



Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar

Kinanti Nur Ghifariani, Johan Mahyudi, Fitri Puji Astria

Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram

***Corresponding Author:**

ghifarianikinanti@gmail.com

Article History:

Received 2024-07-29

Revised 2024-11-22

Accepted 2024-12-05

Keywords:

Media, Animated Video,
Scientific Literacy

Kata Kunci:

Media, Video Animasi, Literasi
Sains

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of animated video media on the science literacy ability of grade IV students of SDN 44 Cakranegara. This study was conducted using a quasi-experiment with a non-equivalent control group design type. The subjects in this study were all grade IV students of SDN 44 Cakranegara consisting of two classes, namely class IV-A with 23 students as the control class and class IV-B with 25 students as the experimental class. The science literacy abilities identified in this study include aspects of knowledge and aspects of context. The data collection technique in this study used a test in the form of 10 essay questions (pretest and posttest). The data obtained were analyzed using the swimmer test, namely the normality test with the Shapiro-Wilk test with a significance level of 5% (0.05) then continued with the homogeneity test carried out using the Homogeneity of Variance test. Furthermore, the hypothesis test was carried out using the independent sample t-test. Based on the results of the data analysis, it is known that the ability of scientific literacy with the hypothesis test at a significance level of 5% shows $t_{count} = 10.261 > t_{table} = 1.679$ and a sig value (2-tailed) of $0.00 < 0.05$ is obtained. Thus it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that there is a significant influence of the use of animated video media on the scientific literacy abilities of grade IV students of SDN 44 Cakranegara.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan tipe *non-equivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV-A dengan jumlah peserta didik 23 sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B dengan jumlah peserta didik 25 sebagai kelas eksperimen. Kemampuan literasi sains yang diidentifikasi dalam penelitian ini meliputi aspek pengetahuan dan aspek konteks. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berupa soal uraian sebanyak 10 soal (*pretest* dan *posttest*). Data yang didapatkan dianalisis dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% (0,05) kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance*. Selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa kemampuan literasi sains dengan uji hipotesis pada taraf signifikansi 5% menunjukkan $t_{hitung} = 10,261 > t_{tabel} = 1,679$ dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter, memiliki kecakapan intelektual, sehat jasmani dan rohani, serta berbudi pekerti yang luhur berlandaskan Pancasila. Dunia pendidikan menuntut peserta didik untuk memiliki berbagai kompetensi dasar guna menghadapi dinamika dan persoalan-persoalan yang akan terjadi. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya. Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang dapat melatih siswa untuk mengenal lingkungan sekitar dan mampu mengimplementasikannya di dalam kehidupan sehari-hari (Rachmawati & Erwin, 2022). Pembelajaran



IPA mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas, karena di dalam pembelajaran IPA siswa dilatih untuk mempunyai kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Disisi lain pembelajaran IPA juga dapat menjadi bekal dan kekuatan dalam menghadapi tantangan pada kompetensi abad 21 (Rahmawati, et al., 2022). Untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang ditetapkan, maka perlu adanya pembiasaan yang paling dasar dan perlu diterapkan kepada peserta didik. Hal-hal yang dapat mewujudkan keberhasilan dalam pendidikan salah satunya adalah kemampuan literasi siswa (Aini et al., 2021).

