

SHARING SESSION DAN SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSAMA ANAK-ANAK DI SOS CHILDREN'S VILLAGE FLORES

**Desak Made Anggraeni^{1*}, Nasywa Meisha Putri², Maria Agustina Seneng³,
& Andreas Pero Karwayu⁴**

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Nusa Nipa, Jalan Kesehatan Nomor 3, Sikka, Nusa Tenggara Timur 86094, Indonesia

^{2,3,&4}Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Nusa Nipa, Jalan Kesehatan Nomor 3, Sikka,

Nusa Tenggara Timur 86094, Indonesia

*Email: desak.madeanggraeni@gmail.com

Submit: 28-06-2026; Revised: 06-07-2026; Accepted: 07-07-2026; Published: 11-07-2026

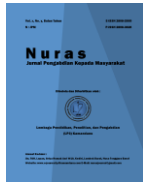
ABSTRAK: Akselerasi teknologi informasi membuka peluang besar untuk mentransformasi kualitas pendidikan melalui media pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengenalkan visualisasi sains berbasis video animasi kepada anak-anak di SOS Children's Village Flores melalui sesi berbagi yang hangat. Metode pelaksanaan mencakup tiga tahap terintegrasi, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap implementasi, anak-anak diajak menjelajahi reaksi substitusi SN1 dan SN2, ikatan logam, serta pencemaran udara melalui video animasi yang interaktif dan adaptif. Pemaparan materi diselingi diskusi dua arah dan refleksi bersama. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi; anak-anak aktif merespons dan mampu mengontekstualisasikan materi sains yang abstrak menjadi lebih konkret. Video animasi dapat menjembatani keterbatasan kelas konvensional, sehingga menjadi wahana belajar yang menyenangkan dan inklusif. Pendekatan ini memantik minat belajar sekaligus memperkuat fondasi literasi digital anak-anak sejak dini.

Kata Kunci: Literasi Sains, Media Pembelajaran Interaktif, Pengabdian Masyarakat, *Sharing Session*, Video Animasi.

ABSTRACT: The rapid advancement of information technology offers significant opportunities to transform the quality of education through interactive learning media. This community service initiative introduced science visualization via animated videos to children at SOS Children's Village Flores through a warm, engaging sharing session. The implementation process comprised three integrated stages: preparation, execution, and evaluation. During the implementation phase, the children explored topics such as SN1 and SN2 substitution reactions, metallic bonding, and air pollution using interactive and adaptive animated videos. The presentation of material was interspersed with two-way discussions and collective reflection. The activity generated great enthusiasm; the children responded actively and were able to contextualize abstract scientific concepts, making them more concrete. Animated videos can overcome the limitations of conventional classrooms, serving as a fun and inclusive learning tool. This approach sparks an interest in learning while strengthening the children's foundation in digital literacy from an early age.

Keywords: Science Literacy, Interactive Learning Media, Community Service, *Sharing Session*, Animated Video.

How to Cite: Anggraeni, D. M., Putri, N. M., Seneng, M. A., & Karwayu, A. P. (2026). *Sharing Session dan Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Bersama Anak-anak di SOS Children's Village Flores*. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1097-1105. <https://doi.org/10.36312/nuras.v6i3.1668>



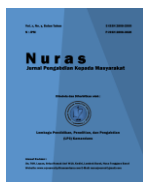
PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia yang bergerak dinamis mengikuti ritme zaman. Di tengah era digital yang kian kompleks, pembelajaran tidak lagi sekadar *transfer* pengetahuan, melainkan ruang adaptif yang menuntut inovasi agar pengalaman belajar tetap bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kompetensi abad ke-21. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Guna mewujudkan mandat tersebut, ekosistem pendidikan dituntut untuk bertransformasi dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif serta berbasis teknologi (Kemendikbudristek, 2022).

Revolusi teknologi informasi tidak sekadar mengubah cara kita berkomunikasi, melainkan juga mengubah lanskap pedagogi. Teknologi dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai katalisator utama untuk melahirkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), fleksibel, dan kaya akan interaksi. Pemanfaatan multimedia interaktif terbukti mampu meminimalkan kesenjangan pemahaman konseptual dan menghadirkan ruang simulasi yang sebelumnya sulit dijangkau di dalam kelas (UNICEF, 2020).

