

## IMPLEMENTASI GDEVELOP SEBAGAI PLATFORM PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI EDUKASI BUDAYA INTERAKTIF DI MUSEUM KALIMANTAN BARAT

Dwi Kurniawati Hardi<sup>1</sup>, Agung Sasongko<sup>2</sup>, Nurmalasari<sup>3</sup>

[dwikurniawatihrd@gmail.com](mailto:dwikurniawatihrd@gmail.com)<sup>1</sup>, [agung.ako@bsi.ac.id](mailto:agung.ako@bsi.ac.id)<sup>2</sup>, [nurmalasari.nrr@bsi.ac.id](mailto:nurmalasari.nrr@bsi.ac.id)<sup>3</sup>

Bina Sarana Informatika

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam berbagai bidang, termasuk pelestarian budaya. Museum Kalimantan Barat sebagai salah satu lembaga pelestarian budaya masih menyampaikan informasi kepada pengunjung melalui media yang cenderung konvensional, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi edukasi budaya interaktif menggunakan platform GDevelop sebagai sarana penyampaian informasi budaya di Museum Kalimantan Barat. Metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan studi pustaka. Media yang dikembangkan menyajikan materi mengenai sejarah singkat Museum Kalimantan Barat, rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, peta Kalimantan Barat, serta kuis interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur aplikasi dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Dengan demikian, media animasi edukasi budaya interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam penyampaian informasi budaya di Museum Kalimantan Barat sehingga diharapkan mampu meningkatkan daya tarik pengunjung dalam mempelajari budaya daerah.

**Kata Kunci:** Media Animasi Edukasi, Budaya Kalimantan Barat, GDevelop, ADDIE, Black Box Testing.

### Abstract

*The rapid development of information technology has encouraged the use of digital learning media in various fields, including cultural preservation. The West Kalimantan Museum, as one of the institutions responsible for preserving local culture, still delivers cultural information through conventional media, making it necessary to develop a more engaging and interactive learning medium. This research aims to develop an interactive cultural educational animation media using the GDevelop platform as a medium for delivering cultural information at the West Kalimantan Museum. The development process employed the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observation and literature study. The developed application presents educational materials covering the history of the West Kalimantan Museum, traditional houses, traditional clothing, traditional musical instruments, traditional weapons, the map of West Kalimantan, and an interactive quiz as a learning evaluation feature. The application was tested using the Black Box Testing method to ensure that all application functions operated according to user requirements. The testing results indicate that all application features function properly based on the designed specifications. Therefore, the developed interactive cultural educational animation media can serve as a supporting medium for delivering cultural information at the West Kalimantan Museum and is expected to increase visitors'*

*interest in learning about the local culture.*

**Keywords:** *Interactive Educational Animation Media, West Kalimantan Culture, GDevelop, ADDIE, Black Box Testing.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi yang terus berkembang memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang dunia pendidikan dan pelestarian budaya. Kemajuan ini membuat masyarakat, terutama generasi muda, lebih mudah menemukan berbagai informasi dari luar, sehingga budaya lokal berpotensi terabaikan. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam menjaga eksistensi budaya daerah sebagai identitas bangsa.

Budaya lokal adalah warisan yang memiliki arti penting dan harus tetap dijaga agar tetap hidup dan terus berlangsung. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menjaga budaya tersebut adalah dengan menggunakan media yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Media animasi bisa menjadi pilihan yang baik karena mampu menampilkan informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. "Animasi tidak hanya bisa menghibur, tetapi juga bisa digunakan untuk mengajarkan sesuatu dan melestarikan budaya." (Firmansyah, 2025)

Museum adalah tempat untuk melestarikan dan menyebarkan informasi tentang budaya, sehingga berperan penting dalam menjelaskan budaya kepada masyarakat. Namun, cara penyampaian informasi yang masih menggunakan metode lama biasanya, terutama bagi anak muda yang lebih suka menggunakan teknologi digital. Maka itu, diperlukan inovasi dengan bentuk media yang lebih menarik agar informasi budaya bisa disampaikan dengan lebih baik.

