

Sosialisasi Media Animasi *Blue Cartoon* Bahasa Inggris di SD IT Imam Syafii Pekanbaru

Resy Oktadela¹, Yusti Elida², Dea Mustika³, Putri Octa Hadiyanti⁴, Sri yuliani⁵,
Syofianis Ismail⁶, Rezky Maulana⁷

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris^{1,2,5,6,7}, Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{3,4}
Universitas Islam Riau
e-mail: resyoktadela@edu.uir.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media animasi *Blue Cartoon* dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris di SD IT Imam Syafii Pekanbaru. Kendala utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris adalah rendahnya motivasi intrinsik peserta didik, yang disebabkan oleh keterbatasan pemahaman terhadap aspek semantik dan konteks kebahasaan. Kondisi ini menuntut pendidik untuk mengembangkan strategi pedagogis yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan daya tarik pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa. Penerapan media video animasi *Blue Cartoon* berbahasa Inggris menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan. Melalui pemanfaatan teknologi internet, pendidik dapat mengakses platform YouTube untuk memperoleh berbagai konten kartun berbahasa Inggris yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, di mana pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka. Studi pustaka merupakan serangkaian prosedur sistematis yang meliputi kegiatan membaca, mencatat, serta menganalisis berbagai sumber literatur untuk kemudian disintesis menjadi temuan dan pembahasan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *Blue Cartoon* berbahasa Inggris secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris peserta didik di SD IT Imam Syafii Pekanbaru.

Kata Kunci: *Sosialisasi, Media animasi Blue Cartoon, Pembelajaran bahasa Inggris.*

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of Blue Cartoon animation media in enhancing English language learning motivation at SD IT Imam Syafii Pekanbaru. The main obstacle faced in the English language learning process was the lack of intrinsic motivation among students, stemming from limited understanding of semantics and linguistic context. This condition requires educators to develop creative and innovative pedagogical strategies to increase the appeal of English language learning for students. The implementation of English-language Blue Cartoon animation video media had become one alternative learning strategy that can be applied. Through the use of internet technology, educators could access the YouTube platform to obtain various relevant English-language cartoon content. This research uses a qualitative method with a descriptive approach, where data collection was conducted through literature review. Literature review was a series of systematic procedures that include activities of reading, note-taking, and analyzing various

literature sources to then be synthesized into findings and discussion. The results of data analysis indicate that the used of English-language Blue Cartoon animation media significantly increases interest and motivation for learning English among students at SD IT Imam Syafii Pekanbaru.

Keywords: *Sosialisasi, Animation media Blue Cartoon, Learning English*

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang ada di sekolah. Pembelajaran Bahasa Inggris melibatkan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, serta dukungan tenaga ahli dan infrastruktur (Sya and Helmanto 2020). Menurut (Sanjaya 2013) pandangan menyebutkan bahwa perencanaan dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika merencanakan maka pola pikir diarahkan agar tujuan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Salah satu bentuk perencanaan dalam pembelajaran adalah rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan kegiatan merupakan proses terjadinya kegiatan belajar mengajar dengan dukungan tenaga ahli dan infrastruktur. (Sax 1980) menyebutkan, evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan dari evaluator.

Ditinjau dari perspektif konseptual, pola utilisasi media pembelajaran dapat dikategorisasikan ke dalam dua pendekatan utama, yakni pembelajaran langsung (*direct learning*) dan pembelajaran mandiri (*independent learning*). Pendekatan pembelajaran langsung merujuk pada kondisi di mana pendidik memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana interaksi langsung dengan peserta didik. Sebaliknya, pendekatan pembelajaran mandiri terjadi ketika peserta didik secara otonom berinteraksi dengan media sebagai sumber belajar yang independen (Miftah, 2014). Eksistensi media pembelajaran menempati posisi strategis dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai instrumen pencapaian tujuan instruksional. Konsekuensinya, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah adopsi media berbasis animasi sebagai modalitas pembelajaran yang mampu mendukung efektivitas proses instruksional.

