

Desain Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Design of ICT-Based Animated Video Learning Media to Improve Learning Motivation of Elementary School Students

Wahyudi Syofyan^{*1}, Andi Suhardi² Sukarno³

¹²³Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

e-mail: wahyudisyofyan@gmail.com, suhardiandi8@gmail.com, Sukarno18@gmail.com

Submitted: 02-05-2025

Revised : 22-08-2025

Accepted: 23-09-2025

ABSTRACT. This study aims to develop ICT-based learning media in the form of animated videos and test their validity, student responses, and effectiveness in increasing student learning motivation in Pancasila Education subjects at Baiturrohman Elementary School, Jember. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyse, Design, Develop, Implement, Evaluate). The research subjects consisted of expert lecturers, class teachers, and fifth-grade students of Baiturrohman Elementary School, Jember. The research instruments were validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests. The validation results by material, media, and language experts showed a “very valid” category with an average score of 91.2%. Student responses to animated video media reached 93.4% with a “very good” category. The effectiveness test, conducted through a comparison of pretest and posttest scores, revealed a significant increase, with an average posttest score of 84.3, surpassing the pretest score of 67.1. Thus, ICT-based learning media in the form of animated videos are feasible to use and are effective in increasing student motivation and learning outcomes in Pancasila Education learning.

Keywords: Learning Media, ICT, Animated Videos, Learning Motivation, Pancasila Education



<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.1004>

How to Cite Syofyan, W., Andi Suhardi, & Sukarno, S. (2025). Desain Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar: Design of ICT-Based Animated Video Learning Media to Improve Learning Motivation of Elementary School Students. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 504–516.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar (Aziz et al., 2024; Desmiati et al., 2023; Efferi et al., 2025). Transformasi digital membuka peluang baru dalam metode pengajaran, penyediaan sumber belajar, hingga interaksi antara guru dan siswa (Faizah et al., 2025; Hidayah et al., 2025; M. Arif Susanto, 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih relatif rendah ketika pembelajaran disampaikan hanya melalui metode konvensional, seperti ceramah atau penggunaan buku teks semata (Nasar et al., 2025; Nasution et al., 2025; Pratiwi & Warlizasusi, 2023; Sholihah et al., 2024). Kondisi ini tidak bisa diabaikan, mengingat motivasi merupakan salah satu faktor fundamental yang menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung visual, kinestetik, serta menyukai pengalaman konkret

(Baroroh & Prastowo, 2023; Wahyu et al., 2025). Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022) menunjukkan bahwa lebih dari 60% guru sekolah dasar masih dominan menggunakan media buku teks dan papan tulis dalam pembelajaran. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan inovatif dengan praktik pembelajaran yang masih tradisional (Aisah et al., 2025; Tihabsah et al., 2024; Ulfadhilah, 2024).

Permasalahan motivasi belajar semakin kompleks ketika dikaitkan dengan dampak pandemi COVID-19. UNICEF (2020) mencatat bahwa penutupan sekolah secara massal selama lebih dari setahun di Indonesia memperlebar ketimpangan akses pendidikan. Banyak siswa yang kehilangan kesempatan belajar bermakna, sementara kualitas interaksi pembelajaran daring sering kali rendah karena keterbatasan media dan kesiapan guru. UNESCO (2023) juga menegaskan bahwa Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam pemerataan akses ICT, baik dari segi infrastruktur maupun kompetensi pengguna. Data CIPS (2024) yang mengutip Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan hanya 5,04% siswa sekolah dasar yang menggunakan komputer dalam proses belajar sehari-hari. Sementara itu, secara global, International Telecommunication Union (ITU, 2023) mengingatkan bahwa kesenjangan konektivitas dasar di negara berkembang masih menjadi masalah nyata.

Menyadari kondisi tersebut, pemerintah Indonesia telah menargetkan penyediaan koneksi internet untuk 300.000 sekolah hingga akhir tahun 2025 sebagai bagian dari upaya pemerataan akses ICT. Namun, penyediaan infrastruktur saja tidak cukup. Masih diperlukan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa (Mintasih et al., 2024; Muslih et al., 2024; Susilawati et al., 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis ICT yang efisien-bandwidth, mudah didistribusikan, dan menarik seperti video animasi layak diprioritaskan sebagai strategi pembelajaran modern. Video animasi memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan media konvensional. Selain lebih mudah dipahami karena memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi konkret, video animasi juga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini menjadi sangat penting terutama untuk mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila, yang sering kali dianggap abstrak dan membosankan jika hanya disampaikan melalui ceramah. Padahal, Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk karakter siswa agar beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki semangat kebinekaan (Hariyati & Rofiq, 2024; Rugaiyah & Ma'arif, 2025; Sifah & Mufti, 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengonfirmasi potensi besar media ICT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Nurjanah (2020) menemukan bahwa penggunaan video animasi interaktif mampu meningkatkan fokus perhatian siswa sekolah dasar hingga 75% dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Hidayat dan Suryana (2021) juga melaporkan bahwa media animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mempermudah pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Dengan demikian, terdapat bukti empiris bahwa media berbasis ICT, khususnya video animasi, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada aspek hasil belajar kognitif, seperti peningkatan nilai atau pemahaman konsep. Aspek motivasional siswa belum banyak dikaji secara mendalam, padahal motivasi memiliki peran krusial dalam keberlanjutan proses belajar (Susanti et al., 2023). Selain itu, penggunaan media video animasi berbasis ICT pada sekolah dasar di Indonesia masih terbatas pada tema-tema tertentu, sehingga belum sepenuhnya menjawab kebutuhan kontekstual siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Di sinilah letak novelty penelitian ini: menghadirkan desain video animasi berbasis ICT yang terintegrasi dengan model motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan Self-Determination Theory (Autonomy, Competence, Relatedness) sebagai kerangka konseptual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD.