Selain itu, penyampaian informasi budaya melalui animasi interaktif dinilai lebih mampu menarik minat generasi muda karena tampilannya yang lebih modern dan komunikatif. Dengan pendekatan visual dan interaktif, pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima. "Animasi dapat menjadi media yang efektif untuk menyebarkan dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang relevan dengan generasi muda" (Pramayasa et al., 2024)

Penggunaan media berbasis animasi dalam proses belajar terbukti memberikan manfaat positif bagi pemahaman pengguna. Media ini mampu meningkatkan daya tarik serta efektivitas dalam penyampaian materi karena menggabungkan unsur visual dan interaksi. "Media pembelajaran berbasis animasi dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran" (Kusnulyaningsih, 2022)

Dalam proses pengembangan media animasi edukasi budaya interaktif, dibutuhkan suatu metode yang terstruktur agar perancangan dan pembuatan media dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan output yang optimal. Oleh karena itu, metode ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang teratur, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode ini dianggap bisa membantu membuat media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna.

Dalam penyampaian informasi budaya di Museum Kalimantan Barat, metode yang digunakan masih cenderung konvensional, seperti melalui papan informasi dan menampilkan benda koleksi tanpa adanya interaksi yang menarik. Kondisi ini menyebabkan pengunjung, khususnya generasi muda, cenderung merasa jenuh dan kurang paham secara

dalam tentang informasi budaya. Selain itu, minimnya penggunaan media edukasi berbasis teknologi interaktif membuat pembelajaran budaya menjadi monoton dan kurang mampu bersaing dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Hal ini semakin diperparah karena generasi muda semakin kehilangan minat terhadap budaya lokal, sehingga banyak nilai-nilai budaya yang mulai terabaikan bahkan berpotensi dilupakan. Kurangnya inovasi dalam penyajian media pembelajaran juga berdampak pada menurunnya daya tarik museum sebagai sarana edukasi, sehingga fungsi museum belum berjalan secara optimal.

Pengembangan media animasi edukasi interaktif menggunakan platform GDevelop menjadi solusi dalam menyampaikan informasi budaya dengan memanfaatkan teknologi yang lebih modern dan mudah digunakan. Dengan adanya gambar, animasi, dan fitur interaktif, media ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi pengunjung. Penyampaian informasi budaya juga menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Penerapan media ini di Museum Kalimantan Barat diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran serta memperkuat peran museum sebagai tempat belajar yang menarik, mengikuti perkembangan zaman, dan tetap menjaga serta melestarikan budaya lokal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan suatu inovasi media edukasi berbasis animasi interaktif yang mampu meningkatkan daya tarik dalam mengenalkan budaya daerah. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Implementasi GDevelop sebagai Platform Pengembangan Media Animasi Edukasi Budaya Interaktif di Museum Kalimantan Barat” dengan harapan dapat meningkatkan minat masyarakat dalam memahami dan melestarikan budaya lokal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini, dilakukan di Museum Kalimantan Barat yang beralamatkan Komplek Museum Negeri Pontianak, Jl. Jenderal Ahmad Yani, Parit Tokaya, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78113 untuk mengetahui penyampaian informasi budaya kepada pengunjung mengamati media yang digunakan, interaksi pengunjung, serta mencatat kendala yang ditemukan. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media animasi edukasi budaya interaktif yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan pengguna.

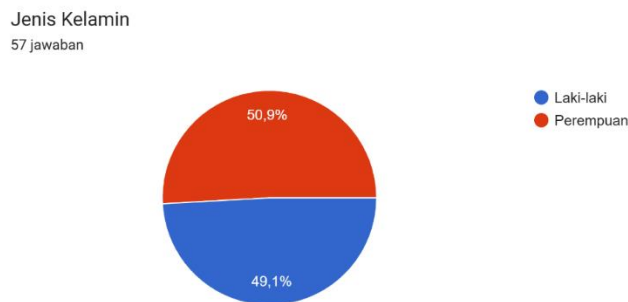
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif**

Pengujian terhadap media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar" dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada 57 orang responden, yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan para responden terhadap media yang telah dibuat, berdasarkan beberapa aspek seperti kegunaan, kemudahan dalam menggunakan media tersebut, kemudahan dalam mempelajari media, serta tingkat kepuasan responden.

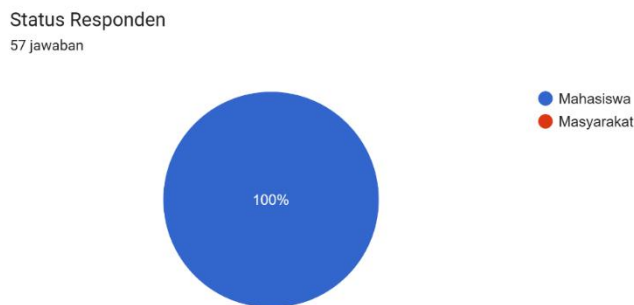
Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan lima tingkat jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil dari data yang telah diproses ditampilkan dalam bentuk grafik dan diuraikan menurut setiap aspek yang dinilai.