Akbar (2018) mendefinisikan media animasi sebagai seluruh perangkat yang berfungsi mentransmisikan pesan dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan menstimulasi dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Secara umum, media animasi terwujud dalam format visual bergerak, seperti gambar animatif, video, maupun film. Oleh karena itu, implementasi media animasi memiliki potensi substansial dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perkembangan sains dan teknologi memberikan aksesibilitas bagi pendidik dalam mempersiapkan media

pembelajaran, terutama media berbasis animasi. Meskipun demikian, dalam praktiknya, utilisasi media animasi dalam pembelajaran masih menghadapi keterbatasan karena memerlukan kompetensi teknis spesifik dalam proses produksinya (Lee, 2004).

Penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Powtoon mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama di masa pandemi ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Media animasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami kosakata dan struktur kalimat melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual. Fatmawati menekankan bahwa kombinasi unsur suara, gambar, dan gerak dalam animasi dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media digital animatif memiliki potensi besar untuk menggantikan metode konvensional yang cenderung monoton, terutama dalam konteks pendidikan dasar yang menuntut kreativitas tinggi dari pendidik.

Sementara itu, Indah, Purnawati, dan Marcos (2023) menemukan bahwa animasi interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif untuk anak-anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian mereka, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara setelah diterapkan media animasi interaktif yang dirancang secara partisipatif dan kontekstual. Peneliti menjelaskan bahwa interaktivitas media memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, bukan sekadar sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif yang berinteraksi dengan konten pembelajaran. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengintegrasian teknologi animasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri dalam berbahasa.

Utilisasi media pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Dalam hal ini, capaian pembelajaran tidak hanya berdampak pada transformasi perilaku, tetapi juga pada peningkatan pemahaman, pengalaman, serta akuisisi pengetahuan. Sejalan dengan konseptualisasi Sugihartono (2007), belajar merupakan proses akuisisi pengetahuan yang termanifestasi melalui perubahan perilaku dan kapasitas responsif yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Lebih lanjut, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan memberikan implikasi positif terhadap proses pembelajaran peserta didik. Motivasi memiliki peranan esensial dalam mengidentifikasi faktor-faktor pendukung proses pembelajaran serta mengklarifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yang selanjutnya akan menentukan variasi kontrol terhadap stimulus pembelajaran dan tingkat persistensi peserta didik dalam aktivitas belajar (Uno, 2011). Sejalan dengan

perspektif tersebut, Arden N. Frandsen dalam A.M (1992) mengemukakan bahwa elemen motivasi dalam pembelajaran memiliki beberapa karakteristik distingtif, antara lain adanya rasa keingintahuan (*curiosity*) dan hasrat untuk mengeksplorasi cakrawala pengetahuan yang lebih luas yang disertai dengan disposisi kreatif pada individu pembelajar, serta adanya orientasi untuk terus berkembang dan memperbaiki kegagalan yang telah dialami sebelumnya. Berdasarkan analisis problematika tersebut, diperlukan solusi berupa inovasi media pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan kondusif bagi optimalisasi proses pembelajaran peserta didik SD IT Imam Syafii Pekanbaru dalam rangka meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran bahasa Inggris, salah satunya melalui implementasi media berbasis animasi Blue Cartoon.

