

COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Pemanfaatan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Mahasiswa PIAUD Kampus Diniah Putri Pekanbaru

Arimuliani Ahmad ^{1*} | Rezki ² | Yulianto ³ | Fauzul Etfita ⁴

^{1*} Program Studi Pendidikan Profesi Guru,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Jasmani,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.

^{3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Pendidikan Profesi Guru,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.
Email: arimulianiahmad@edu.uir.ac.id.

Funding information

Universitas Islam Riau.

Abstract

This Community Service activity aims to improve the English language skills of PIAUD students at the Diniah Putri Pekanbaru Campus through the use of interactive animated videos. This program is motivated by students' low ability to communicate in English and learning methods still dominated by conventional lectures. In its implementation, this activity includes the development of interactive animation-based materials, training for lecturers, and implementation in the classroom learning process. The evaluation results show that the use of interactive animated videos can significantly increase students' learning motivation, speaking skills, and understanding of the material. Participants also responded positively to the material's clarity and attractiveness. With this technology-based approach, it is hoped that students will have a more interesting and effective learning experience, supporting the formation of an innovative and interactive learning environment.

Keywords

Interactive Animation Video; English Language Ability; Community Service; Diniah Putri Campus.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa PIAUD Kampus Diniah Putri Pekanbaru melalui pemanfaatan video animasi interaktif. Program ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris serta metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah konvensional. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini mencakup pengembangan materi berbasis animasi interaktif, pelatihan untuk dosen, serta implementasi dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berbicara, serta pemahaman materi mahasiswa secara signifikan. Partisipan juga memberikan tanggapan positif terhadap kejelasan dan daya tarik penyampaian materi. Dengan pendekatan berbasis teknologi ini, diharapkan mahasiswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, mendukung pembentukan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kata Kunci

Video Animasi Interaktif; Kemampuan Bahasa Inggris; Pengabdian kepada Masyarakat; Kampus Diniah Putri.

1 | PENDAHULUAN

Kampus Diniyah Putri Pekanbaru merupakan lembaga pendidikan yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan bagi mahasiswanya. Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan melalui wawancara dengan dekan, dosen, dan mahasiswa, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian lebih dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kampus ini. Salah satu masalah utama yang teridentifikasi adalah kemampuan bahasa Inggris mahasiswa Program Studi PIAUD yang masih terbatas. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan Afrizal (2023) menunjukkan bahwa banyak mahasiswa kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan bahasa Inggris secara aktif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, metode pembelajaran yang masih dominan, yaitu ceramah dan instruksi tertulis, terbukti kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar mahasiswa. Hal ini diperparah dengan rendahnya minat dan motivasi mahasiswa dalam mempelajari bahasa Inggris, yang sebagian besar disebabkan oleh pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi mereka. Sejalan dengan temuan ini, Pujiani *et al.* (2022) juga mencatat bahwa banyak lembaga pendidikan yang belum mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan inovatif, yang dapat membuat proses belajar bahasa Inggris lebih menyenangkan dan efektif.

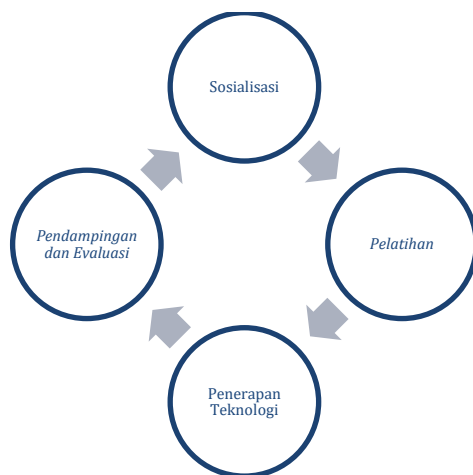
Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, kami mengusulkan solusi melalui program pengabdian yang memanfaatkan video animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa PIAUD di Kampus Diniyah Putri Pekanbaru. Pendampingan yang diusulkan diharapkan dapat (a) meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mahasiswa, terutama dalam kemampuan berbicara dan mendengar; (b) meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar bahasa Inggris; (c) memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif; dan (d) menyediakan media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh mahasiswa. Sejalan dengan itu, pelatihan untuk guru juga menjadi bagian dari solusi ini, mengingat pengajaran yang efektif memerlukan pemahaman teknologi pendidikan yang memadai. Selain itu, penting juga untuk menyediakan media pembelajaran yang mendukung gaya belajar mahasiswa yang bervariasi, karena siswa belajar dengan cara yang berbeda, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Kurnia *et al.*, 2023). Dengan mengimplementasikan video animasi interaktif, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah ini dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