Namun, menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan inklusif ini memiliki tantangan tersendiri bagi anak-anak di SOS *Children's Village* Flores. Sebagai anak-anak yang tumbuh dalam sistem pengasuhan alternatif karena kehilangan atau beresiko kehilangan dekapan orang tua kandung, mereka sering kali membawa beban psikososial yang tidak mudah. Dampaknya terlihat dari rentannya kondisi emosional dan sulitnya mereka berkonsentrasi saat belajar dengan metode ceramah yang kaku di sekolah. Di sisi lain, para ibu asuh yang mendedikasikan waktunya sepanjang hari tentu membutuhkan alat bantu edukasi yang praktis dan menarik untuk menemani anak-anak belajar di rumah. Selama ini, berbagai riset terdahulu menemukan bahwa media digital berpengaruh dalam motivasi belajar, tetapi masih tertuju pada anak-anak di sekolah formal dengan keluarga yang utuh. Di sinilah pengabdian ini hadir untuk mengisi ruang kosong tersebut dengan membawa pendekatan belajar yang peka terhadap kondisi psikologis anak-anak di panti dan komunitas asuhan di Flores.

Salah satu terobosan nyata adalah integrasi media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, visual bergerak, audio, dan narasi yang terstruktur (Sukiman, 2022). Pemanfaatan media ini mampu merangsang modalitas belajar anak secara holistik. Berdasarkan *cognitive theory of multimedia learning* yang diperbarui, pemrosesan informasi dalam memori manusia bekerja lebih optimal ketika kanal visual dan verbal diaktifkan secara simultan melalui kombinasi kata dan gambar, baik diam maupun bergerak (Mayer, 2020). Langkah ini efektif dalam menurunkan beban kognitif (*cognitive load*) anak saat dihadapkan pada materi yang rumit.



Selain mempermudah kognisi, media interaktif juga dapat meningkatkan kedekatan emosional dan motivasi intrinsik anak (Puspitarini & Hanif, 2019). Ketika anak-anak merasa terlibat dan memegang kendali atas apa yang mereka lihat, perhatian mereka terikat secara alami. Sebagai generasi yang lahir dan tumbuh di tengah kepungan gawai, anak-anak masa kini memiliki kedekatan bawaan dengan dunia digital. Tantangan terbesar kita sebagai pendidik adalah mengarahkan ketertarikan alami terhadap teknologi tersebut dari yang semula hanya bersifat konsumtif-rekreatif menjadi produktif-edukatif (Novianty, 2026).

SOS *Children's Village* Flores merupakan sebuah ruang pengasuhan dan perlindungan bagi anak-anak yang membutuhkan pengasuhan alternatif akibat kehilangan atau resiko kehilangan pengasuhan dari orang tua kandung mereka. Lembaga ini berkomitmen untuk memberikan akses pendidikan terbaik bagi masa depan mereka. Namun, tantangan geografis dan keterbatasan akses terhadap variasi media berbasis teknologi terkini sering kali menjadi celah yang perlu dijembatani (UNESCO, 2021). Anak-anak di lembaga ini membutuhkan stimulus baru agar semangat belajar mereka tetap terjaga di tengah dinamika teknologi global. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan edukatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Upaya tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas wawasan, serta membangun kesiapan anak-anak dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Berangkat dari empati dan kesadaran akademis tersebut, tim mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Nusa Nipa menginisiasi kegiatan “*Sharing Session* dan Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Bersama Anak-anak di SOS *Children's Village* Flores”. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali anak-anak di SOS *Children's Village* Flores dengan media pembelajaran interaktif berbasis animasi sebagai instrumen belajar yang rekreatif dan adaptif. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi motivasi belajar, mengenalkan media pembelajaran interaktif, dan memperkuat literasi digital anak-anak melalui video animasi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di aula SOS *Children's Village* Flores dengan melibatkan anak-anak yang menetap di lingkungan tersebut sebagai mitra utama. Pelaksanaan kegiatan ini pada 5 Juni 2026 dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang pada rentang usia 7-18 tahun (jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA). Pendekatan yang digunakan mengutamakan kenyamanan psikologis anak melalui *sharing session* yang dialogis, dipadukan dengan demonstrasi media interaktif secara langsung untuk mendukung keterlibatan aktif anak. Kami menghindari metode satu arah yang kaku agar anak-anak tidak merasa terbebani. Dalam kegiatan ini, terdapat beberapa tim dari mitra yang ikut serta terlibat sebagai pendamping. Para pendamping tersebut akan bertugas untuk dapat menindaklanjuti dan juga memberikan pendampingan lagi secara lebih mendalam kepada anak-anak asuh mereka terkait materi yang telah disampaikan dalam kegiatan-kegiatan pendampingan mereka selanjutnya. Secara sistematis, kegiatan ini diwujudkan melalui tiga tahapan utama, seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Berikut akan dijelaskan secara terperinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian.

