



Analisis Implementasi Pemanfaatan Video Animasi Kartun Melalui Platform Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Di SDN 1 Medana Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2024/2025

Maryati¹, Fitriani Rahayu², Rahun Jannah³

STKIP Hamzar, Lombok Utara, Indonesia

Abstrak

Received: 02 Januari 2026

Revised: 16 Januari 2026

Accepted: 28 Januari 2026

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pemanfaatan video animasi kartun melalui platform youtube dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Medana. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Medana kecamatan tanjung kabupaten lombok utara. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru wali kelas 2 dan siswa kelas 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pertama, implementasi pemanfaatan video animasi kartun melalui platform youtube terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Medana. Video animasi yang menarik dan sesuai dengan usia anak-anak mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Kedua, keberhasilan penggunaan video animasi kartun dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ini didukung oleh beberapa faktor, yaitu antusiasme siswa terhadap media visual, kreativitas guru dalam memilih dan mengelola media, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti proyektor, speaker, laptop, dan akses internet.

Kata Kunci: Video Animasi Kartun, Youtube, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran.

(*) Corresponding Author:

marmaryati2001@gmail.com¹

fi3ani.rhy@gmail.com²

raahunj20@gmail.com²

How to Cite: Maryati, M., Rahayu, F., & Jannah, R. (2026). Analisis Implementasi Pemanfaatan Video Animasi Kartun Melalui Platform Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Di SDN 1 Medana Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.B), 219-226. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13753>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan guru yang profesional serta berkualitas. Guru profesional adalah mereka yang mampu mengajar dengan efektif, menggunakan metode dan strategi yang tepat, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era modern ini, (Hayati, dkk, 2017:161). Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satu contohnya adalah *Youtube*, yang menawarkan berbagai manfaat bagi pendidikan, seperti memfasilitasi pembelajaran *online*, membuat penyampaian materi lebih mudah dengan video pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan lebih mandiri (Setiawan, 2021:147).

Motivasi memainkan peran kunci dalam proses belajar, karena dapat mempengaruhi perilaku dan hasil kualitas belajar siswa menjadi lebih baik. Motivasi membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan mencapai tujuan mereka, serta mengubah perilaku mereka menjadi lebih positif dan produktif (Nasem, 2023:148). Motivasi yang tinggi sangat penting untuk mencapai kesuksesan dalam pendidikan, karena dapat membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar. Untuk mendorong minat dan motivasi siswa, perlu dipilih alat ajar yang tepat, karena banyak siswa yang kesulitan fokus dan mudah bosan dengan metode belajar yang konvensional, terutama pada tingkat kelas rendah.

Menurut Arifudin (dalam Nasem, dkk, 2023:146), pencapaian belajar yang tinggi dapat dicapai apabila siswa mempunyai semangat yang tinggi. Dalam rangka mengembangkan minat dan motivasi siswa, orang tua dan guru bisa menerapkan berbagai cara, seperti mendaftarkan anak untuk les privat atau menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Ketika pembelajaran menjadi menyenangkan, informasi dapat diserap dengan lebih baik. Trinova (dalam Nasem, dkk, 2023:146) mendefinisikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai proses belajar yang dilakukan dengan cara yang menarik dan mengesankan, sehingga bisa membuat siswa lebih antusias dan terlibat saat belajar.

