

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI UNTUK PENGUATAN PROFIL PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Titin Rahmayanti Rambe^{1*}, Renni Ramadhani Lubis², Wina Mariana Parinduri³,
Diah Kesumawati⁴, Sara Frimaulia⁵, Sakura Alwina⁶

^{1,3,4}Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, STKIP AL Maksum Langkat, Indonesia

^{2,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP AL Maksum Langkat, Indonesia

⁵Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP AL Maksum Langkat, Indonesia

titinrahmayanti@stkipalmaksum.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Di era digital saat ini, guru dituntut untuk mampu menghadirkan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual guna membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, khususnya dalam hal pembuatan video animasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan teknologi, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam profil pelajar pancasila. Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan video animasi dalam rangka memperkuat profil pelajar pancasila dilakukan secara langsung di SD Negeri 057205 Stabat Lama. Kegiatan ini diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 24 April 2025, mulai pukul 08.00 hingga 17.30 WIB. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 28 orang guru dari sekolah tersebut. Pelatihan ini juga diiringi dengan sesi pendampingan secara langsung, yang difokuskan pada pembuatan video animasi bertema nilai-nilai dalam profil pelajar pancasila. Adapun metode yang digunakan dalam proses pelatihan meliputi ceramah, praktik langsung, serta diskusi kelompok. Tahapan kegiatan dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari (a) tahap persiapan, (b) tahap pelaksanaan, dan (c) tahap evaluasi. Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner dari peserta latihan dengan rata-rata 92,20%. Dari hasil kegiatan pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa guru-guru telah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi pembuatan animasi dan mampu menciptakan konten yang sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembuatan; Video Animasi; Profil Pelajar Pancasila; Sekolah Dasar.

Abstract: In today's digital era, teachers are required to be able to present creative and contextual learning media in order to shape students' characters in accordance with pancasila values. This training activity aims to improve teacher competence in designing and producing educational animated videos that are relevant to strengthening the Pancasila character. The implementation of the animated video making training activity in order to strengthen the profile of Pancasila students was carried out directly at SD Negeri 057205 Stabat Lama. This activity was held on Thursday, April 24, 2025, starting at 08.00 to 17.30 WIB. The number of participants who took part in this activity was 28 teachers from the school. This training was also accompanied by a direct mentoring session, which focused on making animated videos with the theme of values in the Pancasila student profile. The methods used in the training process include lectures, direct practice, and group discussions. The stages of the activity are carried out systematically, starting from (a) the preparation stage, (b) the implementation stage, and (c) the evaluation stage. Based on the results of the questionnaire recapitulation from training participants with an average of 92.20%. From the results of the training activities that have been carried out, it shows that teachers have basic skills in using animation creation applications and are able to create content that is appropriate to the context of learning in elementary schools.

Keywords: Making; Animated Video; Pancasila Student Profile; Elementary School.



Article History:

Received: 09-06-2025

Revised : 23-06-2025

Accepted: 24-06-2025

Online : 01-08-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan. Media pembelajaran yang dulunya terbatas pada penggunaan buku teks dan papan tulis kini mulai beralih ke bentuk yang lebih digital dan interaktif. Transformasi ini memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik (Culduz, 2024). Dengan kehadiran media pembelajaran berbasis digital seperti *e-learning*, siswa memperoleh kebebasan dalam mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini mendorong peningkatan kemandirian belajar serta memungkinkan siswa untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan mereka masing-masing (Doyle, 2023).