METODE

Pendekatan metodologi yang diterapkan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan proses implementasi yang menggunakan teknik ceramah, diskusi, pengarahan, dan instruksi pembelajaran bahasa Inggris. Secara operasional, pelaksanaan PKM 2025 dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp sebagai medium komunikasi dengan pimpinan SD IT Imam Syafii dan wali kelas, serta kunjungan langsung ke SD IT Imam Syafii untuk melaksanakan program PKM yang berlokasi di jalan Soekarno Hatta No 2 .RT.2/RW 10.Perhentian Marpoyan Damai, kota Pekanbaru. Adapun tahapan serta metode pelaksanaan kegiatan yang diimplementasikan terdiri dari tiga fase, yaitu: Refleksi Sosial (*Social Reflection*), Perencanaan Partisipatif (*Participation Planning*), serta Pelaksanaan dan Evaluasi Program (*Action and Evaluation*). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menambah kosa kata siswa SD IT Imam Syafii Pekanbaru dalam belajar Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 02 September 2025 di SD IT Imam Syafii Pekanbaru. Adapun tahapan serta metode pelaksanaan kegiatan yang diimplementasikan terdiri dari tiga fase, yaitu: Refleksi Sosial (*Social Reflection*), Perencanaan Partisipatif (*Participation Planning*), serta Pelaksanaan dan Evaluasi Program (*Action and Evaluation*). Adapun penjelasan prosedurnya adalah sebagai berikut:

Fase Refleksi Sosial (*Social Reflection*)

Fase ini merupakan tahapan awal dari program PKM yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan, situasi sosial, serta berbagai problematika atau hambatan yang dialami oleh SD IT Imam Syafii Pekanbaru. Proses ini dilakukan melalui pendekatan partisipatif untuk membangun relasi yang konstruktif antara mahasiswa pelaksana dan lokasi PKM. Setelah memperoleh dan mengakumulasi informasi yang komprehensif, dilakukan analisis situasi dan formulasi program kerja yang akan diimplementasikan selama periode pelaksanaan PKM. Pada fase ini, peneliti melakukan koordinasi dengan rekan sejawat yang juga melaksanakan program pengabdian dalam kelompok berbeda. Koordinasi dilaksanakan secara kolaboratif namun dengan

sistem pelaporan individual. Koordinasi dilakukan dengan kepala sekolah dan guru-guru di SD IT Imam Syafii Pekanbaru untuk menggali informasi komprehensif mengenai permasalahan dan kondisi yang ada di lingkungan tersebut. Kegiatan ini terlaksana pada tanggal 2 September 2025. Berdasarkan hasil koordinasi, teridentifikasi beberapa permasalahan substantif, yaitu: (1) peserta didik di lingkungan SD IT Imam Syafii mengalami kendala signifikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bila dibandingkan dengan sekolah formal; (2) keterbatasan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi di bidang bahasa Inggris yang mengakibatkan kurang optimalnya proses pembelajaran bahasa Inggris; serta (3) media pembelajaran yang cenderung monoton sehingga memerlukan inovasi dan pembaharuan dengan menggunakan media yang lebih interaktif dan mudah dipahami agar dapat memiliki daya saing dengan sekolah formal pada umumnya.

Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi sosial dengan para wali kelas di SD IT Imam Syafii Pekanbaru. Sejumlah pertanyaan diajukan untuk menggali informasi mendalam terkait permasalahan dan hambatan yang dihadapi oleh wali kelas dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Peneliti melakukan pendekatan, pengarahan, serta berbagi pengetahuan mengenai media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris kepada wali kelas. Inisiasi ini mendapat respons positif dari para wali kelas.



Gambar 1. Sosialisasi wali kelas dan peserta didik

Fase Perencanaan Partisipatif (*Participation Planning*)

Fase ini merupakan tahapan lanjutan dari fase refleksi sosial. Permasalahan yang teridentifikasi pada fase sebelumnya dianalisis dan diidentifikasi secara sistematis yang kemudian dikelola menjadi sebuah konsep perencanaan program. Tahapan ini menjadi agenda kolaboratif yang melibatkan pihak terkait, yaitu sekolah SD IT Imam Syafii dan mahasiswa, untuk merencanakan dan berkolaborasi dalam menyusun visi serta misi agar tujuan program dapat diimplementasikan secara terstruktur dan optimal sesuai dengan harapan.



