

IMPLEMENTASI MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN DAN PRESTASI BELAJAR

Ida Ayu Purni
SDN 2 Sokong Kab. Lombok Utara

Corresponding author: Ida Ayu Purni
Email: purni.idaayu@gmail.com

Abstract

This research aims to provide a description of the application of animation media in learning Hindu Religious Education at SDN 2 Sokong. This research uses Classroom Action Research (CAR), which is to address real problems experienced by teachers and students in the classroom, especially Hindu Religious Education lessons. Researchers as implementers and observers looked at the active learning of 21 students for the 2023/2024 academic year. Data collection by observation and interviews. The data obtained was analyzed descriptively and presented in the form of tables and diagrams. The research results showed that animation media was able to increase student activity during learning by 17 percent and the first cycle student learning outcomes reached 30 percent who obtained a score above 90 with an average score of 83.85. The learning process using animation media resulted in an increase in learning outcomes, namely reaching 76 percent with a score above 90 or an average of 94.19 in the second cycle. Thus, the use of animated learning media increases learning activities and learning achievement in Hindu Religious Education at SDN 2 Sokong.

Keywords: Animation, learning Activities, Learning Achievement, Hindu Religious Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memberikan deskripsi tentang penerapan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SDN 2 Sokong. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu menanggulangi permasalahan nyata yang dialami Guru dan Siswa di kelas khususnya pelajaran Pendidikan Agama Hindu. Peneliti sebagai pelaksana dan pengamat dengan melihat keaktifan belajar siswa sebanyak 21 orang tahun ajaran 2023/2024. Pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran yaitu sebesar 17 persen dan hasil belajar siswa siklus pertama mencapai 30 persen yang memperoleh nilai di atas 90 dengan nilai rata-rata 83.85. Proses pembelajaran menggunakan media animasi terjadi peningkatan hasil belajar yaitu mencapai 76 persen dengan nilai di atas 90 atau rata-rata 94.19 pada siklus kedua. Dengan demikian penggunaan pembelajaran media animasi meningkatkan aktivitas pembelajaran dan prestasi belajar pendidikan Agama Hindu SDN 2 Sokong.

Kata kunci: Animasi, Aktivitas Pembelajaran, Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Hindu.

PENDAHULUAN

Semua pihak berperan dalam menjamin generasi masa depan yang

berpengetahuan luas, cerdas, berintegritas, dan berinteraksi dengan baik, diperlukan pendidikan sejak dini. Berdasarkan

“Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya prioritas dengan perencanaan matang sebagai upaya mewujudkan kegiatan pembelajaran supaya siswa dengan aktif, menunjukkan perkembangan potensinya dalam upaya mempunyai kekuatannya dari segi kecerdasan intelegensia, spiritual, emosional, dan kemampuan pengendalian diri yang dibutuhkan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. (Kusumawati, 2023).

Kegiatan belajar merupakan suatu proses yang dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan terdiri dari bahan ajar/sumber belajar, siswa/murid, dan guru/pendidik. Belajar adalah proses penggunaan berbagai sumber informasi untuk melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh nilai, keterampilan, dan pengetahuan positif (Syaiful, 2012; Abdullah et al., 2023).

Revolusi industri mempengaruhi bidang pendidikan, sehingga muncul adanya gerakan Pendidikan 5.0 yaitu Pendidikan yang mengintegrasikan teknologi digitalisasi ke dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pendidikan menjadi lancar. Guru perlu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Salah satu hal yang dapat diupayakan oleh para pendidik adalah memasukkan literasi teknologi informasi (digital) ke dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan sumber belajar digital dapat meningkatkan motivasi dan rasa berharga siswa (Asri et al., 2021).

Menurut Budiman (2017) Kemajuan sistem digital berdampak pada perubahan teknis yang berkelanjutan dalam industri pendidikan dengan meningkatkan standar pengajaran. Berbagai instrumen proses pembelajaran menjadikannya lebih efektif dan efisien, termasuk ketersediaan sarana dan prasarana untuk memungkinkan pendidik sebagai penyaji materi akademik efektif. Siswa yang cerdas dapat mengambil

manfaat dari kemajuan teknologi pendidikan sehingga mendapatkan pengalaman secara langsung dalam meningkatkan prestasinya.

Proses belajar mengajar yang efektif menuntut guru untuk terus berinovasi dalam hal metode dan media pembelajaran. Model pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal atau teks memiliki keterbatasan, seperti kurangnya minat siswa, kesulitan memahami konsep abstrak, dan pembelajaran yang monoton (Trianto, 2014).