Menurut Hamalik (dalam Hendar, dkk, 2022:5) motivasi memiliki tiga peran penting dalam proses pendidikan, yaitu: 1) memicu terjadinya perilaku atau tindakan, 2) membimbing perilaku demi kesuksesan yang diinginkan, dan 3) bertindak sebagai pendorong guna mencapai hasil dengan lebih efektif. Agar siswa lebih semangat belajar, diperlukan kreativitas dan strategi dalam menggunakan media pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan konten video menarik di *Youtube*. Video-video seperti lagu, animasi, atau penjelasan yang mudah dipahami dapat membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 Februari 2025 di SDN 1 Medana khususnya di kelas 2, terlihat bahwa guru menggunakan media video animasi kartun dari platform *Youtube* dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media ini ternyata efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena sebagian besar siswa terlihat lebih fokus dan termotivasi selama pembelajaran berlangsung. Konten dalam video yang ditayangkan oleh guru sangat menarik, sehingga mampu menarik perhatian siswa, membuat belajar lebih menyenangkan, dan lebih mudah dipahami. Mengacu pada hasil wawancara dengan Ibu Dende Ertih pada tanggal 20 Februari 2025 di SDN 1 Medana bahwa siswa pada umumnya menyambut positif penggunaan video animasi kartun di *Youtube* dalam belajar karena konten-konten yang ditayangkan sangat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga membuat siswa tambah senang dan merasa lebih paham atas materi yang disajikan dalam bentuk video animasi kartun.

Penelitian Farhatunnisa (2020:114) mendukung hal ini menunjukkan bahwa *Youtube* dapat meningkatkan motivasi siswa jika digunakan dengan bimbingan yang tepat. Namun, perlu seleksi video yang sesuai dengan usia dan kebutuhan siswa, serta pengawasan untuk memastikan siswa tidak menonton konten yang tidak relevan. Pengembangan strategi penggunaan *Youtube* yang efektif bisa mendorong keinginan siswa agar belajar dan berdampak positif pada capaian mereka. Dari uraian di atas, penulis memilih judul “Analisis Implementasi Pemanfaatan Video Animasi Kartun Melalui Platform *Youtube* dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 di SDN 1 Medana Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di lingkungan sekolah dan diikuti dengan wawancara guru wali kelas 2 dan siswa kelas 2 yang ada di SDN 1 Medana Dusun Karang Anyar. Adapun tujuan dari observasi yang dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan oleh peneliti guna untuk pengumpulan informasi melalui tiga teknik pengumpulan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait pemanfaatan video animasi kartun melalui *Youtube* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Medana. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan. Data yang diperoleh akan diuji keabsahannya dengan cara triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu, dan member check sehingga data yang diperoleh dapat diterima dan dipertanggung jawabkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan membahas hasil penelitian yang sudah dilakukan di lapangan berupa deskripsi terkait dengan analisis implementasi pemanfaatan video animasi kartun melalui platform youtube dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Medana Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

1. Implementasi Pemanfaatan Video Animasi Kartun Melalui Platform Youtube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 di SDN 1 Medana

Pemanfaatan video animasi kartun dalam pembelajaran pada siswa kelas 2 SD, memberikan semangat lebih kepada siswa untuk belajar. Video animasi yang menarik dan sesuai dengan usia anak-anak membuat siswa lebih semangat, tertarik, dan fokus saat belajar. Suasana belajar pun menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih aktif mengikuti pelajaran. Selama proses implementasi video animasi kartun dalam pembelajaran, ada beberapa indikator motivasi yang terlihat pada siswa, diantaranya adalah:

a. Meningkatnya Perhatian dan Minat Siswa

Video animasi kartun membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Hal ini karena tampilan visual yang penuh warna, gerakan yang dinamis, serta karakter kartun yang lucu dan menarik mampu menarik fokus siswa, terutama pada usia sekolah dasar yang cenderung mudah teralihkan. Dengan media yang sesuai dengan dunia anak-anak, siswa menjadi tertarik untuk mengikuti pelajaran dan tidak cepat merasa bosan. Penelitian Restya dan Anjani (2023:56) mengungkapkan siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan peningkatan fokus dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran. Media video animasi yang menarik dapat membantu mempertahankan perhatian siswa selama proses belajar.

