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitiannya siswa kelas IV berjumlah 26 orang. Sedangkan objek penelitian adalah Media Animaker dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari 46,15% (cukup baik), meningkat menjadi 61,53% (baik), terakhir menjadi 80,76% (baik). Maka disimpulkan bahwa media animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Cara merujuk artikel ini:

Febriyanti, M & Erdawati, S. (2025). Media Animaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ta'diban: Journal of Islamic Education*, 5 (2), h.105-112.

Abstract

Low student learning outcomes are caused by boredom, not paying attention to the material and not being able to explain the material being taught, and not responding to teacher questions. The goal to be achieved is to find out the application of animaker media in improving student learning outcomes in Elementary Schools. Kemmis and MC Tagart Classroom Action Research (PTK) was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 3 meetings with the following stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 26 fourth grade students. While the objects of the study were Animaker Media and student learning outcomes. The results showed an increase from 46.15% (quite good), increasing to 61.53% (good), and finally to 80.76% (good). It is concluded that animaker media can improve the learning outcomes of Elementary School students.

Keywords: Animaker, Learning Outcomes, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dengan proses belajar. Belajar merupakan interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar, proses pembelajaran dapat mewujudkan tujuan pembelajaran, di antaranya adalah mencapai penguasaan bahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan agar siswa mempunyai

kemampuan dalam berkomunikasi yang efektif dan efisien secara lisan maupun tulisan. Pelajaran bahasa Indonesia mencakup aspek keterampilan yang sangat penting untuk dipelajari, bila sudah terpenuhi maka pembelajaran bahasa Indonesia sudah dapat dikatakan efektif dan efisien, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang masih kurang memahami

pembelajaran bahasa Indonesia dan merasa bosan, sehingga kurang semangat saat melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia (Pratiwi & Zulfadewina, 2022).

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai penghubung dari pemberi pesan yaitu guru kepada penerima pesan atau siswa. Tujuannya adalah menstimulus siswa agar termotivasi dan bisa mengikuti proses belajar mengajar secara utuh dan bermakna. Pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media yang relevan yang akan digunakan untuk pemberian materi.

Berdasarkan hasil observasi & wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2024, peneliti melihat masih rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya pemanfaatan media pada saat melaksanakan pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang aktif dan tertarik saat melaksanakan pembelajaran, Siswa belum mampu menjelaskan materi khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa belum mampu menyebutkan jumlah tokoh yang ada di dalam cerita tersebut, kemudian pada saat guru menjelaskan materi siswa terlihat tidak memperhatikan seperti siswa mengantuk, berbicara dengan temannya dan bermain dengan temannya. Ketika selesai menjelaskan guru bertanya kepada siswa terlihat siswa tidak merespon pertanyaan guru, dan ketika guru memberikan tugas terlihat siswa menunda mengerjakan tugas, siswa cenderung kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan sebagian siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Hasil belajar Bahasa Indonesia terhadap 26 orang siswa kelas IV SDN Lahang Baru, terdapat 14 orang siswa yang tuntas memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya 12 orang masih belum tuntas. Sebab itu, guru perlu melakukan tindakan dan

memperbaiki media pembelajaran yang sesuai, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkualitas.

Media animaker dipandang sangat tepat digunakan dan diterapkan dalam menuntaskan serta memberi solusi terhadap kasus di SDN 007 Lahang baru. Media Animaker adalah media yang dapat menampilkan audio dan visual sekaligus. Media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar sekaligus suara, media audio visual juga bisa dimaknai sebagai media dalam bentuk rekaman video (Setiyawan, 2020).