Variasi metode mengajar sangat diperlukan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Metode yang dapat digunakan adalah ceramah, tanya-jawab atau diskusi, adanya sistem kuis, metode bermain (*role and play*), ada tutor sebaya, demontstrasi / praktek / bernyanyi dan metode “*Sad Dharma*” (Rudiarta, 2023).

Metode demonstrasi yaitu strategi pembelajaran yang melibatkan peragaan atau pertunjukan langsung suatu proses, keterampilan, atau konsep. Pengembangan metode tersebut adalah Metode animasi dengan bantuan teknologi audio visual dalam pembelajaran.

Media animasi hadir sebagai solusi untuk mengatasi berbagai kendala tersebut. Animasi dengan gambar bergerak, warna yang cerah, dan suara yang interaktif mampu:

- a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa: Animasi membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa (Setiawati, 2016; Siswanah, 2017).
- b) Mempermudah pemahaman konsep abstrak: Animasi membantu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah (Dewi, 2023).
- c) Meningkatkan prestasi siswa: Beberapa riset mengungkapkan bahwa media animasi dapat meningkatkan prestasi siswa. (Chen & Jang, 2021; Guo & Zhang, 2023).

- d) Memperkaya pengalaman belajar: Animasi membawa siswa ke dunia yang baru dan membantu mereka memahami materi pelajaran dari perspektif yang berbeda (Hsu & Tsai, 2022).

Animasi telah menjadi alat yang semakin populer dalam pembelajaran. Animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, serta meningkatkan retensi informasi.

Manfaat Pembelajaran Metode Animasi menurut Miller (2018) dan Anggraini (2023), animasi memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, antara lain:

- Meningkatkan pemahaman: Animasi membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak dan kompleks dengan teknik yang mudah dipahami.
- Meningkatkan retensi informasi: Animasi sangat membantu peserta didik mengingat informasi lebih lama dengan cara lebih mudah dan menyenangkan.
- Meningkatkan motivasi belajar: Animasi dapat membuat konten pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- Mendukung berbagai teknis cara belajar: Animasi dapat mengakomodasikan berbagai gaya pembelajaran, baik secara visual, auditori, maupun kinestetiknya.
- Meningkatkan aksesibilitas: Animasi dapat membantu siswa dengan kebutuhan belajar khusus untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. (Elearning Industry; 2023; Melati et al., 2023)

Beberapa jenis animasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran:

- Video animasi: Animasi dapat digunakan untuk membuat video edukasi yang menarik dan informatif.
- Simulasi dan interaktif: Animasi dapat digunakan untuk membuat simulasi dan interaktif yang memungkinkan

siswa untuk bereksperimen dan belajar dengan cara yang lebih aktif.

- Game edukasi: Animasi dapat digunakan untuk membuat game edukasi yang menyenangkan dan edukatif.
- Presentasi: Animasi bisa digunakan untuk membuat presentasi yang lebih menarik dan mudah dipahami.
- Tips untuk Menggunakan Animasi dalam Pembelajaran. (Aksoy, 2012; Adiati et al., 2023).

Teknik menggunakan animasi dalam pembelajaran secara efektif:

- Pilih animasi sesuai dengan target pembelajaran: Pastikan animasi yang dipilih relevan dengan bahan ajar dan tujuan yang akan diwujudkan (Wilen, 2018; Cabero & Barroso, 2022).
- Gunakan animasi dalam jumlah yang tepat: Terlalu banyak animasi dapat membuat siswa kewalahan dan kehilangan fokus. Gunakan animasi secukupnya untuk mendukung pembelajaran. (Edutopia, 2023).
- Libatkan siswa dalam proses pembelajaran: Berikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan animasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- Lakukan penilaian dan refleksi: Evaluasi efektivitas penggunaan animasi dalam pembelajaran dan lakukan refleksi untuk meningkatkan penggunaannya di masa depan. (Vargo, 2023)

Salah satu sekolah yang belum menerapkan metode animasi untuk pembelajaran adalah Sekolah Dasar Negeri 2 Sokong Kabupaten Lombok Utara. Sebagaimana pemaparan hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi memiliki dampak positif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian ini akan memberikan gambaran implementasi metode media animasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SDN 2 Sokong