b. Keterlibatan Aktif Dalam Kegiatan Pembelajaran

Video animasi kartun membantu siswa menjadi lebih aktif saat mengikuti pelajaran. Konten yang menarik dan mudah dipahami membuat siswa merasa lebih

percaya diri untuk mengemukakan pendapat atau memberikan tanggapan. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran berperan besar dalam membantu siswa lebih memahami dan mengingat informasi yang disampaikan, dan membentuk sikap positif terhadap pembelajaran. Sejalan dengan temuan Choirina dkk (2025:1225) semangat belajar yang tinggi membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi. Media video animasi dapat merangsang keterlibatan aktif siswa. Kemudian penelitian Arifin dan Nurjanah (2023:131-140) bahwa media animasi kartun menunjukkan karakteristik animasi edukasi yang baik, baik dari segi visual maupun penyampaian materi, sehingga menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

c. Pemahaman Materi Lebih Cepat dan Mudah

Dengan bantuan video animasi, siswa lebih cepat menangkap isi materi. Hal ini karena video menyediakan gambar, suara, warna, dan gerakan yang menarik, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Video animasi juga mampu menyederhanakan konsep-konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami, karena disampaikan melalui cerita, tokoh kartun, atau situasi yang dekat dengan pengalaman setiap hari siswa. Hal ini menjadikan materi pelajaran terasa lebih nyata dan tidak abstrak.

Selain itu, melalui tayangan animasi, siswa dapat langsung melihat proses atau peristiwa yang sedang dijelaskan, seperti dalam pelajaran matematika tentang penjumlahan dua bilangan yang ditayangkan. Mereka tidak hanya membayangkan, tetapi juga bisa menyaksikan langkah-langkahnya secara runtut dan visual. Hal ini sejalan dengan temuan Putri dan Rahman (2023:158) menjelaskan bahwa video animasi memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, terutama dalam pelajaran Matematika, karena media tersebut menyajikan materi secara visual dan audio yang menarik serta interaktif.

d. Rasa Senang dan Tidak Cepat Bosan

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menciptakan rasa senang dan membuat siswa tidak cepat bosan saat mengikuti pelajaran. Selain itu, video animasi membuat pembelajaran lebih bervariasi dalam penyampaian materi, sehingga siswa tidak merasa jenuh meskipun materi yang disampaikan sama seperti biasanya. Anak-anak cenderung lebih mudah kehilangan fokus jika pembelajaran hanya berisi ceramah atau membaca buku saja. Hasil penelitian Fauzi dan Lestari (2023:89-96) menegaskan bahwa video animasi dapat membuat suasana belajar jadi lebih seru dan menyenangkan, sehingga siswa tetap semangat dan tidak mudah bosan.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Video Animasi Kartun Melalui Platform Youtube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 di SDN 1 Medana

a. Faktor Pendukung

Ada tiga faktor yang menjadi pendukung keberhasilan penggunaan media video animasi kartun dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor ini saling melengkapi dan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah, diantaranya adalah:

1) Antusiasme dan Ketertarikan Siswa terhadap Media Visual

Antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap media visual menjadi indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media seperti gambar, video, atau animasi mampu menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu, dan mempermudah pemahaman materi. Media video animasi yang disajikan dengan gambar bergerak, warna yang menarik, serta suara narasi yang sesuai dengan usia anak-anak, terbukti mampu meningkatkan rasa penasaran siswa serta membantu mereka lebih fokus pada materi pelajaran. Selain itu, setelah menonton video, siswa lebih mudah diajak berdiskusi, menceritakan kembali isi video, atau mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

2) **Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media**

Guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran modern yang menekankan pada pendekatan visual dan interaktif. Guru di SDN 1 Medana menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam memanfaatkan media video animasi dalam pembelajaran di kelas 2. Guru mampu memilih video animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Setelah menayangkan video, guru melanjutkannya dengan kegiatan yang menyenangkan dan edukatif, seperti menceritakan dan menjelaskan kembali isi video dengan bahasa sendiri, atau menjawab pertanyaan lisan. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah mengerti materi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Sebuah studi oleh Pebriani dan Mustika (2020:875) mengungkapkan bahwa media video animasi kartun yang dikembangkan oleh guru mampu meningkatkan semangat belajar anak. Temuan ini menyoroti pentingnya inovasi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk hasil belajar yang lebih baik