Media animaker merupakan aplikasi pembuatan video animasi yang didalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, dan presentase. Media audio visual animaker merupakan media animasi yang bergerak dan dibuat menggunakan frames oleh animaker dan dapat diisi suara, gerakan animasi sangat beragam dari makan, duduk, melambaikan tangan, dan membaca, warna yang ditampilkan sangat menarik perhatian serta dapat diputar ulang (Maulidiah azizah Rahmah & dkk, 2023). Selanjutnya untuk mengukur perubahan dan tingkat keberhasilan siswa setelah menggunakan media animaker digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Lia Kurnia dkk (2023) menulis artikel berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*, namun penelitian ini berbeda dengan yang penulis lakukan, karena menggunakan jenis penelitian R & D (Research and Development) sementara penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), begitu pula dengan lokasi sekolah, kelas, dan mata pelajaran IPA yang dijadikan sebagai subjek penelitian (Lia Kurnia Asih Lia, 2023). Beberapa peneliti yang juga menjadikan materi IPA sebagai objek penelitian adalah tulisan Kusumawardani (Devi et al., 2022) dan Afidah (Afidah et al., 2023), Hadriwani (Hadriwani, 2022), dan Apiek Gundamana (Gandamana & Marisa, 2021), Hadi dan

Khaerul (Sakti & Saphutra, 2024), dan Muhrida Jalil dkk (Jalil et al., 2024).

Rahma Fajrianti dan Septi Fitri Meilana (2022), menulis *Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar*, penelitian ini berbeda dengan penulis, terutama pada metode Quasi Experimental design dan Nonequivalent Control Grup Design, begitu pula dengan subjek penelitian yaitu Siswa kelas V SDN Pulo Gadung 05 Jakarta Timur (Fajrianti & Meilana, 2022). Penelitian penggunaan media animaker dalam meningkatkan hasil belajar IPS juga dapat dilihat dalam tulisan Fatimah Insyirah (Insyirah et al., 2025).

Selain dapat meningkatkan hasil belajar IPS, media animaker juga dapat meningkatkan materi pembelajaran Matematika seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Kholikin dkk (Kholikin et al., 2024), Dwi Novri dkk (Asmara et al., 2023), Vera Dewi (Susanti & Damayanti, 2022), Anjani (Anjani et al., 2023), Uyun Maskuro (Maskuro, 2025), Patma Sopamena (Sopamena, 2023) dan penelitian Rahmah tentang media animaker dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris (Rahmah, 2023).

Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni (2022), menulis *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD*. Penelitian ini menggunakan metode Reseach and Development (R & D) dan model *Analysis Design Development Implementation Evaluation* (ADDIE) sebagai teknik analisis penelitian. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas 3 SD Masehi, khusus meneliti materi Puisi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Ariandhini & Anugraheni, 2022).

Rina dan Zulfadewina (2022), menulis tentang *Penggunaan Media Audio Visual yang Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar*. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif Eksperimental, pada materi menyimak dalam Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia, pada Siswa SD Kelas III SDN Jatimulya 03 Bekasi (Pratiwi & Zulfadewina, 2022).

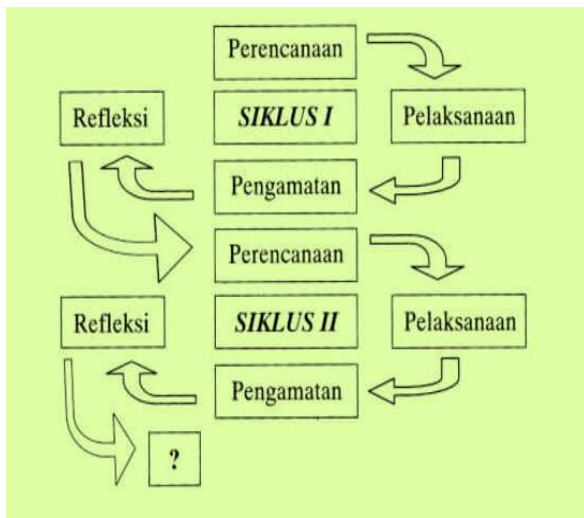
Intan Yunira dkk, (2025) menulis artikel berjudul *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar*. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan pendekatan pretest-posttest control grup design, terhadap siswa kelas III SDN Kamuning, pada materi Menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Yunira et al., 2025).