Gambar III. 1 Jenis Kelamin Responden



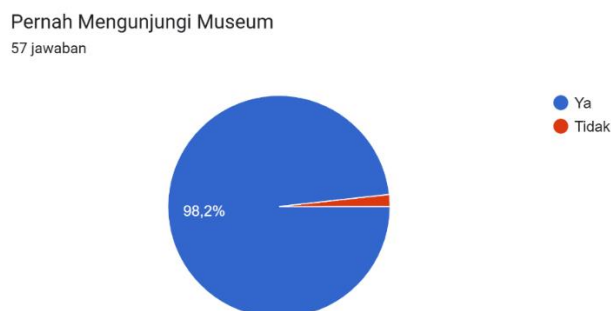
Berdasarkan Gambar III.10 Diketahui dari 57 responden yang mengisi kuesioner, terdapat 49,1% responden berjenis kelamin laki-laki dan 50,9% berjenis kelamin perempuan. Ini menunjukkan bahwa peserta penelitian memiliki komposisi yang cukup seimbang, sehingga mampu memberikan tanggapan terhadap media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar" dari berbagai perspektif.

Gambar III. 2 Status Responden



Berdasarkan Gambar III.11 Diketahui bahwa mayoritas dari peserta *survey* adalah mahasiswa. Ini menunjukkan bahwa responden mampu menggunakan perangkat digital dan dapat menilai bagaimana mudahnya penggunaan, tampilan, serta penyajian materi pada media animasi edukasi budaya interaktif BudayaKu Kalbar.

Gambar III. 3 Pengalaman Pengunjung Museum



Berdasarkan Gambar III.12 Diketahui bahwa kebanyakan orang yang diwawancara pernah berkunjung ke museum. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden telah memiliki pengalaman terhadap media informasi di museum sehingga mampu memberikan

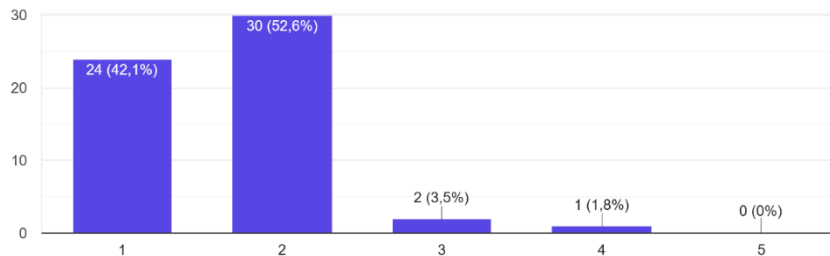
penilaian terhadap media animasi edukasi budaya interaktif yang dikembangkan.

#### 1. Aspek *Usefulness* (Kegunaan)

Gambar III. 4 Grafik Tanggapan Responden terhadap Aspek *Usefulness* (Kegunaan)

Aplikasi ini menambah pengetahuan saya mengenai budaya Kalimantan Barat.

57 jawaban



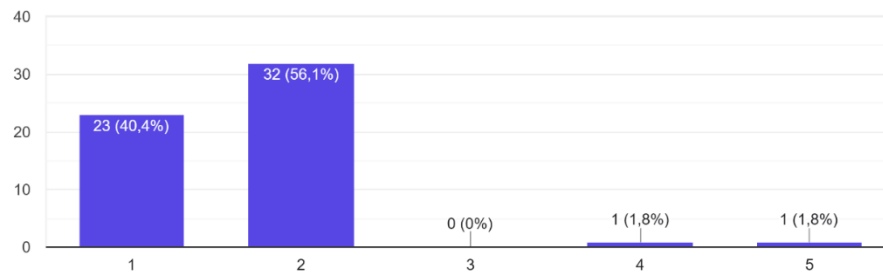
Berdasarkan Gambar III.23 Diketahui bahwa sebagian besar responden memberi jawaban yang positif terhadap aspek Kegunaan. Kebanyakan orang yang menjawab menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa aplikasi "BudayaKu Kalbar" bisa memberi pengetahuan lebih tentang budaya Kalimantan Barat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media animasi edukasi budaya interaktif yang dibuat berhasil memberikan manfaat sebagai alat pembelajaran budaya, sehingga membantu pengguna mendapatkan informasi mengenai budaya Kalimantan Barat dengan lebih mudah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup berguna sebagai sarana pembelajaran budaya.