2 | METODE

Pada tahap awal, sosialisasi dilakukan untuk memperkenalkan program kepada seluruh pemangku kepentingan di Kampus Diniyah Putri Pekanbaru, termasuk dekan, dosen, mahasiswa, dan orang tua. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui presentasi mengenai pentingnya pembelajaran interaktif dan inovatif menggunakan video animasi, serta manfaat yang diharapkan dari program ini. Selain itu, informasi mengenai program, tujuan, dan tahapan pelaksanaan juga disebarkan melalui brosur, pamflet, atau materi digital. Kampanye melalui media sosial dan website kampus juga dilaksanakan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selanjutnya, pelatihan diberikan kepada guru bahasa Inggris di kampus ini untuk memastikan mereka memahami dan dapat mengimplementasikan penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran. Pelatihan tersebut mencakup workshop intensif yang mengajarkan pembuatan, penggunaan, dan integrasi video animasi dalam proses pembelajaran, serta modul pembelajaran dan video tutorial yang dapat digunakan guru sebagai referensi. Selain itu, sesi praktik dilakukan dengan memberi kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan penggunaan video animasi dalam kelas simulasi, di bawah bimbingan tim pendamping.

Setelah pelatihan, implementasi teknologi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Pada tahap ini, konten video animasi disesuaikan dengan kurikulum bahasa Inggris yang berlaku untuk memastikan materi yang disampaikan relevan dan mendukung tujuan pembelajaran. Guru mulai mengintegrasikan video animasi ke dalam rencana pembelajaran mereka secara rutin, dengan menambahkan elemen kuis dan aktivitas interaktif untuk melibatkan siswa. Video animasi juga disediakan di luar kelas melalui platform digital agar siswa dapat belajar secara mandiri. Untuk memastikan program berjalan sesuai dengan rencana, pendampingan dan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan. Tim pendamping memberikan dukungan kepada guru dalam penerapan program dan membantu mengatasi kendala yang dihadapi, serta melakukan monitoring berkala untuk menilai efektivitas penggunaan video animasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan mahasiswa, serta survei kepuasan, sementara umpan balik mengenai hasil belajar mahasiswa digunakan untuk penyesuaian metode pembelajaran. Agar program dapat terus berkembang, keberlanjutan program dijaga melalui beberapa langkah, antara lain dengan melanjutkan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru, termasuk workshop lanjutan dan pelatihan daring. Selain itu, kerjasama dengan pihak eksternal seperti pemerintah, institusi pendidikan, dan penyedia teknologi juga dibangun untuk memperoleh dukungan dan sumber daya yang diperlukan. Konten video animasi akan terus dikembangkan dan diperbarui untuk

menjaga relevansi materi, dan penelitian untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari program juga akan dilakukan untuk menemukan cara-cara untuk meningkatkan efektivitasnya. Hasil penelitian ini akan menjadi dasar bagi pengembangan program lebih lanjut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pendampingan

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Mitra pengabdian masyarakat dalam kegiatan pemanfaatan video animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa PIAUD Kampus Diniah Putri Pekanbaru berjumlah 8 orang, yang semuanya merupakan mahasiswi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan rundown acara, menciptakan suasana yang tertib dan kondusif. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi dalam menyimak pemaparan materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam setiap sesi yang dilaksanakan. Materi penyuluhan dan pelatihan tentang pemanfaatan video animasi berhasil disampaikan dengan baik dan diterima dengan positif oleh peserta. Mereka tampak lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan menyadari banyak manfaat yang dapat diperoleh dari pemanfaatan media interaktif ini. Pengabdian ini memberikan dampak yang signifikan, terutama dalam membuka wawasan para peserta mengenai pentingnya inovasi dalam proses belajar mengajar. Video animasi interaktif memberikan pengalaman baru yang menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan kesadaran akan potensi teknologi dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi mahasiswa.