Semua penelitian di atas menjadikan Media Animaker sebagai objek penelitian, tetapi dua penelitian di awal menerapkannya pada mata pelajaran IPA dan IPS, dengan metode penelitian yang berbeda. Sedangkan tiga penelitian berikutnya menerapkan pada mata pelajaran yang sama dengan penulis, yakni Bahasa Indonesia, akan tetapi pada materi dan yang berbeda, materi puisi dan menyimak. Metode yang digunakan juga berbeda dengan penulis, metode R&D, Kuantitatif, dan Kualitatif. Sehingga novelty dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Animaker yang diteliti menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 007 Lahang Baru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri, yang dengan demikian akan memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi dimasa praktik dilaksanakan (Darmadi, 2015). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat pula bermakna penerapan berbagai fakta yang dikemukakan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kolaborasi dan kerja sama (Sanjaya, 2009).

Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara garis besar terhadap empat tahapan yang harus dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sebagaimana tergambar pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Skema Penelitian PTK

Pertama, tahap perencanaan, yang dapat dilakukan adalah memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah perilaku dan sikap sebagai solusi (Mahmud & Prinatna, 2008). Pada tahap ini dilakukan analisis kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, membuat RPP, mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, menyusun materi pembelajaran, membuat lembar observasi,

Kedua, tahap tindakan atau pelaksanaan, guru menampilkan media pembelajaran, mengarahkan siswa agar fokus, menjelaskan ulang materi, meminta siswa menyimpulkan materi, guru menyimpulkan materi, melakukan kegiatan tanya jawab,

Ketiga, tahap pengamatan atau Observasi, di tahap ini guru mengamati proses pembelajaran dan dampaknya dari tindakan yang dilaksanakan.

Keempat, tahap refleksi peneliti mengkaji dan mempertimbangkan dampak atau hasil dari tindakan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tahapan yang sama, akan tetapi pada siklus kedua lebih ketat.

Penelitian ini dilakukan di SDN 007 Lahang Baru, khusus pada siswa kelas IV dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan dalam 3 bulan terhitung sejak 15 Maret – 15 Juni 2024.

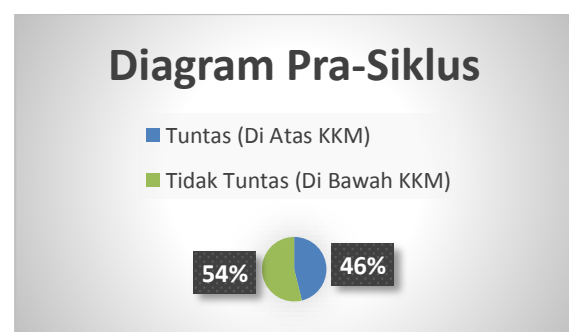
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 007 Lahang Baru yang berjumlah 26 orang dan Objek penelitian ini adalah Media Video Visual Animaker dan Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pada muatan bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi sebelum dan ketika penelitian dilakukan, tes berupa soal objektif untuk mengukur kemampuan siswa setelah menyaksikan media animaker, melakukan dokumentasi terhadap kegiatan pembelajaran dan nilai hasil belajar, serta melakukan pencatatan kegiatan baik terhadap subjek, maupun objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Sebelum Tindakan (Pra-Siklus)

Penelitian awal terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dari 26 siswa kelas IV SDN 007 Lahang Baru, terdapat 12 siswa atau dengan presentase 46,15% yang memiliki hasil tuntas dan mencapai KKM (Rata-rata nilai 70). Sedangkan 16 siswa lainnya atau dengan presentase 53,84% masih belum tuntas atau memiliki nilai di bawah KKM. Maka hasil belajar siswa ini masih rendah atau dalam kategori “kurang baik”.



Gambar 2:
Diagram Pra-Siklus

Penyajian Data Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Kegiatan dalam tahapan ini adalah menganalisis kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan media audio visual animaker. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan. Menyusun materi pembelajaran, dan Membuat lembar observasi, catatan lapangan dan tes.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pada siklus I ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada masing-masing pertemuan tersebut terdapat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Sedangkan tes untuk menguji hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN Lahang Baru dilakukan satu kali untuk masing-masing Siklus.