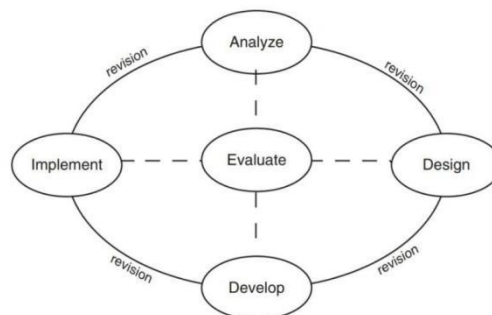
Penelitian ini tidak hanya mengisi celah akademik mengenai keterkaitan ICT dan motivasi belajar, tetapi juga menawarkan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dasar. Dengan adanya bukti empiris bahwa media video animasi berbasis ICT dapat meningkatkan motivasi belajar, guru memiliki alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif. Sementara itu, bagi pengambil kebijakan pendidikan, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan pengadaan dan pemanfaatan media ICT yang lebih tepat sasaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Baiturrohman Jember, diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, terutama karena kurangnya media pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk video animasi pada materi *Keragaman Budaya Indonesia*, sekaligus menguji kevalidan, respons siswa, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis ICT yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa SD; (2) mengukur kevalidan media tersebut

melalui penilaian ahli; (3) menguji respons siswa terhadap media yang dikembangkan; dan (4) menilai efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar berdasarkan indikator ARCS dan SDT.

Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa: 1) Media pembelajaran video animasi berbasis ICT yang dirancang dengan integrasi model ARCS dan SDT valid digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. 2) Media pembelajaran ini mendapatkan respons positif dari siswa karena sesuai dengan gaya belajar visual dan interaktif mereka. 3) Penggunaan media video animasi berbasis ICT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi:



Gambar 1. Bagan ADDIE

Analyze – analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan angket siswa

Design – perancangan storyboard, naskah, dan desain visual animasi.

Develop – pembuatan video animasi menggunakan perangkat lunak animasi digital.

Implement – penerapan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Baiturrohman Jember.

Evaluate – validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji efektivitas. Subjek penelitian meliputi: 2 dosen ahli (materi dan media), 1 dosen ahli bahasa, 1 guru kelas V, dan 19 siswa kelas V SD Baiturrohman Jember.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Baiturrohman Jember pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 60 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan jumlah sampel 30 siswa. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan homogenitas kelas dan kesesuaian dengan tema materi Keragaman Budaya Indonesia.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar berbasis indikator ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan Self-Determination Theory (Autonomy, Competence, Relatedness). Angket ini menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari “sangat tidak setuju” sampai “sangat setuju”. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan reliabilitasnya dihitung dengan rumus Alpha Cronbach.

Rumus validitas dan Kepraktisan

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total Skor Empirik
TSh = Total Skor yang Diharapkan

RESULT AND DISCUSSION

Result

Hasil validasi menunjukkan rata-rata skor kevalidan sebesar 91,2% dengan kategori “sangat valid”. Rincian skor: mengenai hasil validasi ahli materi mengenai pembelajaran menggunakan Video Animasi bahwasannya presentase yang diperoleh adalah 88%, dengan rincian perhitungan sebagai berikut:

Dari hasil perhitungan di atas tentu ada beberapa aspek yang dinilai sehingga memperoleh perhitungan tersebut, dan aspek yang dinilai adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP				√	
2.	Keakuratan materi (konsep dan definisi)					√
3.	Kemutakhiran materi (menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari)				√	
4.	Mendorong rasa keingintahuan				√	
5.	Teknik Penyajian (ke runtutan sistematika sajian dalam kegiatan belajar)					√
6.	Pendukung Penyajian (Refleksi soal)				√	
7.	Penyajian pembelajaran (keterlibatan peserta didik)					√
8.	Koherensi dan Ke runtutan Alur Pikir					√
9.	Hakikat Kontekstual (Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa)				√	
10.	Komponen Kontekstual (kemampuan mendorong berpikir konstruktivisme)				√	
	Total	44				
	Skor Maksimal	50				
	Persentase Skor	88%				

