

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN
APLIKASI RENDERFOREST PADA MATERI SIKAPKU TERHADAP
KEBERAGAMAN BUDAYA**

Aina Mutmaina¹, Yuli Mulyawati², Aip M. Irpan³

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan

ainamutmaina4@gmail.com

ABSTRACT

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques involved observation, interviews, instrument sheets in the form of questionnaires for student and teacher responses, as well as pre-test and post-test questions. The aim of this study was to explore the development process of an animated learning video using the Renderforest application on the topic My Attitude Toward Cultural Diversity and to evaluate its feasibility and effectiveness in supporting the learning process. The research subjects consisted of four expert validators, one Grade IV teacher, and 23 Grade IV students of SDN Wanaherang 02. The product developed in this study is an animated learning video created using Renderforest, which was validated by media experts, language experts, and subject matter experts. Its feasibility was assessed through student response questionnaires, while its effectiveness was measured using pre-test and post-test results. The research findings indicate that the feasibility test results were: media expert 94%, language expert 100%, subject matter expert (lecturer) 96%, and subject matter expert (teacher) 98%. In addition, a limited trial involving 23 Grade IV students showed that the product received a very feasible rating with a score of 98%. The effectiveness test also demonstrated improvement, with pre-test results of 64.7% and post-test results of 92.1%. It can be concluded that the animated learning video developed using the Renderforest application is highly feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: Development, Animated Learning Video, Renderforest

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development yang mengikuti langkah-langkah model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, lembar instrumen berupa angket respon peserta didik dan pendidik, serta soal pre-test dan post-test. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest pada materi Sikapku terhadap Keberagaman Budaya, serta untuk menilai kelayakan dan keefektifan video pembelajaran tersebut dalam mendukung proses pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas tiga pihak, yaitu 4 validator ahli, 1 guru kelas IV, dan 23 peserta didik SDN Wanaherang 02. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest yang dikembangkan melalui uji validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta diuji kelayakannya melalui angket respon peserta didik dan keefektifannya melalui hasil pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji kelayakan, persentase yang diperoleh adalah sebagai berikut: ahli media 94%, ahli bahasa 100%, dosen ahli materi 96%, dan guru ahli materi 98%. Selain itu, berdasarkan uji coba terbatas pada 23 peserta didik kelas IV, produk memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 98%. Uji keefektifan juga menunjukkan peningkatan, dengan skor pre-test sebesar 64,7% dan post-test sebesar 92,1%. Dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran Animasi, Renderforest

A. Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat ke arah yang lebih maju. Perkembangan ini membawa dampak besar baik langsung maupun

tidak langsung terhadap banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dampak teknologi terhadap pendidikan saat ini tidak bisa dihindari. Karena teknologi memegang peranan penting dalam

kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan telah membuka peluang bagi guru untuk melakukan inovasi proses pembelajaran dan menciptakan metode yang lebih efektif dan interaktif.

Pengajaran yang efektif tidak hanya tergantung pada komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik, tetapi juga pada pemanfaatan media pembelajaran untuk menyajikan materi. Media pendidikan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan relevan. Selain itu, media pengajaran berfungsi untuk menyampaikan dan menerima materi ajar.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Media berbasis video dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi untuk belajar, namun pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif masih sangat rendah.

Oleh karena itu, video pembelajaran, terutama video animasi, merupakan media alternatif yang efektif untuk pembelajaran. Video animasi berisi kartun yang dapat diisi dengan materi pelajaran, sehingga cocok untuk semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Media ini menawarkan berbagai animasi dan warna menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat peserta didik.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video edukasi adalah Renderforest. Renderforest adalah perangkat lunak yang menyediakan layanan produksi video gratis secara online, memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi, tayangan slide, dan lainnya. Dengan berbagai template yang tersedia, seperti klip video animasi, Flip Slideshow, Logo Reveal, App Promotion, Music Visualizer, dan Story Promotion, Renderforest menjadi solusi ideal untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Wanaherang 02, peneliti menemukan adanya permasalahan bahwa peserta didik