3) Tahap Pengamatan / Observasi

Berdasarkan pengamatan pada siklus I ini hasil nilai belajar dapat diketahui, siswa yang mencapai nilai tuntas sebanyak 16 orang, sedangkan siswa yang memiliki nilai di bawah KKM atau tidak tuntas sebanyak 10 orang. Sehingga nilai ketuntasan siswa diperoleh presentase 61,53% atau dengan kategori "baik", karena terletak pada interval 61%-80%, adapun presentase untuk siswa yang tidak tuntas adalah sebesar 38,46%. Sedangkan rata-rata nilai yang dicapai siswa kelas IV pada siklus I ini adalah sebesar 71,15%.

4) Tahap Refleksi

Beberapa catatan atau refleksi terhadap siklus I adalah guru belum mampu menerapkan media audio visual animaker dengan baik. hal tersebut dapat dilihat ketika guru menerapkannya, masih terlihat bingung, dan guru juga tidak meminta siswa untuk fokus pada media yang di tampilkan. Kendati terdapat peningkatan, tetapi hasilnya belum menunjukkan adanya keberhasilan yang memuaskan bagi peneliti. Ketidakpuasan tersebut disebabkan oleh

perolehan hasil belajar siswa yang belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melaksanakan siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus 1.

Penyajian Data Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Sama seperti pada Siklus I, perencanaan yang dapat dilakukan peneliti pada Siklus II adalah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dengan maksimal, menyusun materi pembelajaran, dan membuat lembar observasi, catatan lapangan dan tes.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pada Siklus II ini dilaksanakan pada tiga kali pertemuan pada masing masing-masing pertemuan ini diterapkan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3) Tahap Pengamatan / Observasi

Berdasarkan observasi terhadap hasil belajar diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai tuntas adalah sebanyak 21 orang, sedangkan siswa yang memiliki nilai dibawah KKM (70) atau tidak tuntas sebanyak 5 orang. Sehingga rata-rata nilai yang dicapai siswa kelas IV pada siklus kedua sebesar 81,53%.

Hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus kedua diperoleh presentase 80,76%, yang termasuk dalam kategori "baik", karena terletak pada interval 61%-80%. Adapun presentase untuk siswa yang tidak tuntas sebesar 19,23%.

4) Tahap Refleksi

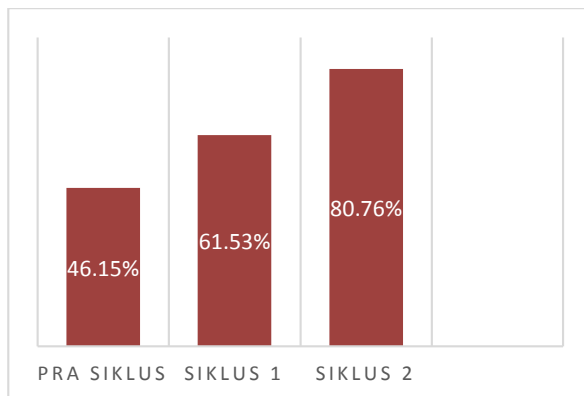
Selama proses pembelajaran pada siklus II, peneliti dapat melihat bahwa semua aspek yang menjadi indikator aktivitas guru telah dilaksanakan dengan baik, Guru telah menggunakan media audio visual animaker dengan baik, guru telah menyuruh siswa untuk fokus pada media yang ditampilkan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Selain itu Siswa juga telah mengikuti pembelajaran dengan bersungguh-sungguh dari awal hingga akhir. Kemudian Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media audio visual animaker.

Penerapan media audio visual animaker pada siklus II, sudah menunjukkan adanya keberhasilan yang sangat memuaskan bagi peneliti. Hal tersebut disebabkan oleh perolehan hasil pengukuran terhadap aktivitas guru dan hasil belajar siswa yang dapat dikatakan maksimal.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil tes yang telah peneliti laksanakan pada penelitian ini, maka terlihat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN 007 Lahang Baru. Adapun Peningkatan hasil belajar siswa dari Pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2, dapat dilihat pada diagraan berikut ini:



Gambar 2. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 007 Lahang Baru

Dari diagram diatas, dapat dilihat bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 hingga sampai ke siklus 2. Hasil belajar Pra Siklus menunjukkan 12 orang yang dinyatakan tuntas dengan presentase 46,15%. Setelah dilaksanakan tes hasil belajar siklus 1 jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 orang dengan presentase 61,53%. Sedangkan pada siklus 2 siswa yang memiliki nilai tuntas semakin meningkat menjadi 21 orang dengan presentase 80,76%. Sehingga dapat diketahui peningkatan hasil

belajar dari pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 15,38%, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 19,23%. Dari uraian di atas bisa diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Lahang Baru dari Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 mengalami peningkatan dengan katagori “Baik” karena terletak pada interval 61%-80%.