Gambar 2. Sosialisasi peserta didik

Fase Pelaksanaan dan Evaluasi (*Action and Evaluation*)

Fase ini merupakan tahapan akhir dari proses sistematis dalam pelaksanaan PKM. Fase ini merupakan tahapan aksi dengan melakukan implementasi langsung di lapangan untuk mengevaluasi tiga fase kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Aktivitas yang dilakukan peneliti adalah program kerja yang telah direncanakan pada fase sebelumnya. Beberapa kegiatan yang diimplementasikan peneliti meliputi: instruksi pembelajaran bahasa Inggris, pengenalan teknologi komputer dan pemberian motivasi untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.



Gambar 3. Implementasi langsung di lapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertemuan awal di kelas, peneliti mengimplementasikan metode konvensional, yaitu metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada spidol, papan tulis, dan buku paket bahasa Inggris sesuai dengan jenjang kelas masing-masing. Implementasi metode ini didasari oleh keinginan peneliti untuk memvalidasi secara empiris informasi yang telah diperoleh dari para wali kelas mengenai kondisi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode serta media konvensional. Berdasarkan observasi, teridentifikasi beberapa permasalahan dan hambatan yang dirasakan oleh peneliti dan wali kelas ketika mengajar bahasa Inggris menggunakan media konvensional. Hasil pembelajaran menunjukkan ketidaksesuaian dengan ekspektasi awal, di mana sebagian besar peserta didik belum terlibat aktif dan menunjukkan minat rendah dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Secara ideal, media pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar harus bersifat menyenangkan (*joyful learning*) dan interaktif.

Berikut adalah hambatan serta permasalahan yang teridentifikasi sebagai konsekuensi dari ketidaksesuaian media pembelajaran:

1. Rendahnya Antusiasme Peserta Didik dalam Proses Belajar.

Berdasarkan data observasi terhadap 22 peserta didik, teridentifikasi bahwa suasana pembelajaran kurang optimal karena heterogenitas tingkat antusiasme peserta didik. Sebagian menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, sementara sebagian lainnya menunjukkan sikap apatis bahkan mengganggu proses pembelajaran bahasa Inggris. Namun demikian, problematika ini dapat diatasi melalui substitusi media

pembelajaran yang lebih mampu menarik antusiasme peserta didik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan mereka dalam proses belajar.

2. Pembelajaran yang Monoton

Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran bahasa Inggris di madrasah mengalami hambatan dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu strategi untuk mereduksi permasalahan ini adalah dengan menyajikan materi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Ratte (1967), pembelajaran bahasa asing akan lebih efektif apabila materi pengajaran berkaitan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari atau menggunakan media autentik sehingga dapat meningkatkan curiosity dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh konseptualisasi Kamal (2004) yang menyatakan bahwa strategi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar adalah dengan mengimplementasikan media pengajaran yang tepat, seperti film, kinestik, globe, gambar, dan tape recorder.

3. Hambatan dalam Membaca Teks Berbahasa Inggris

Mayoritas peserta didik menunjukkan ketidakmampuan dalam membaca teks berbahasa Inggris. Sebagian dari mereka mengalami kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dan keraguan dalam pronunciation karena takut melakukan kesalahan. Terlebih lagi, bahasa Inggris memiliki karakteristik ortografi yang berbeda dengan bahasa Indonesia, di mana terdapat disparitas antara penulisan dan pengucapan. Oleh karena itu, hambatan ini menjadi faktor yang signifikan dalam menghambat proses pembelajaran bahasa Inggris. Peserta didik menunjukkan sikap *reluctance* dan resistensi dalam belajar, khususnya dalam aktivitas membaca teks berbahasa Inggris.

4. Keterbatasan Konsentrasi dalam Proses Belajar

Observasi menunjukkan bahwa peserta didik seringkali tidak memberikan perhatian penuh ketika menjalani pembelajaran bahasa Inggris. Fokus mereka tertuju pada waktu istirahat untuk kemudian mengunjungi kantin. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Inggris secara optimal.