mengalami kesulitan dalam memahami materi karena peserta didik hanya bergantung pada buku cetak yang berisi tulisan, gambar, dan teori. Buku cetak terkadang kurang menarik dan tidak mampu memenuhi berbagai kebutuhan belajar peserta didik, sehingga menghalangi proses pemahaman peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran di kelas cenderung didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Meskipun metode ini memiliki manfaat, dominasi metode tersebut dapat membuat peserta didik merasa pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Di sisi lain, peserta didik hanya menggunakan media digital seperti PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran dan penggunaan media ini tidak dilakukan secara sering. Meskipun PowerPoint dapat membantu dalam menyampaikan informasi, penggunaan yang terbatas ini mengakibatkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran. di kelas IV ini belum memanfaatkan aplikasi Renderforest sebagai media pembelajaran. Aplikasi Renderforest memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik melalui

visualisasi yang menarik, namun hingga saat ini, penggunaannya masih sangat terbatas.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini diantaranya adalah yang dilakukan oleh Muhammad Azrel Apriliansyah dan Naniek Kusumawati (2022) Universitas PGRI Madiun dengan judul “Desain Media Renderforest untuk Meningkatkan Pemahaman Sains pada Peserta didik Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menyatakan kevalidan media Renderforest berdasarkan ahli materi memberikan penilaian yang baik, diikuti oleh ahli media dan ahli bahasa. Hasil gabungan dari para ahli validasi menunjukkan kategori "sangat layak." begitu pula dengan penilaian respon guru yang menunjukkan hasil yang serupa.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Anggie Yudistira Aditya (2024) Universitas Ahmad Dahlan dengan judul “Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbantuan Renderforest Berbasis Kolaborasi” hasil penelitian ini bahwa Hasil validasi dari ahli evaluasi menunjukkan bahwa aspek Kebahasaan, Grafik, Desain dan Tampilan, serta Kesesuaian Materi dinyatakan valid. Penilaian dari ahli

media dan respon pengguna juga menunjukkan bahwa video pembelajaran berbantuan Renderforest sangat layak digunakan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D), Metode penelitian dan pengembangan adalah cara yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Proses ini dimulai dengan penelitian yang kemudian berkembang menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengguna melalui produk digital sehari-hari. Produk yang dihasilkan telah diuji dan divalidasi dari segi media, bahasa, dan materi untuk memastikan kualitasnya.

Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02 Kabupaten Bogor. Peneliti berencana mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest.

Waktu penelitian

Masa pelaksanaan bulan November 2024 hingga Mei 2025, yaitu pada semester genap. Mencakup seluruh proses mulai dari penyusunan proposal penelitian hingga penyelesaian laporan hasil penelitian.

Subjek Penelitian

Validator: 3 orang dosen berperan sebagai validator untuk aspek media, bahasa, dan materi, serta 1 guru berperan sebagai validator materi.

Responden: 23 orang peserta didik kelas IV dan 1 orang guru yang berperan sebagai responden untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest, yang ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Wanaherang 02 dengan materi sikapku terhadap Keberagaman Budaya. Menurut Aeni (2022:280) aplikasi Renderforest