Seperti yang diketahui bahwa tingkat kemampuan literasi di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengukuran PISA (*Programme for International Student Assessment*) yaitu selama hampir 20 tahun terakhir Negara Indonesia selalu berada pada urutan bawah dalam kemampuan literasi. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan literasi sains diantaranya yaitu pemilihan buku ajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran, rendahnya kemampuan membaca, dan suasana belajar yang kurang efektif (Fuadi et al., 2020). Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 44 Cakranegara diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran IPA dikemukakan beberapa persoalan yang dihadapi siswa, diantaranya pada mata pelajaran IPA. Pada mata pelajaran tersebut siswa masih kurang memahami beberapa konsep materi. Terlihat dari hasil rata-rata nilai ulangan harian BAB IV, materi "mengubah bentuk energi" yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Permasalahan selanjutnya yaitu pada kegiatan pembelajaran khususnya pada saat pelaksanaan mata pelajaran IPA masih jarang menggunakan media pembelajaran seperti menampilkan video pembelajaran, *Power Point*, dan media pembelajaran lainnya. Pembelajaran masih fokus pada penggunaan buku paket siswa dan guru sehingga hal tersebut berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPA, dan minat belajar siswa. Mata pelajaran IPA memiliki beberapa materi yang berkonsep abstrak, salah satunya adalah materi mengubah bentuk energi. Dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada materi tersebut yang belum mencapai nilai ketuntasan minimum, memungkinkan adanya kesulitan siswa dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak. Selama ini siswa menganggap bahwa pembelajaran IPA mengandung banyak teks hafalan, terutama pada deskripsi sebuah proses.

Sofyan dan Amir mengemukakan beberapa permasalahan dalam pembelajaran sains yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan literasi sains di sekolah. Salah satu indikator ketidaksukaan yang ditunjukkan oleh peserta didik yaitu kurangnya keterkaitan antara konten atau materi yang disampaikan dengan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Guru harus meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik agar dapat membawa peserta didik untuk berorientasi kepada konstruksi makna, pembelajaran aktif, akuntabilitas, penggunaan teknologi, peningkatan kompetensi peserta didik, kepastian pilihan, dan bermasyarakat multikultur (Sofyan & Amir, 2019). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusmar & Fadilah (2023) bahwa faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik yaitu peran guru dan sekolah. Masih banyak guru yang berorientasi pada penguasaan materi dan jarang melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan inkuiri serta memahami konsep. Kemudian kurangnya pengetahuan guru mengenai literasi sains. Selanjutnya sekolah menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik. Apabila ketersediaan fasilitas sekolah kurang mendukung, maka dapat memberikan efek negatif pada kemampuan literasi sains.

Salah satu perbaikan yang dapat dilakukan yakni dengan mulai menerapkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif seperti video animasi. Dalam Pembelajaran IPA membutuhkan visualisasi yang dapat memperjelas suatu konsep yang abstrak sehingga media pembelajaran yang cocok digunakan adalah video animasi, karena video animasi akan menampilkan visualisasi dengan karakter serta suara yang unik yang dapat membantu siswa untuk memahami suatu mekanisme proses yang tidak dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari (Aeni et al., 2022). Video animasi merupakan media yang menggabungkan antara media

audio dan media visual untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Selain itu, media video memiliki fungsi untuk menghadirkan suatu yang terlihat nyata, dengan menggunakan indera ganda penglihatan dan pendengaran dapat memberikan keuntungan bagi siswa agar lebih memahami pembelajaran yang diberikan (Handayani, 2022). Adapun keunggulan dari video animasi yaitu, 1). mampu menyampaikan materi pembelajaran yang terstruktur secara visual dan dinamik, 2). menampilkan materi belajar dengan gambar serta suara yang unik, 3). merangsang pemikiran peserta didik dengan lebih berkesan, 4). Video dapat ditampilkan berulang (Afrilia *et al.*, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas IV SD Negeri 44 Cakranegara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan manfaatnya oleh berbagai pihak. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung sebagai calon guru tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap literasi sains siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA. Bagi siswa, dapat memberikan informasi dan pemahaman tentang pengaruh penggunaan pembelajaran yang kreatif dalam peningkatan literasi sains pada mata pelajaran IPA. Bagi Guru, sebagai bahan pertimbangan untuk merancang media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksperimen *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 44 Cakranegara, Desa Turida, Kecamatan Sandubaya, Kota Mataram. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024.