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas 2 (dua) siklus dengan Metode media animasi yang melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam proses penelitian sebanyak 21 orang. PTK ini memberikan siswa peran penting dalam:

- Perencanaan:** merancang prioritas tindakan yang akan dilakukan dengan metode APKL (Aktual, Problematis, Kekhalayakan, dan Layak).
- Pelaksanaan:** keterlibatan guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan, seperti membantu guru dalam menyiapkan materi animasi dan mengatur kegiatan belajar mengajar.
- Observasi:** Siswa didorong untuk mengamati dan mencatat hasil dari tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok.
- Refleksi:** Siswa diajak untuk merefleksikan hasil pembelajaran. (Suyanto, 2012; Ardiansyah et al., 2023)

Teknik analisis menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu merakapitulasi nilai tes, menghitung nilai rerata dan menghitung prosentase nilai tes sedangkan deskriptif kualitatif yaitu memberikan informasi hasil observasi ataupun wawancara. Indikator keberhasilan penggunaan media animasi apabila jumlah siswa memperoleh peningkatan nilai KKM Pendidikan Agama Hindu di atas > 90 sebanyak 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Penentuan Prioritas Pembelajaran Kelas

Perencanaan menggunakan Analisis APKL (Aktual, Problematis, Kekhalayakan, dan Layak). Aktual artinya benar-benar terjadi dan sedang hangat dibicarakan dalam masyarakat dalam hal ini aktivitas pembelajaran di sekolah. Problematis adalah isu yang memiliki dimensi yang menyangkut hajat hidup

orang banyak yaitu para siswa didik. Sedangkan kelayakan artinya isu yang masuk akal dan realistis serta relevan untuk dimunculkan inisiatif pemecahan.

Tabel 1. Prioritas Pembelajaran

No.	Isu	Kriteria				Skor	Prioritas
		A	P	K	L		
1.	Rendahnya hasil belajar	4	5	5	5	19	I
2	Kurangnya minat baca	4	4	3	4	15	II
3.	Kurangnya sarana	4	3	3	3	13	III

Isu nomor 1 merupakan isu yang memenuhi semua kriteria APKL karena benar-benar sedang terjadi dan media sudah tersedia akan tetapi tidak dimanfaatkan semestinya. Problematis karena isu ini berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif sehingga menyebabkan peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak dapat memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatannya secara optimal. Kekhalayakan karena menyangkut perolehan hasil belajar yang menentukan ketuntasan siswa dalam meningkatkan prestasinya khususnya bidang akademik dan dapat diterapkan dalam kehidupan di dalam keluarga dan masyarakat. Layak karena dapat dicarikan solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis audio visual yaitu dengan menggunakan LCD (proyektor) dengan menampilkan gambar animasi sehingga para siswa dapat lebih antusias dalam belajar karena proses pembelajaran yang menarik. Isu yang ke 2 yaitu kurangnya minat baca siswa. Skor 3 pada kriteria kekhalayakan karena minat baca dapat ditumbuhkan dengan mengaktifkan perpustakaan.

Isu nomor 3 memiliki skor paling rendah. Isu ini dapat diatasi dengan penyediaan kembali sarana dan prasarana yang dapat di berikan oleh pemerintah untuk mengatasi dampak gempa dan membutuhkan proses yang panjang. Berdasarkan tabel analisis APKL di atas,

dengan melihat pemberian skor pada masing-masing isu, skor paling tinggi dan ditetapkan sebagai isu yang menjadi prioritas pada kegiatan Perencanaan Pembelajaran siswa adalah “Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Agama Hindu”.

Langkah selanjutnya menyiapkan referensi bahan ajar (buku pelajaran) yaitu menentukan Materi Mencari referensi berupa bahan ajar yang dapat menunjang Materi dan mengumpulkan buku dan referensi yang berkaitan.

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai prosedur dimulai dari menentukan KI, KD, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, sumber dan materi pembelajaran. Menyiapkan animasi sesuai dengan Materi yang akan disampaikan berupa ringkasan materi yang didukung oleh gambar.

Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Melakukan Pemantauan pada saat pembelajaran sebelum penerapan metode media animasi. Hasil observasi kegiatan siswa yaitu:

- 1) Perhatian siswa pada saat guru mengajar sudah baik dengan menunjukkan gambar bukan video animasi.
- 2) Belum sepenuhnya terjalin interaksi yang baik karena sebagian besar siswa tidak ada yang bertanya.
- 3) Kemampuan menjawab pertanyaan guru masih kurang baik.
- 4) Keaktifan mengerjakan tugas kelompok sudah baik
- 5) Mengerjakan soal evaluasi juga sudah baik, dan
- 6) Menyimpulkan materi pembelajaran masih kurang

Monitoring Aktivitas Siswa Siklus II

Kekurangan pembelajaran di siklus ke-I segera diperbaiki di siklus ke-II dengan melakukan bimbingan ke semua siswa, dilanjutkan pembagian kelompok belajar dan memotivasi siswa dilakukan dengan baik.

Guru menyampaikan pokok-pokok materi belajar beserta tujuannya. Siswa termotivasi lagi ketika guru menjelaskan langkah - langkah yang akan dilakukan baik individu maupun kelompok. Pembelajaran dimulai dengan menayangkan video Animasi tentang materi pendidikan Agama Hindu dan budi pekerti. Siswa lebih perhatian, lebih bersemangat, terlihat senang dan menonton dengan seksama. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu dan menjawab pertanyaan serta mengerjakan soal evaluasi dengan baik.

No	Aspek Yang Diamati	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1	Perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar	70%	95%	25%
2	Intensitas bertanya siswa dengan guru	65%	80%	15%
3	Kemampuan menjawab pertanyaan guru	65%	85%	20%
4	Keaktifan mengerjakan tugas kelompok	70%	80%	10%
5	Mengerjakan soal evaluasi	60%	80%	20%
6	Menyimpulkan materi pembelajaran	60%	70%	10%
Rata-rata		65%	82%	17%

Pengambilan kesimpulan pembelajaran Agama Hindu semua siswa sudah lebih berani dan lebih banyak jumlahnya.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus Pembelajaran

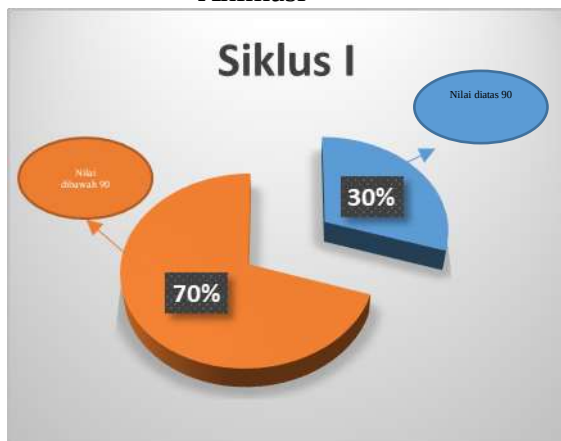
Hasil pengamatan menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan 6 (enam) aspek aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dari siklus I rata-rata 65 persen menjadi 82 persen pada siklus II, artinya terdapat peningkatan aktivitas dalam pembelajaran sebesar 17 persen setelah menggunakan media animasi.

Peningkatan Hasil Belajar

Penerapan media animasi sebagai alat peraga pembelajaran mata pelajaran Agama Hindu ditemukan adanya peningkatan nilai hasil ujian evaluasi dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I semua siswa memperoleh nilai KKM di atas 75 tetapi hanya 30 persen yang memperoleh

diatas nilai ujian 90 dengan rata-rata nilai 83,85; sedangkan 70 persen lainnya memperoleh nilai hasil ujian evaluasi antara 75-90 dari 21 siswa yang obeservasi di SDN 2 Sokong. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai hasil ujian di bawah 90 tanpa penggunaan media animasi

Diagram 1. Prosentase Perolehan Nilai Siklus I Tanpa Media Animasi



Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 46 persen yang memperoleh nilai di atas 90 dan di atas nilai KKM dengan nilai rata-rata 94,19 dari 21 siswa obeservasi di SDN 2 Sokong, artinya metode media animasi mampu meningkatkan nilai hasil ujian siswa menjadi 76 persen yang sebelumnya 30 persen pada siklus I.

Diagram 2. Prosentase Perolehan Nilai Siklus II Dengan Media Animasi



PENUTUP

Simpulan

Bahwa kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media animasi berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat melalui aktivitas siswa selama pembelajaran yang mengalami peningkatan sebesar 17 persen dan hasil belajar siswa yang pada awalnya dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media, dimana hasil belajar siswa mencapai 30 % dari yang memperoleh nilai di atas 90. Setelah proses pembelajaran menggunakan media animasi terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajarnya yaitu mencapai 76% siswa mencapai nilai 90. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media animasi dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dikategorikan berhasil.