merupakan aplikasi cerdas yang memungkinkan pendidik membuat video pembelajaran dengan tampilan menarik dan berkualitas baik. Desain video disusun secara sistematis, mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penyampaian materi inti, serta penambahan elemen visual seperti gambar, animasi, audio yang jelas, dan teks berwarna untuk meningkatkan daya tarik.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan, temuan ini sejalan dengan pendapat Aisyah dkk. (2023:210) yang menyatakan bahwa media video animasi yang menyajikan gambar kartun, suara, dan teks dapat menarik perhatian peserta didik serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Selaras dengan itu, Muna (2021:177) mengungkapkan bahwa media animasi juga membantu pendidik dalam menyusun pembelajaran yang menarik dan efektif. Selain itu, Aeni (2022:723) menegaskan bahwa pemanfaatan media audio visual berbasis animasi merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang mendukung integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah proses desain selesai, video pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh empat ahli untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Pertama, ahli media, Memberikan skor 47 dari 50 atau 94%, yang menunjukkan bahwa video ini layak digunakan dalam pembelajaran. Kedua, validasi dari ahli bahasa, Menghasilkan skor sempurna, yaitu 50 dari 50 dengan persentase 100% dan kriteria sangat layak. Ketiga, validasi dari ahli materi, Memberikan skor 48 dari 50 dengan persentase 98%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Terakhir, validasi materi juga dilakukan oleh praktisi pendidikan di sekolah, yaitu , guru di SDN Wanaherang 02, yang memberikan skor 49 dari 50 atau sebesar 98%, dengan kategori layak. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa produk video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan baik dari sisi media, bahasa, maupun isi materi.

Uji coba dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Mei 2024, melibatkan

23 peserta didik kelas IV SDN Wanaherang 02. Dalam kegiatan ini, baik peserta didik maupun guru diberikan angket respons yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi Renderforest. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat positif, dengan nilai rata-rata sebesar 98%. Peserta didik terlihat antusias, termotivasi, dan lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, guru juga memberikan respons positif dengan skor sebesar 96%, yang menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dinilai efektif dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Peserta didik terlihat antusias, termotivasi, dan lebih fokus saat mengikuti pembelajaran. penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif selama

proses belajar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Tumager (2023) yang menjelaskan bahwa video animasi mampu menarik perhatian siswa secara visual dan auditif, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Aditya (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis pendidikan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media video pembelajaran animasi ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Video mampu menyampaikan materi secara visual, sehingga membuat peserta didik lebih aktif, tertarik, dan lebih mudah memahami materi. Selaras dengan pendapat Dewi dkk. (2021:103) media video animasi dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena mampu menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik. Selain itu, media ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif.

Untuk menguji efektivitas produk, saya melakukan pre-test sebelum penggunaan video

dan post-test setelah peserta didik menonton video pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai peserta didik pada pre-test sebesar 60% meningkat menjadi 90% pada post-test. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian relevan yang dibuktikan melalui penelitian sebelumnya dengan judul penelitian yang dilakukan oleh Septi Widia Risa. dkk. (2024) Universitas Pakuan dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Renderforest pada Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi" menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kelayakan yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi, media video animasi ini memperoleh skor sebesar 80% dari ahli media dengan kriteria "layak", 90% dari ahli materi dengan kriteria "sangat layak", dan 100% dari ahli bahasa dengan kriteria "sangat layak". Selain itu, hasil uji coba kepada guru dan peserta didik

juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif, di mana guru memberikan skor 93,33% dan peserta didik memberikan skor 90%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat baik".

Hasil temuan dari kegiatan penelitian menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik menunjukkan perubahan positif. Terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan, menunjukkan ketertarikan terhadap materi, serta lebih mudah memahami isi pembelajaran. Hal ini tampak saat peserta didik fokus memperhatikan penjelasan, mengikuti instruksi dengan baik, dan berpartisipasi dalam aktivitas kelas, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Perubahan positif ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi melalui aplikasi Renderforest, yang mampu menyajikan materi secara visual dan menarik. Menurut Amsidi dkk. (2024:76), Renderforest merupakan alat untuk mengedit video animasi yang dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Nadjla (2025:7) yang menyatakan bahwa video interaktif dari Renderforest

memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif, bahkan mendorong kolaborasi dan diskusi. Firza dkk. (2022:324) juga menambahkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Meskipun begitu, masih ditemukan beberapa peserta didik yang tampak pasif, kurang menunjukkan respons terhadap arahan yang diberikan, dan terlihat tidak fokus dalam mengikuti jalannya pembelajaran, baik saat penjelasan materi maupun saat kegiatan berlangsung.