Dari hasil perhitungan dan kategori kevalidan dapat diketahui bahwa VIDEO ANIMASI *TopWorksheets* berbasis game edukasi Gamilab memperoleh hasil perhitungan angket ahli materi sebesar 88% dimana dikategorikan “Sangat Valid”

Untuk hasil validasi ahli desain terkait pembelajaran menggunakan Video Animasi bahwasannya presentase yang diperoleh adalah 76,92%. Mengenai kevalidan terkait presentase bahwasannya *Gamilab* memperoleh hasil perhitungan angket ahli desain sebesar 76,92% dimana dikategorikan “Valid”. Dari hasil presentase yang diperoleh berikut perhitungan dari hasil presentase:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{50}{65} \times 100\%$$

$$V - ah = 76,92\%$$

Dari hasil validasi desain yang diperoleh, berikut aspek yang dinilai sehingga memperoleh presentase 76,92%:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain

Hasil Validasi Ahli Desain						
No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian ukuran VIDEO ANIMASI dengan isi soal.				√	
2.	Penampilan unsur tata letak pada sampul memiliki irama dan kesatuan serta konsisten				√	
3.	Menampilkan pusat pandang yang baik			√		
4.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi			√		
5.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				√	
6.	Ilustrasi sampul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek sesuai realita.				√	
7.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola			√		
8.	Tata letak teks, ilustrasi, bidang cetak dan margin harmonis dan proporsional.				√	
9.	Unsur VIDEO ANIMASI lengkap				√	
10.	Tipografi isi VIDEO ANIMASI tidak berlebihan				√	
11.	Tipografi isi VIDEO ANIMASI memudahkan pemahaman				√	
12.	Ilustrasi VIDEO ANIMASI mampu mengungkapkan makna					√
13.	Bentuk ilustrasi akurat sesuai dengan kenyataan, serta kreatif dan dinamis				√	
Total Skor		50				
Skor Maksimal		65				
Persentase Skor		76,92%				

Sedangkan untuk hasil validasi ahli Bahasa memperoleh presentase 93,33%. Berikut hasil perhitungan validasi ahli Bahasa:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$V - ah = 93,33\%$$

Dari hasil perhitungan dan kategori kevalidan dapat kita ketahui bahwa VIDEO ANIMASI *TopWorksheets* berbasis game edukasi Gamilab memperoleh hasil perhitungan angket ahli bahasa sebesar 93,33% dimana dikategorikan “Sangat Valid”.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil Validasi Ahli Bahasa						
No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan struktur kalimat					√
2.	Keefektifan kalimat				√	
3.	Kebakuan istilah					√
4.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi					√
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik				√	
6.	Kemampuan mendorong berpikir kritis					√
7.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				√	
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					√
9.	Ketepatan tata bahasa					√
10.	Ketepatan ejaan					√
11.	Konsistensi penggunaan istilah					√
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				√	
	Total Skor	56				
	Skor Maksimal	60				
	Persentase Skor	93,33%				

Proses pengembangan VIDEO ANIMASI *TopWorksheet* berbasis game edukasi Gamilab

Proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi *TopWorksheets* berbasis game edukasi Gamilab pada materi pengukuran sudut dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis yang membantu peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media secara terstruktur. ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate. Setiap tahap saling berkaitan sehingga menghasilkan produk media digital yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta merumuskan dasar pengembangan produk. Analisis dilakukan melalui tiga langkah penting: (1) Analisis kebutuhan, yaitu memetakan kesulitan belajar siswa kelas V SD Baiturrohman Jember pada materi pengukuran sudut. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan memahami konsep dasar pengukuran sudut jika hanya menggunakan penjelasan lisan dan gambar statis dari buku teks. (2) Analisis target, yaitu menelaah karakteristik peserta didik. Anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan menyukai visual bergerak, warna yang menarik, serta aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Oleh karena itu, media berbasis animasi interaktif dianggap sesuai untuk memfasilitasi gaya belajar mereka. (3) Analisis kurikulum, yaitu meninjau capaian pembelajaran yang tertuang dalam Kurikulum Merdeka. Pada kompetensi dasar pengukuran sudut, siswa diharapkan mampu mengenal satuan derajat, mengukur besar sudut, serta membandingkan sudut-sudut sederhana. Analisis kurikulum ini memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga meninjau ketersediaan sarana IT di sekolah. Walaupun fasilitas masih terbatas, sebagian siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital sederhana sehingga media ini tetap memungkinkan untuk diterapkan.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua adalah perancangan (design), yang berfokus pada pembuatan kerangka awal produk. Proses ini meliputi: (1) Perancangan tampilan E-LKPD agar sesuai dengan kebutuhan visual siswa. Tampilan dibuat sederhana namun menarik, dengan dominasi warna cerah, ikon interaktif, dan ilustrasi sudut dalam kehidupan sehari-hari. (2) Pemilihan template dan struktur game dalam Gamilab. Template yang dipilih