#### 2. Aspek *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Gambar III. 5 Grafik Tanggapan Responden terhadap Aspek *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Aplikasi Budayaku Kalbar mudah digunakan.

57 jawaban



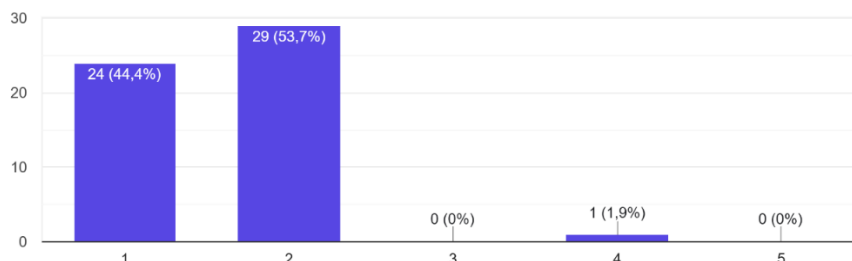
Berdasarkan Gambar III.14 diketahui bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap aspek *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan). Sebagian besar responden menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa aplikasi mudah digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tampilan antarmuka, menu, dan navigasi pada aplikasi telah dirancang dengan baik sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi.

### 3. Aspek *Ease of Learning* (Kemudahan Dipelajari)

Gambar III. 6 Grafik Tanggapan Responden terhadap Aspek *Ease of Learning* (Kemudahan Dipelajari)

Saya dapat memahami cara menggunakan aplikasi sejak pertama kali menggunakannya.

54 jawaban



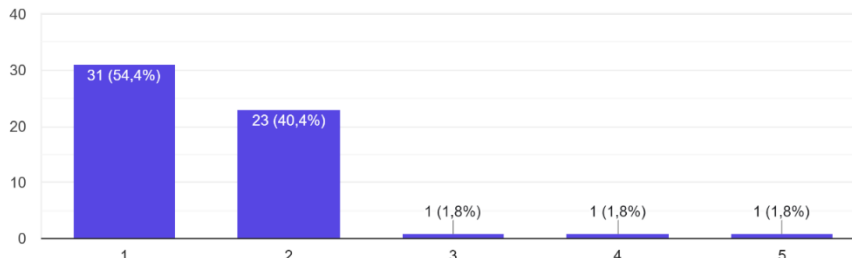
Berdasarkan Gambar III.15 Diketahui bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap aspek Kemudahan Dipelajari. Sebagian besar orang yang menjawab menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa aplikasi itu mudah dipelajari sejak digunakan pertama kalinya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna bisa memahami fungsi-fungsi di aplikasi dengan cepat tanpa perlu penjelasan yang membingungkan.

### 4. Aspek *Satisfaction* (Kepuasan)

Gambar III. 7 Grafik Tanggapan Responden terhadap Aspek *Satisfaction* (Kepuasan)

Media animasi edukasi budaya interaktif Budayaku Kalbar layak digunakan sebagai media edukasi di Museum Kalimantan Barat.

57 jawaban



Berdasarkan Gambar III.16 Diketahui bahwa sebagian besar orang yang memberikan respons menyatakan kepuasan terhadap aspek Kepuasan. Sebagian besar orang yang menjawab mengatakan sangat setuju dan setuju bahwa media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar" pantas digunakan sebagai alat pembelajaran di Museum Kalimantan Barat. Ini menunjukkan bahwa aplikasi bisa memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna dan memenuhi harapan mereka sebagai sarana belajar budaya.

Berdasarkan hasil analisis data dari kuesioner yang diisi oleh 57 responden, sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar". Hal ini terlihat dari jawaban Sangat Setuju dan Setuju yang mendominasi pada setiap aspek penilaian, yaitu Kegunaan, Kemudahan Penggunaan, Kemudahan Dipelajari, dan Kepuasan. Oleh karena itu, media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar" dinilai bisa memberi manfaat, mudah digunakan, mudah dipelajari, serta memberikan kesenangan bagi pengguna, sehingga layak digunakan sebagai sarana edukasi budaya di Museum Kalimantan Barat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar" berhasil dikembangkan dengan menggunakan platform GDevelop sebagai salah satu media edukasi budaya di Museum Kalimantan Barat. Media yang dikembangkan menampilkan informasi tentang budaya Kalimantan Barat dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, suara narasi, dan kuis interaktif. Hal ini membuat penyampaian informasi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Hasil pengujian dengan metode Black Box Testing menunjukkan bahwa semua fitur dalam aplikasi bekerja sesuai dengan yang direncanakan. Fitur seperti navigasi antar halaman, cara penyajian materi, pengaturan musik latar dan suara narasi, pelaksanaan kuis, serta tampilan skor akhir berjalan dengan lancar dan memenuhi semua kebutuhan fungsional yang sudah ditentukan.