Gambar 2. Tim Pemateri dan Mahasiswa Piaud Kampus Diniah Putri



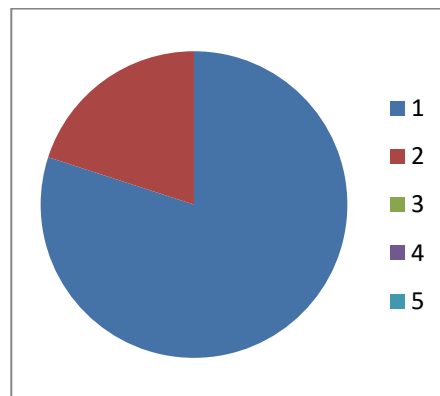
Gambar 3. Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Memanfaatkan video animasi interaktif

Pemateri memberikan simulasi memanfaatkan media ajar interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mitra. Hal ini dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan media interaktifnya, desain jurnal belajar dan bagaimana manajemen waktu untuk belajar.



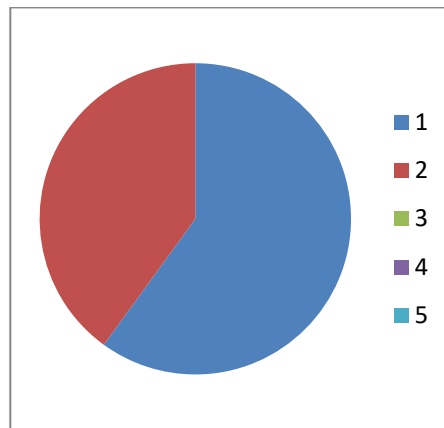
Gambar 4. Mahasiswa mencoba memanfaatkan media ajar interaktif yang disediakan pemateri

Dalam kegiatan akhir pengabdian ini Mahasiswa mengisi angket dengan menjawab beberapa pertanyaan mengenai kegiatan pengabdian dalam kegiatan pemanfaatan video animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa Piaud Kampus Diniyah Putri Pekanbaru. Pertama, Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa sangat bersedia mengisi angket sebagai rangkaian akhir dari pelaksanaan kegiatan PKM.



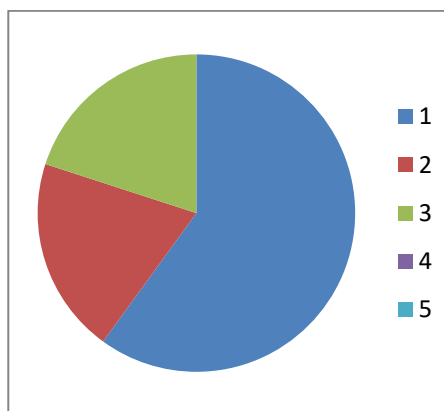
Gambar 5. Materi PKM sesuai dengan kebutuhan peserta didik

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 4 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan materi PKM yang sesuai untuk kebutuhan peserta didik.



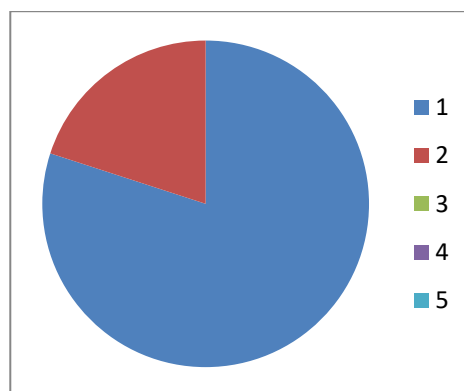
Gambar 6. Cara pemateri menyajikan materi PkM menarik

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 4 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dalam penyampaian materi PKM yang menarik oleh pemateri.