Selain itu, fitur visual dan interaktif yang ditawarkan oleh media digital turut berperan dalam meningkatkan ketertarikan siswa, memperjelas pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam (Clark & Mayer, 2023). Fleksibilitas yang ditawarkan memungkinkan siswa belajar sesuai ritme dan gaya belajar pribadi mereka, serta mengulang materi yang belum mereka pahami tanpa rasa canggung (Khong & Tanner, 2024). *E-learning* juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi, mengolahnya, dan membangun pemahaman baru secara mandiri. Oleh karena itu, integrasi teknologi ke dalam proses pendidikan tidak hanya memperbaiki kualitas pembelajaran, tetapi juga membantu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan zaman yang terus berubah (Nwogbo, 2024). Pemanfaatan teknologi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan berbasis data. Dengan adanya platform digital, guru dapat menyesuaikan materi dan pendekatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Josue *et al*, 2023). Selain itu, akses terhadap sumber belajar yang lebih luas seperti jurnal ilmiah, simulasi interaktif, serta video pembelajaran memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Teknologi juga membuka peluang bagi kolaborasi dari berbagai disiplin ilmu. Siswa dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dari berbagai belahan dunia melalui proyek daring, yang pada akhirnya memperluas wawasan budaya dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta komunikasi global (Gleason, & Jaramillo Cherez, 2021). Selain itu, keterampilan digital yang diperoleh melalui penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi modal penting bagi siswa untuk bersaing di dunia kerja yang semakin terdigitalisasi. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya sebagai alat bantu belajar, melainkan sebagai fondasi untuk membentuk generasi yang tanggap terhadap dinamika masa depan (Spector *et al*, 2016).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 057205 Stabat Lama menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih banyak

menggunakan pendekatan tradisional, seperti metode ceramah serta media pembelajaran berupa papan tulis dan buku teks. Guru-guru di sekolah ini belum memanfaatkan teknologi digital, khususnya video animasi, secara maksimal dalam proses penyampaian materi. Salah satu penyebabnya adalah minimnya pemahaman teknis serta belum adanya pelatihan yang mendukung pengembangan media berbasis digital. Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa banyak guru belum secara optimal menggunakan media ini karena keterbatasan dalam keterampilan teknologi, kurangnya pelatihan, atau minimnya akses terhadap media yang relevan (Ridho *et al*, 2025). (Rizky *et al*, 2025) mengatakan pembelajaran yang dibawakan oleh guru terlalu monoton dan membosankan sehingga tidak sedikit dari para siswa yang kurang minat dalam belajar. (Safitri, 2021) mengatakan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini didukung oleh penelitian (Fauzi, 2023) mengatakan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka, terdapat beberapa problematika yang perlu mendapatkan perhatian serius.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyelenggarakan pelatihan dalam pembuatan video animasi. Media video animasi berperan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran karena mampu merangsang pemikiran serta meningkatkan motivasi siswa melalui ilustrasi visual yang dipadukan dengan elemen suara, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami (Ramadhani, 2025). Pemanfaatan video animasi dapat dijadikan salah satu inovasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif (Rakhman *et al*, 2025). (Diniyati & Mastoah, 2025) mengatakan video animasi memiliki kemampuan untuk meringankan tantangan anak-anak selama kegiatan pendidikan.

Pelatihan pembuatan video animasi bagi guru tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, khususnya dalam hal pembuatan video animasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan teknologi, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam profil pelajar pancasila. Melalui video animasi, nilai-nilai seperti gotong royong, kemandirian, rasa ingin tahu, dan berpikir kritis dapat dikemas dalam cerita visual yang kontekstual dan sesuai dengan dunia anak-anak. Hal ini sejalan dengan (Watts *et al*, 2021) mengatakan prinsip pembelajaran berbasis karakter, di mana peserta didik tidak hanya memahami materi kognitif, tetapi juga mengalami pembelajaran afektif yang mendalam. Media video animasi dianggap efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan gotong royong siswa, serta dapat menjadi alat bantu yang inovatif dalam pembelajaran yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila (Safitri, & Zainuddin, 2024). Media yang menarik seperti video animasi mampu menyentuh sisi emosional siswa, sehingga pesan-pesan moral yang disampaikan lebih mudah diterima dan diinternalisasi

(Zarifsanaiey *et al*, 2022). Video animasi ini direkomendasikan untuk diterapkan di SD lain sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kerja sama, serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif atau variasi topik yang relevan (Armita, & Ain, 2025). Video animasi secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, yang merupakan bukti peningkatan keinginan mereka untuk belajar (Nugroho *et al*, 2025).