3) **Ketersediaan Sarana dan Prasarana yang Memadai**

Sarana dan prasarana yang memadai sangat berperan dalam membantu kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran. Di SDN 1 Medana, fasilitas pembelajaran sudah tergolong memadai dan mendukung kegiatan belajar mengajar secara optimal. Sekolah ini telah dilengkapi dengan ruang kelas yang nyaman, papan tulis interaktif, proyektor, serta perangkat pendukung seperti laptop dan speaker yang bisa dipakai guru untuk menjelaskan pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, terdapat akses internet yang cukup stabil untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Ketersediaan fasilitas tersebut memungkinkan guru lebih leluasa dalam memanfaatkan media pembelajaran, termasuk penggunaan media visual dan video animasi dalam penyampaian materi. Penelitian Sukmawati dan Mustamir (2021:30-43) juga menunjukkan bahwa adanya fasilitas belajar yang cukup di sekolah memberikan pengaruh baik pada motivasi belajar siswa. Fasilitas yang lengkap bisa membuat siswa lebih tertarik dan semangat belajar, serta membantu mereka lebih mudah memahami materi pelajaran.

b. **Faktor Penghambat**

Meskipun video animasi kartun efektif dalam meningkatkan semangat dan pemahaman belajar siswa, terdapat dua faktor utama yang menjadi penghambat dalam penerapan media ini.

1) **Kurangnya Fokus dan Gangguan Perilaku Siswa**

Beberapa siswa masih menunjukkan kurangnya fokus selama proses pembelajaran. Mereka kerap terlihat bermain, bercanda, atau berbicara dengan

teman di sekitarnya, sehingga mengganggu konsentrasi teman-teman yang lain. Perilaku ini tidak hanya menghambat pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga berdampak pada suasana kelas secara keseluruhan yang menjadi kurang kondusif.

Untuk mengatasi kendala tersebut, strategi yang dilakukan guru adalah dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu sebelum video diputar. Guru memberitahu siswa bahwa mereka harus memperhatikan video karena setelah itu akan ada pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan. Selain itu, guru juga membuat aturan saat menonton video, seperti duduk rapi, tidak ngobrol sendiri, dan tidak membuat teman terganggu. Jika ada siswa yang mulai bercanda atau tidak memperhatikan, ia memberi teguran ringan dan mengajak siswa tersebut untuk kembali fokus. Guru menerapkan pendekatan behavioristik, kognitif, dan humanistik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Pendekatan behavioristik mencakup pemberian teguran dan peringatan, sedangkan pendekatan kognitif dan humanistik melibatkan pemahaman terhadap siswa dan pemberian bimbingan yang sesuai. Khotimah (2024:49-60).

2) Perbedaan Kemampuan Dasar Siswa

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media video animasi, di kelas 2, ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mampu memahami materi pelajaran secara menyeluruh meskipun disajikan dengan metode yang interaktif melalui video animasi kartun. Hal ini tampak saat guru memberikan soal latihan atau pertanyaan setelah pemutaran video, dimana sebagian siswa menunjukkan kebingungan, tidak mampu menjawab dengan benar, atau bahkan kesulitan memahami perintah yang diberikan. Meskipun secara umum mereka terlihat antusias dan menikmati proses menonton, keterlibatan mereka belum sepenuhnya mencerminkan pemahaman terhadap isi materi.

Untuk mengatasi hal tersebut, tindakan yang dilakukan guru untuk siswa yang masih kesulitan membaca, menulis, dan berhitung adalah dengan memberikan perhatian khusus yaitu dengan memberikan bimbingan tambahan kepada siswa dalam kelompok kecil. Tugas yang diberikan juga diatur sesuai dengan kemampuan setiap siswa. Misalnya, untuk siswa yang masih kesulitan, guru membuat soal latihan yang lebih mudah. Tujuannya agar semua siswa tetap bisa mengikuti pelajaran dan merasa percaya diri walaupun kemampuannya berbeda-beda. Pernyataan diatas sejalan dengan penelitian Sabila, dkk (2022:6554) menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Namun, masih ada siswa yang perlu dukungan lebih untuk memahami materi pelajaran, menekankan pentingnya pendampingan dan strategi lanjutan dalam penerapan media ini. Sejalan juga dengan penelitian Sholehah, dkk (2024:782) bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa beberapa siswa memerlukan bimbingan tambahan untuk memahami materi secara menyeluruh.