Tahap Persiapan

Langkah awal dimulai dengan membangun komunikasi bersama pengelola SOS *Children's Village* Flores untuk menyelaraskan waktu, tempat, karakteristik psikologis anak, serta fasilitas pendukung. Sejalan dengan itu, tim merancang video animasi edukasi untuk tiga topik sains spesifik serta menyusun instrumen evaluasi berbasis observasi partisipatif. Seluruh persiapan dilakukan untuk memastikan kegiatan pembelajaran berjalan efektif.

Tahap Pelaksanaan

Fase ini dibuka dengan sesi *ice breaking* ringan untuk mencairkan suasana dan membangun kedekatan antara tim mahasiswa dan anak-anak. Setelah kedekatan terbangun, kegiatan masuk ke inti sosialisasi visualisasi sains yang dibagi ke dalam tiga segmen materi: 1) mekanisme reaksi SN1 dan SN2 yang disampaikan oleh Andreas Pero Karwayu. Materi ini disajikan melalui animasi pergerakan molekul yang dianalogikan dengan cerita kehidupan sehari-hari (proses pergantian kelompok), sehingga konsep abstrak kimia organik terasa lebih dekat; 2) ikatan logam yang disampaikan oleh Maria Agustina Seneng menggunakan video animasi yang memperlihatkan visualisasi unik mengenai "lautan elektron" dan bagaimana *ion* positif saling mengikat, sehingga memberikan jawaban logis mengapa logam bersifat kuat namun mudah dihantarkan; dan 3) pencemaran udara yang disampaikan oleh Nasywa Meisha Putri. Materi dikemas melalui narasi animasi tentang dampak lingkungan, memperlihatkan dari mana polusi berasal, dan bagaimana hal tersebut memengaruhi kesehatan paru-paru mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap segmen materi selalu diakhiri dengan ruang diskusi terbuka, sehingga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bertanya tanpa rasa takut salah, serta bercerita tentang pengalaman pribadi mereka. Dari ketiga materi yang disajikan pada kegiatan ini, materi reaksi SN1 dan SN2, serta materi ikatan logam merupakan materi yang tergolong abstrak bagi peserta kegiatan. Pemilihan materi mekanisme reaksi SN1/SN2 dan ikatan logam yang tergolong abstrak dan umumnya diajarkan pada level pendidikan tinggi diajarkan pada prinsip pengenalan sains sejak dini. Tujuannya bukan untuk menuntut pemahaman rumus yang rumit, melainkan untuk memantik rasa ingin tahu anak-anak terhadap fenomena mikroskopis di sekitar mereka.

Guna meniasasi tingkat kesulitan tersebut, kedalaman materi disesuaikan dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi SN1 dan SN2, proses pemutusan ikatan kimia didekonstruksi menjadi analogi sederhana tentang pergantian kelompok bermain, dimana anak-anak melihat bagaimana sebuah kelompok baru masuk dengan cara mendorong teman lama atau menunggu salah satu teman keluar terlebih dahulu. Sementara itu, pada materi ikatan logam, teori delokalisasi elektron yang kompleks disederhanakan melalui visualisasi animasi “lautan elektron” yang menggambarkan elektron-elektron bergerak bebas memeluk *ion* positif agar tetap menyatu kuat. Melalui pendekatan personifikasi molekul dan bantuan media animasi ini, beban kognitif anak-anak dapat diturunkan, sehingga materi tingkat tinggi tersebut tetap dapat diserap dengan menyenangkan dan bermakna di lingkungan pengasuhan mereka.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara natural sepanjang kegiatan berlangsung dengan pendekatan kualitatif. Tim mengamati tingkat keaktifan, ekspresi antusiasme, serta kemampuan penalaran sederhana anak-anak saat merespons pertanyaan pemantik pada akhir sesi. Langkah ini diambil untuk mengukur sejauh mana video animasi menyederhanakan materi sains di benak mereka.