adalah tipe kuis interaktif dan simulasi sederhana, sehingga siswa dapat langsung berlatih mengukur sudut sambil bermain. (3) Pembuatan skenario pembelajaran, yaitu alur aktivitas mulai dari pengenalan materi, penyajian video animasi, hingga latihan soal berbasis game. (4) Penyesuaian dengan Kurikulum Merdeka, sehingga seluruh konten, aktivitas, dan penilaian sejalan dengan capaian pembelajaran. Pada tahap ini, rancangan desain diharapkan menjadi panduan yang jelas untuk proses produksi video animasi sehingga hasil akhir lebih terarah.

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah pengembangan (develop). Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata. Prosesnya mencakup penggabungan berbagai elemen, antara lain animasi 2D untuk menjelaskan sudut, gambar ilustratif untuk menunjukkan contoh konkret, video pendek yang berisi penjelasan guru virtual, serta audio berupa narasi dan musik latar. Hasil pengembangan produk kemudian melalui tahap validasi ahli, yaitu melibatkan ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Ahli materi menilai ketepatan konten matematika, ahli desain menilai aspek estetika dan kemudahan penggunaan, sedangkan ahli bahasa menilai kejelasan bahasa yang digunakan dalam narasi dan teks. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa produk akhir tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga benar secara konsep dan komunikatif.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap selanjutnya adalah implementasi (implementation). Pada tahap ini, produk diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas V SD Baiturrohman Jember. Uji coba dilakukan dalam pembelajaran nyata untuk melihat sejauh mana media dapat membantu siswa memahami materi pengukuran sudut. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa menggunakan media video animasi dan game edukasi secara langsung. Selama proses, dilakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, serta pengumpulan data melalui angket respons siswa dan guru. Responden diminta menilai aspek kepraktisan, kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta kebermanfaatan media. Data ini berguna untuk melihat kelayakan produk dari perspektif pengguna.

Tahap Evaluate (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi (evaluate), yaitu menganalisis efektivitas produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan dua cara. Pertama, melalui angket motivasi belajar berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Kedua, melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep sudut setelah menggunakan media. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa merasa lebih senang, lebih percaya diri, dan lebih mudah memahami materi dengan bantuan video animasi serta game Gamilab. Guru juga menilai media ini praktis dan relevan untuk mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

Produk Akhir

Setelah melalui kelima tahap ADDIE, diperoleh produk akhir berupa media digital TopWorksheets berbasis game edukasi Gamilab untuk materi pengukuran sudut. Produk ini layak digunakan karena telah melalui validasi ahli, uji coba terbatas, serta terbukti praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa. Media ini diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi yang sering dianggap abstrak oleh siswa sekolah dasar.

Analisis hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas E-MEDIA DIGITALTopWorksheet berbasis game edukasi Gamilab

Analisis kevalidan

Analisis data kevalidan pada penelitian ini diperoleh dari tiga dosen ahli, yaitu dosen ahli materi, desain dan bahasa. VIDEO ANIMASI TopWorksheets berbasis game edukasi Gamilab pada materi pengukuran sudut pada peserta didik kelas V dapat dinyatakan valid jika perolehan total skor dari validator mencapai $68\% \leq V - ah < 84\%$. Berikut ini hasil keseluruhan dari validator:

Tabel 4. Hasil Validasi Video Animasi

Hasil Validasi Video Animasi					
No.	Validator	Jumlah skor	Skor Maksimal	Persentase Skor	Keterangan
1	Ahli Materi	44	50	88%	Sangat valid
2	Ahli Desain	50	65	79,92%	Valid
3	Ahli Bahasa	56	60	93,33%	Sangat valid
Rata-rata				86%	Sangat valid

Berdasarkan hasil perhitungan kevalidan dari ketiga ahli validator pada tabel 4.30 menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Hal ini dapat disimpulkan bahwa produk VIDEO ANIMASI TopWorksheets berbasis game edukasi Gamilab pada materi pengukuran sudut pada peserta didik kelas V di SD Baiturrohman Jember dinyatakan “sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran”.

Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon peserta didik terhadap VIDEO ANIMASI dan hasil angket respon guru matematika terhadap VIDEO ANIMASI dimana tahap ini dilakukan pada tahap terakhir yaitu Evaluate (evaluasi). Hal ini dapat dikatakan praktis jika hasil perolehan skor $60\% \leq V - ah < 80\%$. Berikut adalah hasil data kepraktisan dari respon peserta didik dan guru.