Dukungan dari penelitian-penelitian tersebut memperkuat hasil penelitian yang saya lakukan, bahwa penggunaan video animasi kartun melalui Youtube dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas 2 SDN 1 Medana, meskipun masih diperlukan pendekatan khusus bagi siswa dengan kemampuan dasar yang masih berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa media visual yang menarik harus

diimbangi dengan peran guru dalam memberikan bimbingan dan penyesuaian pembelajaran agar efektif untuk semua siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 1 Medana dan didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan:

1. Implementasi penggunaan video animasi kartun melalui platform Youtube terbukti efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa kelas 2 SD. Video animasi kartun yang menarik dan sesuai dengan usia anak-anak mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa, terlibat aktif dalam belajar, lebih mudah memahami materi, dan tidak cepat bosan.

2. Keberhasilan penggunaan video animasi kartun dalam meningkatkan motivasi ini didukung oleh beberapa faktor, yaitu antusiasme siswa terhadap media visual, kreativitas guru dalam memilih dan mengelola media, serta ketersediaan fasilitas yang memadai. Namun, pelaksanaannya juga menghadapi hambatan, seperti kurangnya fokus dan munculnya perilaku mengganggu dari sebagian siswa serta perbedaan kemampuan dasar antar siswa, terutama dalam membaca, menulis, dan berhitung (Calistung). Oleh karena itu, penggunaan media ini perlu disertai dengan strategi pengelolaan kelas yang baik, pendampingan aktif dari guru, serta pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Dengan dukungan yang tepat, media video animasi kartun menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Farhatunnisa, 2020, *Pemanfaatan Video Youtube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Insan Litera*, Jurnal Comm-Edu, Vol 3, No 2.
- Arif Nugroho Ganda, 2021, *Faktor Penghambat Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Keratos 5 Martapura*, Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial, Vol 3, No 2.
- Arifin, M. T., & Nurjanah, S. 2023. *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi terhadap Minat Belajar Anak SD*. Visual Communication Design Indonesia, Vol 4, No 2.
- Choirina, N., Khosiyono, B. H. C., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. 2025. *Analisis Implementasi Video Animasi Cerita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, Vol 10, No 2.
- Fauzi, A., & Lestari, D. 2023. *Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat dan Konsentrasi Siswa*. Jurnal Pendidikan Multimedia, Vol 11, No 2.
- Hayati Najmi, dkk. 2017, *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Aodio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota*, Jurnal Al-Hikmah, Vol 14, No 2.
- Hendar, dkk. 2022, *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Tahsinia, Vol 1, No 3.

- Khotimah, N. 2024. *Strategi Guru Mengatasi Perilaku Disruptif Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 10(1).
- Nasem, dkk. 2023, *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 MI*, *Jurnal Primary Edu (JPE)*, Vol 1, Nor 2.
- Pebriani, S. & Mustika, D. 2023. *Pengembangan Media Video Animasi Kartun Kelas V Sekolah Dasar* *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7, No 1.
- Putri, R. A., & Rahman, M. 2023. Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol 7, No 2.
- Restya, D., Alawiyah, S. F., & Anjani, D. 2023. *Pengaruh Video Animasi Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sertajaya*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7, No 3.
- Sabila Rakhma, Ade Bagus P, Meilan Tri W. 2022. *Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SD*. *Journal of Education Research*, Vol 5, No 4.
- Setiawan. 2021. *Pemanfaatan Youtube Pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iic Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi. Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sholehah Faridatunnisa, Ervina Eka Subekti, Qoriati Mushafanah. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas 1 SD*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol 5, No 9.
- Sukmawati, S., Rahman, H., & Mustamir, M. 2021. Pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Al-Ilmi Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 2(1).