Peningkatan tersebut terjadi karena Animaker dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat mereka, animasi yang menarik dan interaktif dapat memicu ingatan siswa dengan cara yang lebih efektif dibanding dengan metode pembelajaran tradisional. Animasi yang menarik dan interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hafifah & Wicaksono, 2023). Fakta tersebut menunjukkan media pembelajaran audio visual animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pemahaman materi lebih tersampaikan, Selain itu membuat siswa merasa senang dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran dikelas (Rozikin & Ridwan, 2023)

Media Animaker terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan membuat siswa menjadi tertarik dan senang mengikuti proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Penerapan media animaker dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 007 Lahang Baru sangat signifikan. Kesimpulan ini terlihat dari Hasil belajar siswa dari Prasiklus sebelum menerapkan media animaker dengan nilai 46,15%. Kemudian setelah menerpkan media animaker hasil belajar siswa meningkat pada siklus 1 menjadi 61,53%, dan pada siklus 2 lebih meningkat lagi menjadi 80,76%, ini termasuk dalam katagori “baik” karena berada pada interval 61%-80%. Ini mengindikasikan bahwa guru telah berhasil menerapkan Media Audio Visual (Animaker) dalam proses pembelajaran dengan baik, bahkan

perbandingannya dari siklus 1 ke siklus 2 adalah 33,33%, tuntas sebanyak 21 orang dari 26 orang, dengan presentase 80,76%. Dengan demikian bahwa media Animaker yang disertai animasi yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa dan lebih efektif dibanding dengan metode pembelajaran tradisional.

REFERENSI

- Afidah, Z., Safitri, R. I., & Anggraeni, F. K. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Animaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 4(2).
- Anjani, I. T., Susilaningtyas, T., & Mahmudah, M. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Animaker Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Statistika. *Sigma*, 9(1).
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6).
- Darmadi, H. (2015). *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Alfabeta.
- Devi, K., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1).
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630-6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Gandamana, A., & Marisa, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3).
- Hadriwani, S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Animaker Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4).
- Hafifah, A., & Wicaksono, D. (2023). Penerapan Media Animasi Dengan Menggunakan Word Elektrik Browser (Web) Animaker Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6491-6500.
- Insyirah, F., Sitorus, R. H., & Wahyudi., D. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan PEDAGOGI*, 1(1).
- Jalil, M., Syamsuri, A. S., & Syarifuddin., C. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Interaktif dalam Pembelajaran IPA Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di UPT SPF SMPN 21 Makasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3).
- Kholikin, Mulyani, S., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Research*, 5(3).
- Lia Kurnia Asih Lia. (2023). 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/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Mahmud, & Prinatna, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek, (Bandung : Tsabita (Kelompok Setia) 2008), hlm.60*. Tsabita Kelompok Setia.
- Maskuro, U. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Maulidiah azizah Rahmah, & dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 90.
- Pratiwi, R., & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247-1255.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>
- Rahmah, M. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Xii Di SMA Negeri 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2).
- Rozikin, M., & Ridwan, M. (2023). Pegaaruh Media Audio Visual Animaker Terhadap Hasil Belajar Melempar dalam Permainan Bola Besar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 11(2), 253.
- Sakti, H. G., & Saphutra, K. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(2).
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar. *Jurnal Prakarsa Pedagogia*, 3(3), 199.
- Sopamena, P. (2023). Desain Animaker Media Using untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Kaidah Pencacahan. *Adjoint Journal*, 1(1).
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis animaker materi garis dan sudut untuk meningkatkan minat belajar siswa SMPN 1 Geger di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3).
- Yunira, I., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 44-55.