Selain itu, dari hasil pengolahan data kuesioner yang melibatkan 57 responden, terlihat bahwa media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar" mendapatkan respon yang positif dari pengguna. Sebagian besar responden memberikan penilaian Sangat Setuju dan Setuju terhadap aspek Kegunaan, Kemudahan Penggunaan, Kemudahan Dipelajari, serta Kepuasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dibuat dapat memberikan manfaat, mudah digunakan, mudah dipelajari, dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran budaya di Museum Kalimantan Barat.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan media animasi edukasi budaya interaktif maupun penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Media animasi edukasi budaya interaktif "BudayaKu Kalbar" dapat dikembangkan dengan menambahkan materi budaya Kalimantan Barat yang lebih lengkap sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih luas dan mendalam.
2. Pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menambahkan fitur multimedia yang lebih interaktif, seperti video, animasi, maupun permainan edukasi lainnya agar pengalaman belajar pengguna menjadi lebih menarik.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi agar dapat digunakan pada berbagai platform selain Android, serta melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan lebih beragam sehingga hasil evaluasi yang diperoleh dapat menggambarkan tingkat penerimaan pengguna secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam Rahmanto, A., Clara Salshabella, D., & Rofika Rahmawati, D. (2023). Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora.
- Adistiarachma, N., & Alia, D. (2024). PERAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Afif, Anwar, Dharmawan, Gustami, & Kasmus. (2024). PERANCANGAN CONCEPT ART ANIMASI 2D MAKANAN TRADISIONAL KABUPATEN CIAMIS UNTUK MEDIA EDUKASI BUDAYA DAN PARIWISATA INFORMASI ARTIKEL A B S T R A C T. In Jurnal Nawala Visual (Vol. 6, Number 2). Online. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>

- Aisyah, S., Yazid Adnan Quthny, A., Haryas Harja Susetya, H., & Islam Zainul Hasan Genggong, U. (2022). PROSES PERANCANGAN PENGEMBANGAN MEDIA STORYBOARD TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGALI INFORMASI BUKU FIKSI DAN NON FIKSI PADA BAHASA INDONESIA. 04(02), 122–134. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i1.197>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3(1), 1–6.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD.
- Asiqin, G. R., Sumaryana, Y., & Hidayat, C. R. (2025). GAME EDUKASI PEMBELAJARAN BUDAYA FLORES BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYLCE (GDLC). Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan, 13(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5917>
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. 12(1), 157–170.
- Dwi Armianti, R., & Susilo, G. (2025). Perancangan Film Pendek Animasi 2D sebagai Media Pelestarian Legenda Kebo Kicak di Kabupaten Jombang. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2(3), 15. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4148>
- Firmansyah. (2025). PERAN ANIMASI DALAM MEMPERKENALKAN DAN MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA BAGI GENERASI MUDA. <https://doi.org/10.59997/animarupa>
- Gubernur Kalimantan Barat. (2021). GUBERNUR KALIMANTAN BARAT.
- Gunarsih, Hadi, & Setiyawan. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Sanksi Pelanggaran Kedisiplinan Siswa Menggunakan Metode SMART. JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI), 1(4), 168–180. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i4.1083>
- Handayani, T., Urva, G., Yuliati, T., Sellyana, A., Rahmawati, A., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., & Dumai, T. (2025). Pengembangan Video Animasi 2D Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Negeri 011 Kota Dumai tentang Energi Terbarukan (Vol. 2, Number 2). <https://ejournal.smart-scienti.com/index.php/Smart-Dedication>
- Harlina, Kastari, S., Magfirah, W., Laini, M., & Wulan Sari, M. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Materi Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia.
- Junaz, Riska, Yeni, & Abstrak, J. (2026). Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Tata Boga Melalui Media Video Animasi 2 Dimensi Kebutuhan Gizi Ibu Hamil. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 12(A), 101–112.
- Kian, M., Molo, B., & Purnamalon, M. P. (2026). Jejak Musik Nusantara: Eksplorasi Sejarah dan Makna Lagu Daerah NTT Melalui Animasi Edukatif untuk Komunitas Taman Baca Masyarakat Gading Taruna. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, x No. x, xx–xx. <https://doi.org/10.31949/jb.v7i1.16561>
- Kusnulyaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Laili, V. N., Santoso, J., Tjahja, D., & Artikel, H. (2024). Museum Sebagai Wisata dan Media Pendidikan Non-Formal Dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan hh ETNIK : Jurnal Ekonomi-Teknik Museum Sebagai Wisata dan Media Pendidikan Non-Formal Dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan Informasi Artikel. Pages, 3(1).
- Nabila, A., Surya Abdi, M., Zahwa Prishananda, N., Suriansyah, A., Refia Rafianti, W., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Lambung Mangkurat, U. (2026). PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR.