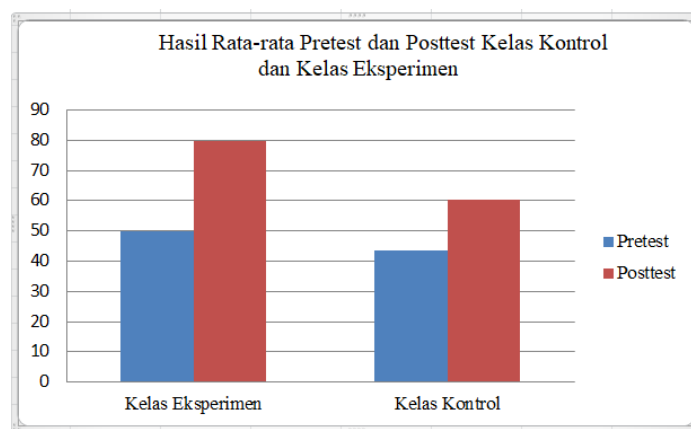
Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *sampling Jenuh*. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 48 siswa dengan kelas IV A sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol, dan kelas IV B sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen. Pembelajaran dilakukan secara langsung dengan menggunakan pendekatan *student center*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes yaitu soal *pretest* dan *posttest* masing-masing 10 soal uraian. Analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis atau uji t dan uji N-Gain.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan september, dimulai pada kelas eksperimen yaitu pada kelas IV B. Adapun tahapan awal yaitu memberikan siswa tes awal (*pretest*) berupa 10 soal uraian yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal literasi sains siswa. Setelah dilaksanakan *pretest* dilanjutkan dengan memberikan siswa materi mengubah bentuk energi, pada kelas eksperimen pada kelas IV B dengan diberikan perlakuan pada materi pembelajaran mengubah bentuk energi dengan menayangkan video animasi sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IV A pembelajaran materi mengubah bentuk energi tanpa bantuan media video animasi. Kemudian memberikan *posttest* 10 soal uraian pada masing masing kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan instrumen dari butir soal tes yang dinyatakan valid, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian untuk mengukur kemampuan literasi sains peserta didik pada *pretest* dan *posttest* di masing-masing kelas. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal peserta didik terkait kemampuan literasi sains. Selanjutnya memberikan perlakuan pada

masing-masing kelas, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan seperti biasa dengan menggunakan sumber ajar buku paket siswa dan guru. Kemudian, setelah diberikan perlakuan pada kedua kelas, selanjutnya dilakukan tahap akhir penelitian yaitu memberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, diperoleh data hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat pada gambar grafik berikut :



Gambar 1. Hasil Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat nilai rata-rata pretest hasil kemampuan literasi sains pada kelas kontrol yaitu 43,60 dan nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen yaitu 49,78, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Selanjutnya, nilai rata-rata posttest hasil kemampuan literasi sains pada kelas kontrol yaitu 60,30, dan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 79,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Tingginya nilai posttest pada kelas eksperimen dikarenakan perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan bantuan video animasi saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut membuat siswa lebih antusias dan fokus dalam menerima pembelajaran sehingga lebih memahami pembelajaran dengan baik, diikuti dengan nilai posttest yang lebih tinggi dan kemampuan literasi sains siswa yang meningkat.

Selanjutnya data diolah untuk memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil analisis data dengan bantuan *SPSS versi 24.0* diketahui bahwa data berdistribusi normal, yang berarti rata-rata kemampuan literasi sains siswa pada kedua kelas berada di sekitar nilai tengah.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas, pada penelitian ini menggunakan uji Homogeneity of Variance, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,216 > 0,05$, sehingga berdasarkan dasar pengambilan data dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 24.0*, dengan diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,261 dan t-tabel sebesar 1,679. Dengan demikian $t\text{-hitung} = 10,261 > t\text{-tabel} = 1,679$ dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yaitu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara. Selanjutnya pada uji N-Gain diperoleh hasil, pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 49,78 dan posttest sebesar 79,56 dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5929 yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 43,60 dan posttest sebesar 60,30 dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,2960 yang termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil uji t yang terdapat pada tabel di atas diperoleh nilai hasil uji statistik menggunakan *SPSS 24.0* dengan diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,261 dan t-tabel sebesar 1,679. Dengan demikian $t\text{-hitung} = 10,261 > t\text{-tabel} = 1,679$ dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Demikian dapat ditarik

kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yaitu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV SDN 44 Cakranegara, karena dapat dilihat adanya perbedaan rerata yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Uji Independent Samples T-test