HASIL DAN DISKUSI

Program pengabdian kepada masyarakat ini dijalankan secara kolaboratif oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Nusa Nipa dengan bimbingan dari Ibu Dr. Desak Made Anggraeni, M.Pd. Melalui *sharing session*, kegiatan sosialisasi ini berhasil mengubah persepsi anak-anak, bahwa sains itu kaku dan menakutkan menjadi petualangan visual yang seru. Integrasi video animasi terbukti menjadi jembatan kognitif yang mendukung perubahan persepsi tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menegaskan bahwa media visual berbasis animasi interaktif meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus memicu motivasi belajar intrinsik peserta didik di era digital (Pramana *et al.*, 2022; Puspitarini & Hanif, 2019; Sukiman, 2022). Saat kegiatan dibuka, kecanggungan sempat terasa di aula, namun pendekatan komunikatif yang hangat dari tim mahasiswa segera mencairkan suasana (Gambar 2). Duduk bersama dalam formasi melingkar yang setara tanpa sekat instruksional membuat anak-anak merasa dihargai. Suasana santai ini menjadi fondasi utama bagi terjadinya komunikasi dua arah yang sehat.



Gambar 2. Kegiatan *Sharing Session* dan Diskusi Interaktif antara Mahasiswa dan Adik-adik SOS Children's Village Flores.



Gambar 3. Memberikan Materi Reaksi Substitusi SN1 dan SN2 kepada Anak-anak di SOS Children's Village Flores.

Materi pertama yang dinilai sebagai momok, yakni reaksi substitusi SN1 dan SN2 yang dibawakan oleh Andreas Pero Karwayu dengan bantuan proyektor (Gambar 3). Secara teoretis, reaksi kimia organik pada tingkat molekuler menuntut kemampuan abstraksi spasial yang tinggi. Studi literatur menunjukkan bahwa kegagalan siswa dalam memahami kimia organik sering kali disebabkan oleh ketidakmampuan membayangkan pergerakan tiga dimensi dari pemutusan dan pembentukan ikatan.

Melalui video animasi yang disiapkan, proses serang-menyerang nukleofil dan lepasnya *leaving group* divisualisasikan seperti drama aksi mikro. Anak-anak diajak melihat bagaimana mekanisme SN1 harus melewati antrean (pembentukan karbokation intermediat) sebelum diserang, sementara mekanisme SN2 terjadi secara serentak melalui "serangan dari pintu belakang". Visualisasi ini mengubah rumus kimia yang rumit menjadi cerita yang mudah diingat anak-anak.



Gambar 4. Memberikan Materi Ikatan Logam kepada Anak-anak di SOS Children's Village Flores.

Tantangan serupa dihadapi pada materi kedua, yaitu ikatan logam yang disampaikan oleh Maria Agustina Seneng (Gambar 4). Konsep "lautan elektron" sering kali disalahpahami jika hanya dibaca melalui diktat teks konvensional. Berdasarkan kajian dasar kimia, kekuatan mekanis dan konduktivitas logam berakar pada delokalisasi elektron valensi yang bergerak bebas di antara kisi *ion* bermuatan positif (Muy *et al.*, 2020; Silberberg & Amateis, 2020).

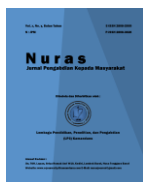
Melalui media animasi interaktif, anak-anak dapat menyaksikan sendiri simulasi partikel-partikel mikro yang bergerak lincah. Elektron-elektron diilustrasikan sebagai air laut yang mengikat pulau-pulau *ion* positif, sehingga ketika logam ditempa, pulau-pulau tersebut bergeser tanpa mengalami keretakan (Silberberg & Amateis, 2020). Anak-anak pun langsung mengaitkannya dengan benda-benda di sekitar mereka, seperti sendok dan tiang besi di aula.



Gambar 5. Memberikan Materi Pencemaran Udara kepada Anak-anak di SOS Children's Village Flores.