5. Rendahnya Motivasi Belajar

Mayoritas peserta didik menunjukkan tingkat motivasi belajar bahasa Inggris yang rendah karena mereka mempersepsikan bahasa Inggris sebagai bahasa yang kompleks dan sulit untuk dikuasai. Rendahnya motivasi ini mengakibatkan peserta didik menunjukkan sikap apatis terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang disampaikan oleh wali kelas dengan media konvensional.

6. Keterbatasan Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan media untuk mentransmisikan materi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran seringkali menjadi faktor limitasi yang dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini

divalidasi melalui pengalaman peneliti ketika mengimplementasikan media konvensional. Berdasarkan refleksi diri dari siklus pertama pembelajaran dan analisis terhadap hambatan yang teridentifikasi ketika melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris, peneliti melakukan modifikasi media pembelajaran dengan mengimplementasikan media animasi sebagai sumber belajar peserta didik.

Hasil implementasi menunjukkan perbedaan signifikan pada siklus kedua pembelajaran. Peserta didik menunjukkan peningkatan antusiasme dalam belajar, fokus terhadap materi yang disampaikan, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disajikan, meliputi speaking, writing, listening, dan reading yang disampaikan melalui media pembelajaran animasi. Video animasi berbahasa Inggris menyajikan materi pembelajaran bahasa Inggris yang mencakup empat kompetensi kebahasaan, dan peserta didik dapat mengobservasi, mendengarkan, dan merasakan secara langsung situasi dan kondisi kontekstual yang relevan dengan kehidupan mereka. Selain itu, peserta didik juga mulai teradaptasi dengan penggunaan media animasi sebagai sumber belajar sehingga atmosfer pembelajaran bahasa Inggris di kelas menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan efektif. Oleh karena itu, dapat diinferensikan bahwa implementasi media animasi dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang kondusif sehingga berimplikasi pada peningkatan motivasi pembelajaran bahasa Inggris di SD IT Imam Syafii Pekanbaru.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD IT Imam Syafii Pekanbaru dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran sebagai salah satu instrumen dalam transmisi pesan dan materi pembelajaran. Dengan mengimplementasikan media animasi dan memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas, maka akan memberikan implikasi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun selama pelaksanaan program ini menghadapi berbagai hambatan, namun terdapat optimisme bahwa program pengajaran bahasa Inggris untuk peserta didik di SD IT Imam Syafii Pekanbaru akan berkelanjutan apabila beberapa aspek dapat diperbaiki dan ditingkatkan. Aspek pertama yang perlu dioptimalkan adalah peningkatan kompetensi pedagogis dan profesional guru dalam hal manajemen kelas dan penanganan peserta didik, mengingat karakteristik peserta didik yang masih berada pada usia dini, sehingga memerlukan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Selain itu, para pendidik juga perlu meningkatkan utilisasi media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini telah membuktikan secara empiris bahwa implementasi media animasi dapat meningkatkan motivasi pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, sangat direkomendasikan adanya partisipasi yang lebih intensif dari pihak sekolah dan masyarakat, khususnya

orang tua, untuk menyediakan media pengajaran serta sarana penunjang pembelajaran bahasa asing di sekolah. Terakhir, diperlukan penelitian lanjutan dengan skala yang lebih luas untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai praktik pengajaran bahasa Inggris di SD IT Imam Syafii Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, B. B. (2018). Penggunaan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran geografi. Universitas Lampung.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia SD di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Alternatif Pemikiran Kependidikan*, 26(1), 65-77.
- Indah, U., Purnawati, E., & Marcos, H. (2023). Perancangan dan Implementasi Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.37148/bios.v4i1.54>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: Computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions* (2nd ed.). San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Miftah, M. (2015). Studi kelayakan media pembelajaran online untuk SMK. *Jurnal Teknodik*, 18(1), 84-94
- Miftah, M. (2022). Model dan Format Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Materi Ajar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 312-320
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sax, G. (1980). *Principles of educational and psychological measurement and evaluation* (2nd ed.). Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan pembelajaran muatan lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71-81. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.