Di sekolah dasar, penguatan profil pelajar pancasila menjadi landasan penting dalam membentuk karakter generasi muda yang berintegritas dan adaptif terhadap perubahan zaman. Guru sebagai fasilitator perlu memiliki strategi kreatif agar nilai-nilai tersebut tidak hanya menjadi slogan, tetapi benar-benar hidup dalam kegiatan pembelajaran (Harrison *et al*, 2025). Dengan adanya pelatihan pembuatan video animasi, guru memiliki peluang untuk menghasilkan konten pembelajaran yang relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa. Selain memperkaya metode ajar, pelatihan ini juga membekali guru dengan kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan sarat makna, yang pada akhirnya memperkuat implementasi profil pelajar pancasila secara nyata di lingkungan sekolah dasar.

Pelatihan ini dirancang untuk mengembangkan dua jenis keterampilan utama pada mitra, yaitu keterampilan teknis (*hard skill*) dan non-teknis (*soft skill*). Dalam aspek teknis, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, khususnya dalam hal pembuatan video animasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan teknologi, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam profil pelajar pancasila. Di sisi lain, pelatihan ini juga diarahkan untuk mengasah keterampilan non-teknis seperti kreativitas, kemampuan berkomunikasi secara efektif, dan kerja sama dalam tim. Sinergi antara peningkatan *hard skill* dan *soft skill* ini diharapkan dapat membentuk guru yang tidak hanya kompeten dalam penggunaan teknologi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan berakar pada penguatan nilai-nilai karakter siswa.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SD Negeri 057205 Stabat Lama, yang berlokasi di Jl. Ps. I, Stabat Lama, Kec. Wampu, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 28 orang yang merupakan guru di SD Negeri 057205 Stabat Lama. Pelaksanaan pelatihan ini mengadopsi beberapa pendekatan metode, yaitu ceramah interaktif, praktik simulasi, serta diskusi kelompok terfokus (FGD). Pada tahap awal, ceramah dimanfaatkan untuk menyampaikan materi mengenai konsep dasar profil pelajar pancasila dan urgensi pemanfaatan teknologi

dalam dunia pendidikan. Kemudian, peserta diarahkan untuk mengikuti sesi simulasi, di mana mereka secara langsung belajar membuat video animasi menggunakan aplikasi digital seperti *powtoon* atau *canva*. Untuk memperkuat pemahaman sekaligus mendorong kolaborasi antar peserta, FGD dilaksanakan sebagai wadah berbagi pengalaman, merefleksikan hasil latihan, serta membahas strategi integrasi konten animasi ke dalam kegiatan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai karakter di lingkungan sekolah dasar.

Tahapan kegiatan dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari (a) tahap pra kegiatan, (b) tahap pelaksanaan, dan (c) tahap evaluasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menghasilkan video animasi edukatif yang relevan dengan penguatan karakter pancasila. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, para guru di SD Negeri 057205 Stabat Lama mampu secara mandiri mengembangkan media pembelajaran serupa di masa mendatang guna mendukung proses belajar-mengajar di kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan video animasi untuk penguatan profil pelajar pancasila dilakukan secara langsung di SD Negeri 057205 Stabat Lama. Kegiatan ini diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 24 April 2025, mulai pukul 08.00 hingga 17.30 WIB. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 28 orang guru dari sekolah tersebut. Adapun tahapan dari kegiatan pelatihan pembuatan video animasi untuk penguatan profil pelajar pancasila yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pra Kegiatan

Tahap persiapan, dimulai dua minggu sebelum pelaksanaan kegiatan. Tim pelaksana melakukan koordinasi intensif dengan pihak SD Negeri 057205 Stabat Lama untuk menentukan waktu, jumlah peserta, serta kebutuhan teknis lainnya. Dalam tahap ini juga disusun modul pelatihan yang terdiri dari materi tentang nilai-nilai Pancasila, dasar pembuatan video animasi, dan panduan penggunaan aplikasi. Selain itu, dilakukan persiapan teknis seperti pengecekan perangkat, instalasi aplikasi (*Canva*, dan *Powtoon*), serta penyusunan jadwal kegiatan dan pembagian tugas pemateri. Hasil dari tahap ini adalah kesiapan pelaksanaan yang matang, termasuk daftar hadir, modul, dan desain sesi pelatihan.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilangsungkan pada Kamis, 24 April 2025 pukul 08.00–17.30 Wib secara tatap muka didalam ruangan SD Negeri 057205 Stabat Lama SD IT Nusa Indah. Terdapat 8 orang pemateri yang berperan sebagai fasilitator dan narasumber. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan sambutan, dilanjutkan dengan sesi ceramah pengantar materi. Setelah itu, peserta dibagi menjadi kelompok untuk praktik membuat video animasi