Independent Samples Test									
Hasil	Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	upper
Equal variances assumed	.473	.495	10.261	46	.000	27.104	2.641	32.421	21.787
Equal variances not assumed			10.325	46	.000	27.104	2.625	32.389	21.820

Dari hasil uji t dan N-Gain tersebut kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan, namun peningkatan kemampuan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dari hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi sains setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen. Hal ini memperkuat asumsi tujuan penggunaan media video animasi dalam menarik perhatian peserta didik, memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran, dan membangkitkan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Asumsi tersebut sejalan dengan pendapat Fadilah *et al*, (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah memiliki beberapa tujuan yaitu untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar di kelas, tujuan yang kedua penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas tentu saja memiliki pengaruh yang sangat penting, karena media pembelajaran dapat menjadi stimulus untuk siswa agar dapat menarik minat dan semangat siswa dalam belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih berkesan. Kemudian tujuan media pembelajaran yang ketiga yaitu untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi pembelajaran dengan mudah. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa konsep materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, maka dari itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu menjadi perantara dalam penyampaian pesan dan konsep materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Ramdani (2021) dalam bukunya yang berjudul "Media Pembelajaran Animasi" menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat media animasi sebagai media pembelajaran diantaranya, yang pertama untuk menunjukkan obyek dengan idea, artinya menampilkan obyek berupa materi pembelajaran dengan ide atau tampilan yang lebih menarik dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras. Manfaat yang kedua yaitu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit, penampilan video animasi dalam proses pembelajaran di kelas dapat mempermudah dalam penggambaran dari suatu materi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa menjadi lebih konkrit atau terlihat lebih jelas. Selanjutnya menurut Mulyani *et al*, (2018) media pembelajaran berbasis teknologi dan visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas, hal tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta memperkuat ingatan pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian dari Afrilia *et al*, (2022) bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran mampu menyampaikan materi pembelajaran yang terstruktur

secara visual dan dinamik serta suara yang unik sehingga dapat merangsang minat belajar peserta didik dan pemikiran peserta didik dengan lebih berkesan. Penelitian yang dilakukan oleh Semara & Agung (2021) pada kelas IV SD, bahwa media pembelajaran video animasi mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa meningkat. sejalan juga dengan pendapat Novelia & Hazizah (2020) video animasi tidak hanya menyajikan materi yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan indera pendengaran tetapi media ini juga akan lebih menarik dan selalu diterima oleh anak-anak. Selanjutnya menurut pendapat Bua, (2022) media animasi sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui animasi pembelajaran, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang relevan di atas dapat menjadi penguat hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains peserta didik. Kemudian untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan hasil uji Gain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh sedang terhadap peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik kelas IV SDN 44 Cakranegara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik menggunakan SPSS 24.0 dengan diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,261 dan t-tabel sebesar 1,679. Dengan demikian $t\text{-hitung} = 10,261 > t\text{-tabel} = 1,679$ dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yaitu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas IV SDN 44 Cakranegara.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas media animasi pada keterampilan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594-3601.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108-116.
- Handayani, S. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 105-116.
- Mulyani, Dewi, Imam Pamungkas, and Dinar Nur Inten. 2018. "Al-Quran Literacy for Early Childhood with Storytelling Techniques." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2):202.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637-7643.
- Rahmawati, T., Yuliana, R., & Setiawan, S. (2022). Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1351-1359.

- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99-107.
- Syofyan, H., & Amir, T. L. (2019). Penerapan Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA untuk Calon Guru SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 35-43.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis rendahnya literasi sains peserta didik indonesia: Hasil PISA dan faktor penyebab. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11-19.