Tabel 5. Hasil Data Kepraktisan Video Animasi

Hasil Data Kepraktisan Video Animasi					
No.	Responden	Jumlah skor	Skor Maksimal	Persentase Skor	Keterangan
1	Peserta didik skala kecil	354	390	91%	Sangat praktis
2	Peserta didik skala besar	1.052	1.300	81%	Sangat praktis
3	Guru	45	50	90%	Sangat praktis
Rata-rata				87%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil perhitungan kepraktisan dari ketiga responden pada tabel 4.31 menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Sehingga produk MEDIA DIGITALTopWorksheets berbasis game edukasi Gamilab pada materi pengukuran sudut pada peserta didik kelas V di SD Baiturrohman Jember dinyatakan “sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran”.

Analisis keefektivan

Analisis keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan dua jenis data, yaitu angket motivasi belajar peserta didik dan tes hasil belajar yang terdiri dari pre-test dan post-test. Data angket motivasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan motivasi siswa setelah menggunakan video animasi TopWorksheets berbasis game edukasi Gamilab. Instrumen angket ini dirancang berdasarkan indikator model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) serta teori motivasi Self-Determination (Autonomy, Competence, Relatedness), sehingga mampu menggambarkan aspek motivasional secara lebih komprehensif. Sementara itu, tes hasil belajar berupa pre-test diberikan sebelum siswa menggunakan media, dan post-test dilaksanakan setelah pembelajaran dengan video animasi. Kedua tes ini berfungsi untuk membandingkan penguasaan konsep peserta didik, khususnya pada materi pengukuran sudut. Melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, dapat dilihat secara jelas peningkatan capaian kognitif siswa sebagai dampak penggunaan media. Pengolahan data dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata motivasi belajar serta nilai hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan cara ini, analisis keefektifan tidak hanya menunjukkan perubahan dalam ranah kognitif, tetapi juga peningkatan dalam ranah afektif berupa motivasi belajar.

Tabel 6. Hasil Keseluruhan Uji Instrumen

No.	Uji Data Statistik	Motivasi Belajar	Hasil Belajar
1	Uji T	-	-13,316
2	Uji Wilcoxon	< ,001	-
3	Uji N-Gain	0,6693	0,6673

Berdasarkan pada tabel menunjukkan bahwa hasil analisis uji Wilcoxon angket motivasi belajar memperoleh Asym Sig. (2-tailed) sebesar <,001. Karena hasil Asym Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 maka dapat diketahui bahwa H01 ditolak dan Ha1 diterima hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD. Sedangkan untuk Uji N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,6693 atau dalam bentuk persen adalah 66,93%, dan sesuai dengan kriteria keefektifan pada tabel 3.14 maka dikategorikan “cukup efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan Video Animasi pada materi pengukuran sudut dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Baiturrohman Jember.

DISCUSSION

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis ICT secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini menguatkan klaim bahwa media visual-interaktif merupakan salah satu sarana pedagogis yang paling efektif untuk anak usia dini, karena sesuai dengan gaya belajar mereka yang dominan visual, kinestetik, serta menyukai aktivitas konkret (Hakim & Mahmudati, 2024; Said, 2025; Syafira et al., 2024). Peningkatan motivasi tercermin dari dua sisi: data kuantitatif yang menunjukkan lonjakan skor motivasi dari kategori sedang menjadi tinggi, serta data kualitatif berupa respons positif siswa dan guru. Siswa menyatakan pembelajaran dengan animasi lebih menyenangkan dan mudah dipahami dibandingkan ceramah konvensional, sedangkan guru menilai media ini membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi kelas (Nasar et al., 2025; Sholihah et al., 2024; Susanti et al., 2023).

Penelitian ini juga memberikan bukti kuat mengenai relevansi model ARCS dalam konteks pendidikan dasar. Dimensi Attention terfasilitasi melalui animasi bergerak, warna kontras, serta narasi suara yang ekspresif. Anak-anak SD mudah teralihkan perhatiannya, sehingga stimulasi visual dan audio menjadi kunci untuk mempertahankan fokus. Dimensi Relevance tampak dari konten video yang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa, misalnya contoh kehidupan sehari-hari yang dekat dengan lingkungan mereka. Confidence meningkat ketika siswa merasa mampu menyelesaikan soal setelah menyimak penjelasan animasi, menumbuhkan keyakinan bahwa mereka bisa menguasai materi. Sementara itu, Satisfaction tercermin dari rasa puas dan bangga siswa setelah berhasil memahami dan menerapkan materi melalui latihan interaktif. Temuan ini menegaskan bahwa ARCS tidak hanya relevan di tingkat pendidikan menengah atau tinggi, tetapi juga sangat efektif di jenjang dasar.