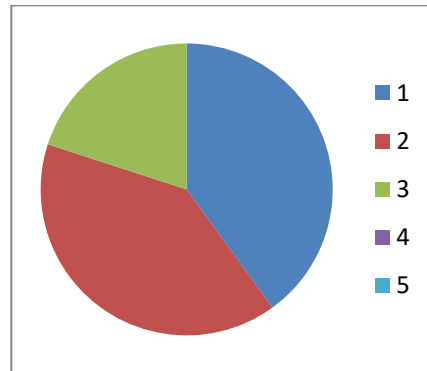
Gambar 7. Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 3 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 1 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami.



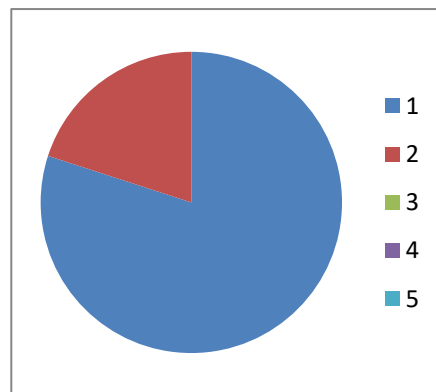
Gambar 8. Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PKM

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 4 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PKM.



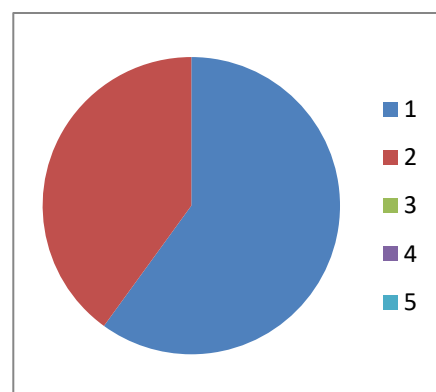
Gambar 9. Saya bersedia untuk bekerjasama dalam kegiatan PkM selama sesuai dengan kebutuhan peserta didik

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 2 mahasiswa sangat setuju, 2 mahasiswa setuju, 1 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju untuk bekerjasama dalam kegiatan PKM sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



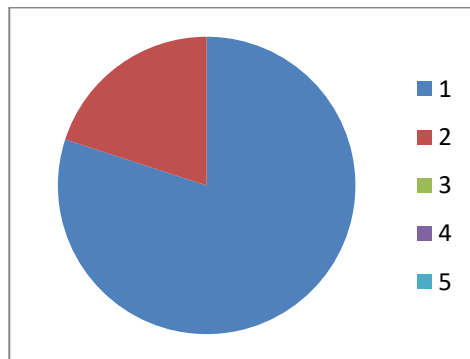
Gambar 10. Anggota PKM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 4 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan keterlibatan anggota PKM dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan.



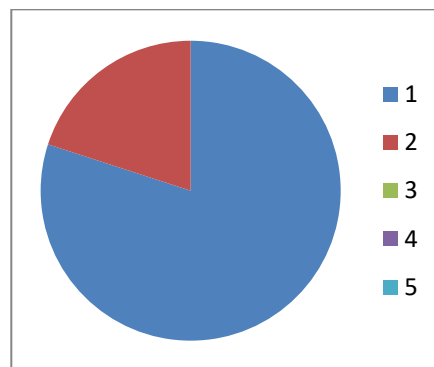
Gambar 11. Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 3 mahasiswa sangat setuju, 2 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan Kegiatan PKM yang dilakukan secara berkelanjutan.



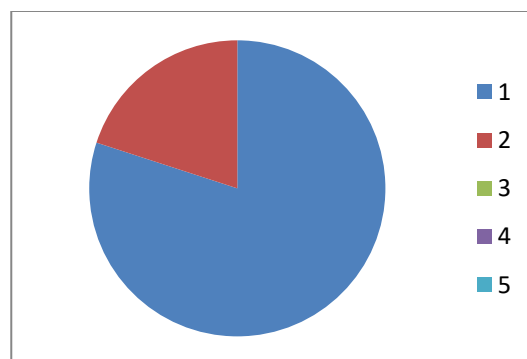
Gambar 12. Setiap keluhan/ pertanyaan/ permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 3 mahasiswa sangat setuju, 2 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan setiap keluhan/ pertanyaan/ permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat.