Pada materi ketiga, yaitu pencemaran udara yang diampu oleh Nasywa Meisha Putri, fokus dialihkan ke isu kontekstual yang dekat dengan ekosistem mereka (Gambar 5). Di sini, fungsi video animasi adalah sebagai pemantik empati terhadap lingkungan. Polusi bukan lagi sekadar angka-angka di koran, melainkan visualisasi nyata berupa asap kendaraan, pembakaran sampah domestik, hingga dampaknya terhadap sistem respirasi manusia (Wardhana, 2021; Yuliana, 2025). Pendekatan ini memicu riak diskusi yang sangat hidup. Anak-anak dengan sukarela berdiri dan menceritakan kondisi lingkungan sekitar Maumere saat musim kemarau atau saat terjadi pembakaran lahan. Indikator keberhasilan dari sesi ini terlihat saat anak-anak mampu merumuskan resolusi aksi lokal yang sederhana namun berdampak, seperti komitmen untuk tidak membakar sampah plastik sembarangan dan niat untuk merawat tanaman di sekitar area perumahan SOS Village.

Secara keseluruhan, evaluasi kualitatif menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Penggunaan video animasi memberikan dampak ganda, yaitu menyederhanakan konsep abstrak sains sekaligus meruntuhkan dinding kebosanan. Hasil positif ini mengonfirmasi kebenaran hipotesis dunia pendidikan modern, bahwa integrasi teknologi multimedia yang tepat guna mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa, memperpanjang retensi ingatan (*long-term memory*), dan mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang emosional dan bermakna (Mayer, 2020; Zainuddin *et al.*, 2020). Melalui kegiatan ini, anak-anak di SOS Children's Village Flores mendapatkan pemahaman baru, bahwa teknologi di dalam gawai mereka menyimpan kekuatan luar biasa untuk membuka jendela ilmu pengetahuan dunia, bukan sekadar platform untuk bermain *game* atau menonton hiburan semata (Novianty, 2026). Pengalaman belajar yang menyenangkan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri mereka untuk terus mengeksplorasi ilmu pengetahuan tanpa batas.



SIMPULAN

Kegiatan *sharing session* dan sosialisasi media pembelajaran interaktif bersama anak-anak di SOS *Children's Village* Flores berjalan sukses, hangat, dan mencapai esensi pengabdian yang diharapkan. Melalui sinergi metode diskusi kelompok terpumpun dan pemanfaatan video animasi, materi-materi sains yang rumit, mulai dari mekanisme reaksi substitusi organik, struktur mikroskopis ikatan logam, hingga problematika pencemaran udara, berhasil didekonstruksi menjadi materi yang lebih ramah bagi otak anak.

SARAN

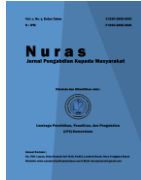
Berdasarkan refleksi dari seluruh rangkaian kegiatan, peneliti melihat beberapa langkah nyata yang perlu diambil agar kegiatan ini dapat memiliki kebermanfaatan. Pertama, pendampingan seperti ini idealnya tidak menjadi program sekali jalan, melainkan dirancang secara berkala melalui program literasi digital yang terjadwal. Kedua, konten animasi interaktif yang digunakan ke depan perlu diperkaya dengan mengangkat tema-tema sains terapan yang dekat dengan keseharian anak-anak, khususnya yang berbasis kearifan lokal (*etnosains*) NTT, agar mereka lebih mudah mengenali ilmu pengetahuan di sekitar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Ketua Yayasan Nusa Nipa dan Rektor Universitas Nusa Nipa atas segala *support* yang diberikan kepada tim, sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar.

REFERENSI

- Kemendikbudristek. (2022). *Transformasi Pendidikan di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Muy, S., Schlem, R., Shao-Horn, Y., & Zeier, W. G. (2020). Phonon-Ion Interactions : Designing Ion Mobility Based on Lattice Dynamics. *Advanced Energy Materials*, 11(15), 1-20. <https://doi.org/10.1002/aenm.202002787>
- Novianty, R. (2026). Efektivitas Pemanfaatan Media *Quizziz* sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Ilmu Alamiah Dasar. *Ekspose : Jurnal Penelitian hukum dan Pendidikan*, 25(1), 168-181. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v25i1.11699>
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Silberberg, M., & Amateis, P. (2020). *Chemistry: The Molecular Nature of Matter*



-
- and Change* (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sukiman. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Pedagogia Press.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris: UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2020). *Digital Learning for Every Child: Closing the Gaps for an Inclusive and Prosperous Future*. New York: UNICEF.
- Wardhana, W. A. (2021). *Dampak Pencemaran Lingkungan* (Edisi Revisi). Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Yuliana, T. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Vizualization Intellectually*) Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di MIN 4 Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence. *Educational Research Review*, 30(1), 1-20. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>