- Ningrum, N. M. L. C., Mertayasa, I. N. E., & Agustini, K. (2026). Pengembangan Media Informasi AR Pengaruh Kolonial Belanda Terhadap Karangasem. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 5(1), 14922–14929. <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i1.8147>
- Nurindriani, Aziz Azindani, & Lailatul Fitri. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dua Dimensi untuk Pogram Studi Desain Komunikasi Visual di SMK Bhakti Praja Margasari. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 4(2), 101–116. <https://doi.org/10.55606/lencana.v4i2.6019>
- Olyssia, O., Nasution, & Gunansyah, G. (2024). Pemanfaatan Museum Provinsi Kalimantan Barat Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pontianak.
- Pramayasa, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, & Gede Lingga Ananta Kusuma Putra. (2024). CERITA RAKYAT BALI SEBAGAI REFERENSI NASKAH ANIMASI DALAM UPAYA PENGUATAN BUDAYA LOKAL. In *Jurnal Nawala Visual* (Vol. 4, Number 2). Online. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Rahmadiano, & Bakti. (2026). Kajian Proses Perancangan Animasi 3D (Studi Kasus: Si Kancil dan Buaya) sebagai Media Pelestarian Budaya Bangsa untuk anak usia 5-6 tahun Analyzing the 3D Animation Design Process as a Medium for Cultural Preservation: A Case Study of the “Si Kancil dan Buaya” Folktale for Children Aged 5-6 Sultan Arif Rahmadiano 1) \* dan Amar Ma’ruf Styta Bakti 2). <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sarie, A. C., Kurnianti, E. M., & Winarni, S. (2025). ANALISIS LITERATUR: MEDIA PERMAINAN EDUKATIF INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR.
- Satyaningrum, R., Mubaligh, A., & Fitriani, L. (2024). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kalimantan Barat. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(3), 328–345. <https://doi.org/10.31571/sosial.v11i3.8382>
- Sibarani, Halimatussakhidiah, Irsan, Sirait, & Usman. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN KELAS V SD NEGERI 104205 TEMBUNG.
- Siska, Ika Rahmatika Chalim, & Mohammad Rikaz Prabowo. (2026). Implementasi Program-Program Edukasi Museum Provinsi Kalimantan Barat. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5933>
- Sukma, V. P., Habibie, A., & Taufiq, M. (2026). Pengembangan Game Edukasi Berbasis GDevelop untuk Meningkatkan Pemahaman Murid dalam Materi Sistem Komputer. *Computer Journal*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.58477/cj.v4i1.351>
- Suwahyo. (2026). licensed under a CC-BY-SA Aplikasi Multimedia Berbasis Kartun Animasi untuk Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar Bayu Widayawara Suwahyo. 10(1). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v10i1.2018>
- Trimansyah, T. (2025). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI DALAM MENGASAH KEMAMPUAN SISWA UNTUK MEMAHAMI MATERI BENTUK SUKU DAN BUDAYA DI MIN 4 BIMA. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 15(1). <https://doi.org/10.47625/fitrah.v15i1.1116>
- Waisnawa, I. G. A. P. (2025). Pembuatan Animasi Game Budaya Sasak Sebagai Media Pembelajaran Muatan Lokal. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 7(2). <https://doi.org/10.30812/sasak.v7i2.5302>

- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. 1, 2022–2109. <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>
- Zen, M., Irwan, Hafni, & Ananda, M. D. P. (2024). Implementasi dan Pengujian Menggunakan Metode BlackBox Testing Pada Sistem Informasi Tracer Study. Bulletin of Computer Science Research, 4(4), 327–340. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v4i4.359>
- Zidhan, M., Finanta Okmayura, & Ahmad Khaidir. (2024). Pemanfaatan Media G Develop Untuk Membuat Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Pekanbaru. SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 94–100. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v4i1.3612>