Selain ARCS, penelitian ini mengintegrasikan Self-Determination Theory (SDT) untuk menjelaskan bagaimana media animasi memengaruhi motivasi intrinsik siswa. Ketiga elemen SDT muncul dengan jelas: Autonomy terwujud ketika siswa dapat mengulang video sesuai kebutuhan mereka tanpa tekanan, sehingga memberi ruang kendali terhadap proses belajar. Competence diperkuat oleh penyajian visual sederhana yang membuat konsep abstrak menjadi mudah dipahami, sehingga siswa merasa mampu. Relatedness terlihat dalam kegiatan diskusi kelompok setelah penayangan video, di mana siswa saling berbagi pemahaman. Dengan demikian, video animasi tidak hanya memicu motivasi ekstrinsik karena tampilannya yang menarik, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik yang lebih mendalam. Namun, temuan ini juga menyingkap adanya hambatan struktural. Guru melaporkan keterbatasan perangkat, infrastruktur, dan akses internet sebagai kendala utama implementasi media animasi. Hambatan ini bukanlah kasus terisolasi, melainkan mencerminkan kondisi umum di Indonesia. UNESCO (2023) menegaskan bahwa kesenjangan akses ICT masih menjadi tantangan besar di negara berkembang, termasuk Indonesia. ITU (2023) bahkan menyoroti bahwa kesenjangan konektivitas dasar berimplikasi pada ketidakmerataan kualitas pendidikan digital. Data CIPS (2024), yang mengutip BPS, memperkuat realitas ini: hanya 5,04% siswa SD di Indonesia yang menggunakan komputer dalam kegiatan belajar sehari-hari. Artinya, meskipun inovasi media pembelajaran berbasis ICT terbukti efektif secara pedagogis, keberlanjutannya tetap bergantung pada dukungan infrastruktur yang memadai. Tanpa hal tersebut, penerapan media berbasis ICT hanya akan memperlebar kesenjangan antara sekolah yang memiliki fasilitas dengan yang tidak.

Dari perspektif pedagogis, penelitian ini menekankan pentingnya kesesuaian desain media dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar. Video animasi yang terlalu padat teks atau kompleks justru dapat membebani daya serap siswa, sesuai dengan teori beban kognitif. Sebaliknya, desain sederhana dengan durasi singkat, ilustrasi konkret, dan narasi ramah anak terbukti lebih efektif. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayat & Suryana (2021) yang menekankan bahwa kesesuaian konten dengan gaya belajar anak menjadi faktor penentu keberhasilan media animasi. Oleh karena itu, pengembangan media harus mempertimbangkan keseimbangan antara daya tarik visual dengan ketercapaian tujuan pembelajaran (Baihaqi et al., 2023; Fatimah et al., 2023; Muksin & Mudlofir, 2024).

Secara ilmiah, penelitian ini mengisi celah yang sebelumnya kurang diperhatikan dalam literatur. Mayoritas riset terdahulu berfokus pada pengaruh ICT terhadap hasil kognitif, seperti peningkatan pemahaman konsep atau capaian akademik. Penelitian ini justru menekankan dimensi motivasional dengan kerangka teoretis yang lebih sistematis melalui kombinasi ARCS dan SDT. Integrasi dua teori tersebut memberi pemahaman komprehensif: ARCS menjelaskan mekanisme motivasi ekstrinsik melalui desain instruksional, sementara SDT menggambarkan proses penguatan motivasi intrinsik melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa. Kontribusi ini memperkaya literatur pendidikan berbasis ICT dan menawarkan kerangka konseptual baru untuk riset-riset berikutnya (Hemawati & Holid, 2024; Nurhalisa et al., 2025).

Implikasi praktis dari penelitian ini cukup luas. Guru dapat menggunakan video animasi sebagai media utama maupun pendukung dalam pembelajaran, terutama untuk materi abstrak seperti matematika atau Pendidikan Pancasila. Dengan memanfaatkan keunggulan visualisasi, guru dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif. Bagi sekolah, penelitian ini menegaskan pentingnya investasi dalam penyediaan perangkat ICT yang terjangkau dan berkelanjutan. Sementara itu, bagi pembuat kebijakan, hasil penelitian ini menggarisbawahi perlunya program pengadaan media digital yang tidak hanya fokus pada distribusi perangkat, tetapi juga pelatihan guru dalam desain dan penggunaan media berbasis ICT.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi berbasis ICT merupakan media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Keunggulannya terletak pada kemampuannya menjembatani gap antara metode konvensional yang monoton dengan kebutuhan belajar anak usia dini yang menuntut visualisasi konkret dan interaktif. Kendati demikian, efektivitas tersebut tidak dapat dilepaskan dari faktor pendukung eksternal seperti infrastruktur digital dan kompetensi guru. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi media animasi berbasis ICT bukan hanya masalah teknis, melainkan juga kebijakan pendidikan yang lebih luas.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis ICT memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan utama memperlihatkan adanya peningkatan skor motivasi dari kategori sedang ke kategori tinggi setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan media ini. Peningkatan tersebut terlihat jelas melalui pengukuran berdasarkan indikator ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) serta Self-Determination Theory atau SDT (Autonomy, Competence, Relatedness). Siswa merasakan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, mudah dipahami, sekaligus menantang. Guru juga menilai bahwa media ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, baik dalam bentuk bertanya, menjawab, maupun berinteraksi dalam kelas. Dengan demikian, media video animasi berbasis ICT tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen motivasional yang efektif. Kontribusi ilmiah dari penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek utama. Pertama, penelitian ini memperluas kajian dalam bidang teknologi pendidikan dengan menegaskan bahwa integrasi teori ARCS dan SDT dalam desain media animasi mampu memperkuat motivasi belajar, bukan hanya aspek kognitif semata. Sebelumnya, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada pengaruh media terhadap hasil akademik seperti peningkatan nilai atau pemahaman konsep, sedangkan penelitian ini menyoroti aspek motivasional yang kerap menjadi faktor kunci keberhasilan proses belajar. Kedua, penelitian ini memberikan kerangka konseptual baru bagi pengembangan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dengan memadukan dua teori motivasi yang komplementer, yaitu ARCS yang menekankan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan, serta SDT yang berfokus pada otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, penelitian ini menghadirkan model yang lebih holistik untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Hal ini dapat menjadi rujukan praktis bagi guru, pengembang kurikulum, maupun perancang media pembelajaran dalam