Terdapat juga penelitian relevan lainnya yang dilakukan oleh Nadjla dan Sulisworo (2025:1) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Renderforest untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Peserta Didik” berdasarkan Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan skor sebesar 86% dan 90%, yang menandakan bahwa video pembelajaran yang dibuat menggunakan Renderforest layak untuk digunakan. Selain itu, tanggapan dari pengguna mencapai 89%, yang berarti media pembelajaran ini sangat cocok dan

efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di era abad ke-21.

Menurut Ravilla Dwi (2023:15), aplikasi ini dirancang untuk digunakan berbagai kalangan yang ingin membuat presentasi video animasi secara mudah, cepat, dan efisien. Dalam pengembangan media video pembelajaran animasi, terdapat beberapa kelebihan dan keterbatasan. Keunggulan utamanya adalah kemudahan akses, baik oleh guru maupun peserta didik, karena berbasis online dan dapat digunakan kapan saja. Video juga bisa diputar secara offline setelah diunduh, sehingga lebih fleksibel dalam pembelajaran di kelas. Materi disajikan secara visual, audio, dan animatif sesuai usia siswa, sehingga menarik minat belajar. Aplikasi ini juga menyediakan ratusan template menarik yang bisa disesuaikan dengan berbagai materi, meskipun fitur lengkapnya hanya tersedia pada versi berbayar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil uji coba dan penelitian terhadap video pembelajaran animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Renderforest

pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya.

1. Proses pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya dilakukan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap Analyze (analisis), dilakukan beberapa kegiatan penting, yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik, serta analisis kebutuhan guru. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang diperlukan dalam pengembangan media yang relevan dan sesuai dengan kondisi peserta didik dan guru.
2. Proses kelayakan pengembangan video pembelajaran animasi dilakukan melalui validasi oleh empat orang ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Selanjutnya, pada tahap implementasi, media video pembelajaran animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Renderforest diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN

Wanaherang 02. Hasil implementasi Berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli, diperoleh presentase kelayakan sebesar 94% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli materi, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, uji coba kepada 23 peserta didik kelas IV menunjukkan respon positif dengan persentase 98%, sedangkan respon guru menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 96%.

3. Efektifitas pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media animasi yang dibuat mampu membantu peserta didik memahami materi yang telah disampaikan. Proses evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test guna melihat peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Dari hasil evaluasi, terlihat adanya peningkatan yang cukup jelas: rata-rata nilai peserta didik saat pre-test adalah 60%, dan meningkat menjadi 90% pada saat

post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif, tetapi juga berhasil memenuhi tujuan utama, yaitu menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan semangat dan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. Y. (2024). Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbantuan Renderforest Berbasis Kolaborasi. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, 3(02), 60-72.
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., Fauzi, I. A., & Guru, P. (2022). Pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi renderforest dalam membentuk kepribadian islami bagi siswa sekolah dasar kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279-287.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan model R&D. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Aisyah, N., & Jannah, L. Z. M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 202-212.
- Alamsyah, M. N., Umar, N. F., & Saman, A. (2023). Pengembangan Media Bimbingan Karier Animasi Motion Graphic Sebagai Layanan Informasi Karier Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 240-254.
- Amsidi, M., & Rukmana, W. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra dan Renderforest dalam Pembelajaran Matematika di STKIP Muhammadiyah Kalabahi. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 5(2), 74-82.
- Amsidi, M. (2024). Penerapan Aplikasi Geogebra Dan Renderforest Dalam Pembelajaran Matematika Di

- STKIP Muhammadiyah Kalabahi. *Science and Education Journal*, 2(1), 56-65.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76-87.
- Anam, M. C., Soelistijo, D., Sahrina, A., & Utomo, D. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi urbanisasi. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 641-652.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18.
- Apriliansyah, M. A., & Kusumawati, N. (2022). Desain Media Renderforest Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 3342-3348.
- Cahyani, N. M. D., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2022). Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik kelas VIII smp negeri 2 melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 417-426
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187-195.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.