dengan bimbingan langsung dari fasilitator. Materi pelatihan berfokus pada penggunaan aplikasi animasi sederhana dan integrasi nilai-nilai Pancasila ke dalam konten video. Peserta terlihat sangat antusias, ditandai dengan keaktifan dalam diskusi dan proses produksi video. Masing-masing kelompok berhasil menyusun satu video animasi berdurasi pendek (1–2 menit) yang menggambarkan salah satu dari enam dimensi profil pelajar pancasila. Beberapa tema yang diangkat antara lain gotong royong di sekolah, toleransi antar siswa, dan kemandirian dalam belajar. Adapun pelaksanaan kegiatan seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

| Hari/ Tanggal | Waktu Pelatihan | Kegiatan |
|-------------------------|-----------------|--|
| Kamis, 24 April 2025 | 08.00 – 08.30 | Registrasi peserta |
| | 08.30 – 09.00 | Pembukaan dan sambutan |
| | 09.00 – 12.00 | Pengenalan profil pelajar Pancasila dan video animasi |
| | 13.30 – 15.30 | Praktik pembuatan video animasi berbasis profil pelajar Pancasila secara berkelompok |
| | 15.30 - 16.30 | Presentasi hasil video animasi |
| | 16.30 – 17.30 | Evaluasi, dan penutupan |



Gambar 1. Praktik Pembuatan Video Animasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Gambar 1 menampilkan suasana kegiatan pelatihan pembuatan video animasi yang diikuti oleh para guru sekolah dasar sebagai bagian dari upaya mengintegrasikan nilai-nilai profil pelajar pancasila dalam pembelajaran. Para peserta terlihat aktif berdiskusi dan mengeksplorasi berbagai aplikasi digital untuk menghasilkan konten visual yang mendukung penguatan karakter siswa, seperti gotong royong, kemandirian, dan bernalar kritis. Praktik ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam bidang multimedia, tetapi juga mendorong mereka untuk menciptakan materi ajar yang kontekstual, interaktif, dan selaras dengan nilai-nilai luhur yang diusung dalam kurikulum merdeka.

3. Tahap Evaluasi

Sesi evaluasi dilakukan pada pukul 16.30–17.30 Wib. Setiap kelompok mempresentasikan hasil video mereka di depan peserta dan pemateri. Pemateri memberikan apresiasi dan masukan terhadap aspek teknis maupun isi pesan dari video yang ditampilkan. Evaluasi dilengkapi dengan pengisian kuesioner oleh peserta mengenai efektivitas pelatihan, keterpahaman materi, dan kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kuesioner dari Peserta Pelatihan

| No | Pernyataan | Persentase |
|-----------|---|------------|
| 1 | Pelatihan ini sangat membantu dalam memahami konsep Profil Pelajar Pancasila di lingkungan sekolah dasar | 92,30% |
| 2 | Saya termotivasi untuk mengikuti seluruh rangkaian pelatihan pembuatan video animasi | 95,20% |
| 3 | Metode pelatihan yang digunakan mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini | 93,40% |
| 4 | Pelatihan ini meningkatkan pemahaman saya tentang bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam media pembelajaran | 91,85% |
| 5 | Saya merasa lebih percaya diri untuk membuat video animasi sebagai media penguatan karakter siswa | 90,75% |
| 6 | Materi pelatihan sesuai dengan tantangan yang saya hadapi dalam pembelajaran di sekolah dasar | 89,60% |
| 7 | Pembuatan video animasi menjadi strategi yang menarik dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa | 94,10% |
| 8 | Pelatihan ini meningkatkan keterampilan saya dalam menggunakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran digital | 92,65% |
| 9 | Video animasi yang saya pelajari dalam pelatihan ini dapat digunakan secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja dalam pembelajaran | 90,25% |
| 10 | Pelatihan ini mendorong saya untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran berbasis nilai-nilai Pancasila | 93,85% |
| Rata-Rata | | 92,20% |