merancang strategi pembelajaran yang berpusat pada motivasi. Meskipun demikian, penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan. Pertama, cakupan penelitian masih terbatas pada sejumlah sekolah dasar di satu wilayah tertentu. Hal ini membuat hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih beragam baik secara geografis maupun demografis. Kedua, keterbatasan perangkat teknologi dan akses internet menjadi hambatan teknis dalam implementasi media berbasis ICT. Tidak semua sekolah dan siswa memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan video animasi secara optimal, sehingga faktor infrastruktur harus dipertimbangkan dalam penerapan di lapangan. Ketiga, penelitian ini hanya mengukur motivasi belajar dalam jangka pendek, sehingga efek jangka panjang terhadap konsistensi motivasi siswa belum tergambar sepenuhnya. Perlu dilakukan studi longitudinal untuk menilai apakah motivasi yang meningkat dapat bertahan dalam jangka waktu lama dan berdampak pada capaian belajar yang lebih luas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media video animasi berbasis ICT berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang efektivitas media berbasis teknologi, tetapi juga membuka arah baru dalam riset pengembangan pembelajaran yang lebih menekankan dimensi motivasional. Kontribusi ini penting bagi dunia pendidikan, terutama dalam konteks transformasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi, kebutuhan psikologis siswa, dan tujuan pendidikan abad 21. Namun, untuk memperkuat hasil penelitian, perlu adanya pengujian lebih lanjut dengan memperluas cakupan, mengatasi keterbatasan infrastruktur, serta mengkaji dampak jangka panjang terhadap motivasi dan prestasi siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis ICT yang lebih efektif, inklusif, dan berorientasi pada penguatan motivasi belajar peserta didik.

REFERENCES

- Aisah, Asy'ari, H., & Rofiq, M. H. (2025). The Role of Islamic Religious Education Teachers in Fostering the Habit of Congregational Prayer for Students. *Journal of Education and Learning Innovation*, 2(1), 16–26. <https://doi.org/10.59373/jelin.v2i1.94>
- Aziz, A., Rachman, P., Juliansyah, J., & Murfi, A. (2024). Spiritual Leadership, Organizational Culture, and Self-Efficacy as Predictors of Lecturer Performance in Indonesian Higher Education: A PLS-SEM Analysis in Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 107–117. <https://doi.org/10.14421/jpi.2024.132.107-117>
- Baihaqi, M. R., Amaliyah, H., Awaliyah, Y. S., Khoerunnisa, S. P., & Laksono, B. A. (2023). Analisis Swot Kebijakan Pemerintah Dalam Upaya Mencegah Kekerasan Seksual Di Lingkungan Pesantren. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(2), 181–191. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.591>
- Baroroh, U., & Prastowo, A. (2023). Rancangan brain based learning dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam sekolah dasar. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(2), 192–204. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.609>
- Desmiati, Kusnadi, E., & Yunus, A. (2023). Principal's managerial competence in developing religious culture in smp 19 n merangin district, Jambi province. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(2), 223–236. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.611>
- Efferi, A., Aflah, K. N., Dermawan, O., Islahuddin, I., & Waeno, M. (2025). Exploring Educational Dynamics in Conflict-Affected Areas of Southern Thailand: A Qualitative Case Study with an Islamic Education Approach: -. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 176–194. <https://doi.org/10.31538/nzh.v8i1.23>
- Faizah, N. A., Thohir, M., Salem, S., & Mardhiyah. (2025). Optimizing Digital Archive Management to Improve the Quality of Integrated Public Services. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 31–43. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v4i1.64>
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.59373/attadzkiir.v2i1.13>
- Hakim, M. N., & Mahmudati, A. D. (2024). Strategi Pengembangan Peserta Didik Perempuan Melalui Ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 19–28. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i1.40>
- Hariyati, S. N., & Rofiq, M. (2024). Implementasi Nilai-nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Smk Nurul Islam. *Journal of Education and Learning Innovation*, 1(2), 230–243. <https://doi.org/10.59373/jelin.v1i2.66>