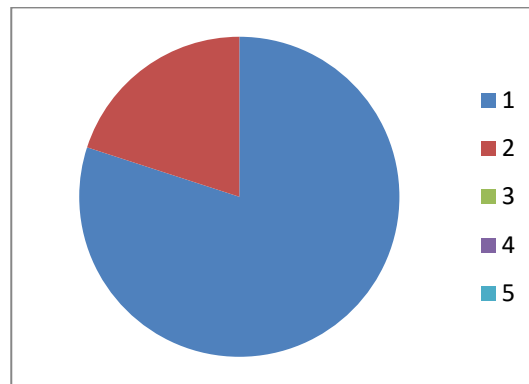
Gambar 13. Peserta didik mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PKM yang dilaksanakan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 4 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju Peserta didik mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PKM yang dilaksanakan.



Gambar 14. Kegiatan PKM berhasil meningkatkan pengalaman belajar mandiri peserta didik

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 4 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan Kegiatan PKM berhasil meningkatkan pengalaman belajar mandiri peserta didik.



Gambar 15. Secara Umum, Saya puas terhadap kegiatan PKM

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 4 mahasiswa sangat setuju, 1 mahasiswa setuju, 0 mahasiswa ragu-ragu, 0 mahasiswa tidak setuju, dan 0 mahasiswa sangat tidak setuju dengan kepuasan terhadap kegiatan PKM.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa Program Studi PIAUD di Kampus Diniyah Putri Pekanbaru melalui pemanfaatan video animasi interaktif. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, penggunaan video animasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan temuan yang diungkapkan oleh Ahmad dan Afrizal (2023), yang menyatakan bahwa video animasi dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan mengubah materi yang biasanya monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan media ini terbukti efektif dalam membantu mahasiswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di Kampus Diniyah Putri Pekanbaru adalah penggunaan metode pengajaran konvensional yang kurang interaktif. Sebagaimana dijelaskan oleh Pujiani *et al.* (2022), pembelajaran bahasa Inggris yang hanya mengandalkan ceramah dan instruksi tertulis sering kali membuat mahasiswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, pengenalan media pembelajaran berbasis animasi menjadi solusi yang tepat, karena media ini dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda baik visual, auditori, maupun kinestetik sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kurnia *et al.*, 2023). Pelatihan yang dilakukan bagi dosen bahasa Inggris di kampus ini juga sangat penting untuk keberhasilan implementasi video animasi interaktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Maulidiya *et al.* (2023), kesuksesan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada keterampilan dan pemahaman guru tentang cara mengimplementasikan media tersebut dalam kelas. Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru ini memberikan mereka kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan video animasi dalam situasi kelas yang sesungguhnya, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dan siap dalam menggunakan teknologi ini dalam pengajaran sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Satyawan (2018) yang menekankan pentingnya pelatihan bagi pengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi.

Penerapan video animasi interaktif dalam kelas memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar mahasiswa. Video animasi interaktif memberi mahasiswa kesempatan untuk berlatih bahasa Inggris dalam konteks yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Nakamura *et al.* (2024), penggunaan aktivitas video interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa karena memberikan mereka lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung. Di sisi lain, siswa yang awalnya cemas atau kurang percaya diri dalam berbicara dapat merasa lebih nyaman karena mereka belajar dengan cara yang lebih santai dan bebas tekanan. Namun, meskipun penggunaan video animasi interaktif memberikan hasil yang positif, tantangan dalam implementasinya tetap ada. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi yang memadai, baik dari sisi mahasiswa maupun pengajar. Hal ini sesuai dengan yang ditemukan oleh Imansyah dan Hasanah (2024), yang mengungkapkan bahwa meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, keterbatasan perangkat dan pengetahuan pengguna masih menjadi hambatan utama dalam pengimplementasiannya. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan infrastruktur pendukung serta memberikan pelatihan lanjutan agar semua pihak dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Keberlanjutan program ini memerlukan perhatian terhadap pembaruan konten video animasi dan pengembangan kapasitas pengajar secara berkelanjutan. Penelitian yang dilakukan oleh Songkhro *et al.* (2022) menunjukkan bahwa pengembangan konten pembelajaran secara berkala adalah salah satu langkah penting untuk memastikan bahwa materi tetap relevan dan menarik bagi mahasiswa. Pembaruan ini juga akan memastikan bahwa video animasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa, terutama dalam