Dari hasil evaluasi, mayoritas peserta menyatakan bahwa pelatihan sangat bermanfaat dan menambah keterampilan baru dalam menggunakan video animasi untuk penguatan profil pelajar pancasila. Peserta juga berharap agar pelatihan semacam ini dapat dilanjutkan dengan pendampingan lanjutan atau pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan video animasi untuk penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 057205 Stabat Lama telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana. Pelatihan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter pancasila ke dalam media pembelajaran digital. Melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis, peserta mampu memahami materi secara teoritis dan juga mengimplementasikannya dalam bentuk produk video animasi yang kreatif dan edukatif. Hasil praktik menunjukkan bahwa 92,20% guru-guru telah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi pembuatan animasi dan mampu menciptakan konten yang sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Diharapkan kedepannya kegiatan pelatihan seperti ini terus dilakukan guna mendukung proses pembelajaran dan mempermudah guru menyampaikan materi di depan kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan apresiasi kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STKIP AL Maksu atas dukungan yang telah diberikan, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat terlaksana dengan lancar. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 057205 Stabat Lama selaku sekolah mitra yang telah bersedia menjalin kerja sama dan berpartisipasi dalam pelatihan ini, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Armita, F., & Ain, S. Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Materi Aku Suka Bergotong Royong di Kelas I Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 35-42.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (2025). Peran media video animasi interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi digital siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2). 236-245.
- Doyle, T. (2023). *Helping students learn in a learner-centered environment: A guide to facilitating learning in higher education*. Taylor & Francis.
- Fauzi, M. N. (2023). Problematika guru mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1661-1674.
- Gleason, B., & Jaramillo Cherez, N. (2021). Design thinking approach to global collaboration and empowered learning: Virtual exchange as innovation in a teacher education course. *TechTrends*, 65(3), 348-358.
- Hellison, D., Wright, P. M., Martinek, T. J., & Walsh, D. S. (2025). *Teaching personal and social responsibility through physical activity*. Human Kinetics.
- Josue, A., Bedoya-Flores, M. C., Mosquera-Quiñonez, E. F., Mesías-Simisterra, Á. E., & Bautista-Sánchez, J. V. (2023). Educational Platforms: Digital Tools for

- the teaching-learning process in Education. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 259-263.
- Khong, M. L., & Tanner, J. A. (2024). Surface and deep learning: a blended learning approach in preclinical years of medical school. *BMC Medical Education*, 24(1), 1029.
- Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., Firdaussi, F. N., & Zulfa, A. (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117-143.
- Nwogbo, V. N. (2024). Emerging Trends, Challenges and Innovative Approaches to Education in the Digital Era. *El conocimiento a través de miradas interdisciplinarias e internacionales*, 37-45.
- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Al Hakim, M. R. (2025). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran di SDN Karundang 1. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 34-40.
- Ramadhani, W. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Saintifik Dengan Aplikasi Canva Pada Tema Perubahan Cuaca Kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 221-231.
- Ridho, I., Taofik, T., & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Animasi pada Pembelajaran Matematika di SD. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 9-17.
- Rizky, M. R. F. N. H., Juanta, P., Siagian, S. M., & Banjarnahor, J. (2025). Analisis Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(1), 90-95.
- Safitri, E. (2021). Studi Literatur: Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80.
- Safitri, D., & Zainuddin, M. (2024). Pengembangan Video Animasi Ciri Gotong Royong pada Profil Pelajar Pancasila. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(3), 314-321.
- Spector, J. M., Ifenthaler, D., Sampson, D., Lan (Joy) Yang, Mukama, E., Warusavitarana, A., ... & Gibson, D. C. (2016). Technology enhanced formative assessment for 21st century learning. *Journal of educational technology & society*, 19(3), 58-71.
- Watts, P., Fullard, M., & Peterson, A. (2021). *Understanding character education: Approaches, applications and issues*. McGraw-Hill Education (UK).
- Zarifsanaiey, N., Mehrabi, Z., Kashefian-Naeeni, S., & Mustapha, R. (2022). The effects of digital storytelling with group discussion on social and emotional intelligence among female elementary school students. *Cogent Psychology*, 9(1), 2004872.