- Hemawati, H., & Holid, S. (2024). Learning Model in Islamic Education Park (TEK): Early Children's Tawaf Learning Design In Syariah Tourism Park Pamah Simelir. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 17(2), 120–134. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v17i2.1638>
- Hidayah, Z. A., Fauzi, A., & Mustofa, A. (2025). Digitalization of Madrasah Financial System in Managing Financial Transparency and Accountability. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 18(1), 34–42. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1730>
- M. Arif Susanto. (2024). Islam dan Teknologi: Tantangan Etika dan Adaptasi dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 95–102. <https://doi.org/10.59829/dq88ve47>
- Mintasih, D., Sukiman, S., & Purnama, S. (2024). Integration of Digital Technology in Islamic Religious Education Learning: A Qualitative Study on Teachers' Competence and Implementation Models in Secondary Schools. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 85–96. <https://doi.org/10.14421/jpi.2024.131.85-96>
- Muksin, M., & Mudlofir, A. (2024). Urgensi penanaman nilai-nilai pendidikan islam bagi remaja lewat kisah-kisah Islami. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 20(1), 1–11. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.649>
- Muslih, M., Fauyan, M., Kholis, N., & Deporos, S. R. C. (2024). Evaluating the Influence of Online Learning on the Professionalism of In-Service Teacher Education at Islamic Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 175–191. <https://doi.org/10.15575/jpi.v0i0.38463>
- Nasar, I., Sarwan, Rahmi, W., Istifadah, Aziz, M. K. N. A., & Partono. (2025). Determinants of Teacher Motivation and Performance: Individual Characteristics, Job, and Organizational Climate. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 99–121. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v6i1.1635>
- Nasution, M., Padya, A. D., Sitepu, M. S., Wanda, K., & Ayu, L. (2025). Pop-Up Books as a Learning Innovation: Their Influence on Elementary School Students' Motivation to Learn. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 436–443. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.940>
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandes, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151–159. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.867>
- Pratiwi, D. P., & Warlizasusi, J. (2023). The Effect of Principal Leadership and Work Motivation on Junior High School Teacher Performance. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), 18–25. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i1.16>
- Rugaiyah, & Ma'arif, M. A. (2025). Strengthening Local Wisdom through Pancasila Student Profile-Based PAI Learning for Muslim Students in Bali. *At-Tadzki: Islamic Education Journal*, 4(1), 53–70. <https://doi.org/10.59373/attadzki.v4i1.89>
- Said, A. (2025). The Effectiveness of Supervision Programs on Improving Teaching Skills and Teacher Performance. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1), 59–70. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i1.1956>
- Sholihah, M., Cholil, & Ningsih, Y. (2024). Qur'anic Counseling with Motivational Guidance QS. Al-Baqarah Verses 155-156, in Overcoming Anxiety in One of the Students. *Dirasah International Journal of Islamic Studies*, 2(1), 87–95. <https://doi.org/10.59373/drs.v2i1.32>
- Sifah, L., & Mufti, A. Y. A. (2025). The Implementation Of Profil Pelajar Pancasila In The Dimension Of Critical Reasoning Through Muhadoroh Activities. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 18(1), 43–53. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1715>
- Susanti, F., Zakariyah, Z., Komalasari, M., & Warlizasusi, J. (2023). Pengaruh kepemimpinan dan Motivasi Kerja Pegawai Terhadap Kedisiplinan Guru di Madrasah Aliyah Negeri. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i2.14>
- Susilawati, S., Yaqin, M. Z. N., Wahidmurni, W., Ulfa, F. A., & Krismoneta, K. (2023). Training on Preparation of Islamic Integrated HOTS-Based Questions and Their Application in Online Learning in Elementary Schools. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(4), 867–877. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i4.459>
- Syafira, S. D., Fauziah, N., Iswanto, A., Febriannisa, Z., Ansori, K. A., N, S. E., Abdurahman, A., & Binasdevi, M. (2024). Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i2.58>

- Tihabsah, Rahmat, & Rofiq, M. H. (2024). The Principal's Leadership in Improving Teachers' Professional Competence at SDN. *Journal of Education and Learning Innovation*, 1(2), 217–229. <https://doi.org/10.59373/jelin.v1i2.64>
- Ulfadhilah, K. (2024). Inovasi Pembelajaran dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Negeri. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 29–35. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i1.50>
- Wahyu, D. E., Hartono, H., & Suhari, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 444–451. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.961>