keterampilan berbicara dan mendengar. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga lebih siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis teknologi. Pengalaman ini seharusnya menjadi landasan bagi pengembangan program-program serupa di institusi pendidikan lainnya, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

4 | KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Pemanfaatan video animasi interaktif dapat menjadi sebuah solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di Kampus Diniayah Putri Pekanbaru. Dengan mengkombinasikan teknologi interaktif, pelatihan guru, dan metode pembelajaran blended learning, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan berkelanjutan. Dapat disimpulkan bahwa, Video animasi interaktif dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran bahasa Inggris di MA Diniayah Putri Pekanbaru. Video animasi interaktif ini dapat menjadi cara yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa dengan meningkatkan minat dan motivasi siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, dan menyediakan lingkungan belajar yang fleksibel.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Islam Riau yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- Ahmad, A., & Afrizal, J. (2023). Designing Teaching Material based-Animation Video for Teaching English language at the Elementary Level. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 3218-3226. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.3505>.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 15(2), 630-644.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran bahasa inggris usia sekolah dasar di masa pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65-77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>.
- Kaynar, N., & Sadik, O. (2021). The effects of authentic and interactive video tasks on students' extra listening practices. *Journal of Theoretical Educational Science*, 14(3), 291-307. <https://doi.org/10.30831/akukeg.836313>.
- Kurnia, F. A., Aprilia, R., Muhammad, H., & Fitriani, L. (2023). Utilization of Interactive Learning Media Based on the Plotagon Application in Learning Arabic Speaking Skills. *Akademika*, 12(02), 365-380. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i02.3326>.
- Kurniawan, Y. S., & Hakim, M. A. R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11326-11341.
- López Caiza, M. L., & Masabanda Ugsha, E. G. (2022). Students' perceptions about the use of audiovisual materials (video) to enhance listening comprehension.
- Maulidiya, N. I., Makrifah, I. A., & Mubarok, T. A. (2023). THE DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO TEACH SPEAKING SKILLS AT X GRADE STUDENTS OF SMK NU DONOMULYO. *Wiralodra English Journal (WEJ)*, 7(2), 53-64.
- Mursid, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2), 210-221.

- Nakamura, S., Spring, R., & Sakurai, S. (2024). The Impact of ASR-Based Interactive Video Activities on Speaking Skills: Japanese EFL Learners' Perceptions. *TESL-EJ*, 27(4), n4.
- Pujiani, T., Harsiwi, W., & Almustaflikhah, N. (2022). The use of animation video as online learning media to teach English for young learners. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(1), 244-251. <https://doi.org/10.30650/ajte.v4i1.3220>.
- Saputri, A. R., & Junanto, S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023* (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).
- Satyawan, V. Y. (2018). The use of animation video to teach English at junior high school students. *Jellt (Journal of English Language and Language Teaching)*, 2(2), 89-96. <https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3277>.
- Songkhro, J., Dequína, L. S., Dominguez, R. R., & Khathayut, P. (2022). Effectiveness of using animated videos via Google Sites in enhancing socio-culture of native English-speaking countries. *Education Quarterly Reviews*, 5(2).
- Yuliawati, L. (2018). Pemanfaatan Mobile Assisted Language Learning (MALL) Melalui Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Mandiri. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI* (Vol. 1, No. 1).

How to cite this article: Ahmad, A., Rezki, Yulianto, & Etfita, F. (2025). Pemanfaatan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Mahasiswa PIAUD Kampus Diniah Putri Pekanbaru. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 227-236. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i1.508>.