Metode animasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Dengan penggunaan yang tepat dan kreatif, animasi dapat menjadi kunci untuk membuka potensi belajar siswa dan mengantarkan mereka ke gerbang pengetahuan yang lebih luas.

Saran

Rekomendasi kepada kepala sekolah SDN 2 Sokong agar menyediakan sarana dan prasarana elektronik untuk penggunaan media khususnya Animasi yang sesuai dengan keadaan di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik;

Untuk para guru rekan sejawat, Penggunaan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran seperti media animasi akan membuat siswa antusias dalam belajar yang berdampak optimal pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, N., & Uslan. (2023). 'Pembelajaran Berbasis Kearifan

- Lokal Tanaman Faloak (*Sterculia Quadrifida* R.Br) Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Oeba 3 Kota Kupang'. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 489-494.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.911>
- Adiati. C., Firdaus R., & Nurwahidin M. (2023). The Effectiveness Of Animation Video On Student Learning Outcomes. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(01), 69-81.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Aksoy, S. (2012). *The effects of animation based instruction on student achievement in technical mechanics course*. *International Journal of Technology and Science Education*, 8(3), 301-308.
<https://doi.org/10.4236/CE.2012.33048>
- Anggraini, D. R., & Widiyanti, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Kekebalan Tubuh di Kelas VII SMP Negeri 1 Gondangrejo Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 1-10.
- Ardiansyah, F., & Rahmawati, E. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 2 Karanganyar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 8(1), 1-10.
- Asri, S. A., Tayeb, T., Mardiah, M., Kamal, S. I. M., & Suaidah. (2021). Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smp Negeri 22 Sinjai. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(01), 210–222.
<https://doi.org/10.30868/im.v4i01.1067>
- Dewi, I., & Dewi, D. (2023). Implementation of Animation Video Media with the help of the animer application to Improve Student Learning Outcomes. *Science Education and Application Journal*. 5(1), 16–24
<https://doi.org/10.30736/seaj.v5i1.736>
- Budiman, Haris. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. 8. 31.
<http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Cabero, A. L., & Barroso, J. (2022). *The use of educational animation in science teaching: A systematic review*. *Computers & Education*, 183, 104434.
- Chen, C. C., & Jang, S. J. (2021). The effects of using animated infographics on learning outcomes and cognitive load in science education. *Educational Technology & Society*, 24(4), 124-137.
- Edutopia. (2023). *How to use animation in the classroom*.
<https://www.edutopia.org/profile/andrew-miller/>
- Elearning Industry. (2023). The benefits of using animation in education.
<https://playxlpro.com/top-5-benefits-of-e-learning-animations-in-manufacturing/>
- Guo, P., & Zhang, Y. (2023). The impact of animated videos on students' learning outcomes in STEM education: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 38, 100405.
- Hsu, Y. C., & Tsai, C. C. (2022). The effects of using augmented reality and animation on students' learning motivation and achievement in science learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(3), 381-393.
- Kusumawati, D., & Kurniawan, A. (2023). Meningkatkan Motivasi

- Belajar dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Surakarta Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1-10.
- Melati, Eka. Et.al .(2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education* Volume 06, No. 01, pp. 732-741. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Miller, A. (2018). *The power of animation in education*. Routledge.
- Rudiarta, I. W. (2023). Strategi Pembelajaran Dalam Internalisasi Nilai Moderasi Beragama Pada Pasraman Di Kota Mataram. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 14(1), 13-27. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v14i1.545>
- Syaiful, H. (2012). **Blog Pengetahuan Positif**. Diakses pada 28 Maret 2024, dari <https://feedly.com/i/top/positivity-blogs>.
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1) DOI: [10.17509/jpp.v16i1.2487](https://doi.org/10.17509/jpp.v16i1.2487)
- Siswanah, E. (2017). Penguatan Kompetensi Guru Matematika dalam Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Komputer. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 17(1), 21. DOI: [10.21580/dms.2017.171.1502](https://doi.org/10.21580/dms.2017.171.1502)
- Suyanto, A. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Vargo, J. (2023). 10 ways to use animation in the classroom. <https://www.ascd.org/blogs/10-reasons-to-use-animation-in-the-classroom>
- Trianto, R. (2014). *Media pembelajaran: linier dengan pengajaran modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wilén, W. W. (2018). *Using animation in education: A practical guide for teachers and trainers*. Routledge.