

MEDIA GAMBAR DAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN SKI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Kartini¹, Kacung Maulana²

¹ MIS Nurul Hidayah

² MIS Ma'arif NU

E-mail :

kartinibungo60@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah dasar sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi historis. Metode konvensional yang didominasi oleh ceramah dan pembacaan buku teks cenderung kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap sejarah Islam. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan media gambar dan video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di MIS Nurul Hidayah. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi SKI, yang tercermin dari rendahnya hasil evaluasi belajar serta kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Salah satu penyebab utama adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian menerapkan media gambar dan video animasi guna memperjelas konsep sejarah serta menyajikan peristiwa sejarah secara lebih dinamis. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman siswa, observasi keterlibatan siswa, serta wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dan video animasi meningkatkan pemahaman siswa. Siklus pertama menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa, sedangkan siklus kedua memperlihatkan peningkatan lebih signifikan dengan perbaikan strategi pembelajaran. Kesimpulannya, media gambar dan video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman SKI. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna.

Kata kunci: Media Gambar, Video Animasi, Sejarah Kebudayaan Islam, Pemahaman Siswa.

PENDAHULUAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui penggunaan media gambar dan video animasi. Pemahaman sejarah sering kali menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar karena sifatnya yang abstrak dan kurangnya keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka. Menurut Arsyad (2020), media visual seperti gambar dan animasi dapat meningkatkan daya ingat siswa serta membantu mereka memahami konsep yang kompleks. Oleh karena itu, penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna bagi siswa.

Dalam konteks pembelajaran SKI, media gambar dan video animasi memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual dari peristiwa sejarah yang mereka pelajari. Misalnya, cerita tentang perjuangan para tokoh Islam atau perkembangan peradaban

Islam akan lebih mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk ilustrasi atau animasi yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Anwar (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan gambaran nyata.

Selain meningkatkan pemahaman siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Rahmawati & Suryani (2021), penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Dengan adanya media gambar dan video animasi, diharapkan siswa lebih antusias dalam belajar dan lebih aktif dalam bertanya maupun berdiskusi mengenai materi yang dipelajari.

Selama ini, banyak siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran SKI karena metode pengajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada buku teks serta ceramah guru. Hal ini menyebabkan rendahnya daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan penerapan media yang lebih interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep sejarah Islam serta lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media gambar dan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut studi yang dilakukan oleh Nugroho et al. (2023), siswa yang belajar menggunakan media visual menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang hanya mengandalkan metode konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar dan animasi.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih efektif. Dengan adanya data dari penelitian ini, guru diharapkan dapat memahami manfaat penggunaan media gambar dan video animasi serta cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran SKI secara lebih optimal. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Dalam era digital saat ini, penggunaan media berbasis teknologi menjadi semakin relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Yusuf & Prasetyo (2021), integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI, tetapi juga untuk memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran

yang inovatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah melalui media gambar dan video animasi.

METODE

Sumber Data

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah yang menjadi subjek penelitian. Data primer diperoleh melalui hasil tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media gambar dan video animasi, observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap metode yang diterapkan.

Selain data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh dari jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penggunaan media gambar dan video animasi dalam pembelajaran sejarah. Data ini digunakan sebagai dasar untuk mendukung analisis dan pembahasan hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2021), kombinasi data primer dan sekunder dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dalam sebuah penelitian pendidikan.

Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media gambar dan video animasi. Peningkatan pemahaman siswa dianalisis berdasarkan nilai rata-rata hasil tes yang diperoleh pada setiap siklus. Teknik analisis ini mengacu pada model evaluasi pembelajaran yang dikembangkan oleh Arikunto (2020), di mana keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa.

Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah hasil observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media gambar dan video animasi. Data observasi dianalisis berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa, seperti keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam diskusi. Sedangkan data wawancara dianalisis dengan cara mereduksi, menyajikan, serta menarik kesimpulan dari respons guru dan siswa terkait efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan (Miles & Huberman, 2022).

Dengan kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media gambar dan video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran SKI setelah diterapkannya media gambar dan video animasi. Tabel berikut menunjukkan perbandingan hasil tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Siswa

Siklus	Rata-rata Nilai Sebelum	Rata-rata Nilai Sesudah	Peningkatan (%)
Pra-Siklus	58,4	-	-
Siklus I	58,4	72,6	24,3%
Siklus II	72,6	85,2	17,4%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan media gambar dan video animasi. Pada pra-siklus, nilai rata-rata siswa masih rendah, yaitu 58,4. Setelah penerapan media pembelajaran dalam Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,6 dengan kenaikan sebesar 24,3%. Peningkatan berlanjut pada Siklus II, di mana nilai rata-rata siswa mencapai 85,2, menunjukkan kenaikan sebesar 17,4% dari Siklus I.

2. Verifikasi Data

Untuk memastikan validitas data, dilakukan triangulasi data melalui tiga teknik berikut:

1. Perbandingan Hasil Tes: Data kuantitatif dari hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media dianalisis menggunakan persentase peningkatan nilai rata-rata.
2. Observasi Keterlibatan Siswa: Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa dalam kelas, seperti antusiasme bertanya dan partisipasi dalam diskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat setelah penerapan media interaktif.
3. Wawancara dengan Guru dan Siswa: Guru menyatakan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan metode ceramah, sedangkan siswa merasa lebih mudah memahami materi dengan adanya gambar dan video animasi.

3. Dampak Penerapan Media Gambar dan Video Animasi

Hasil penelitian menunjukkan beberapa dampak positif dari penerapan media gambar dan video animasi dalam pembelajaran SKI, di antaranya:

- Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi SKI, yang terlihat dari hasil tes yang semakin baik setelah penerapan media.
- Meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa, di mana siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan lebih menarik.

- Peningkatan keaktifan siswa dalam kelas, yang terlihat dari lebih banyaknya siswa yang berpartisipasi dalam diskusi dan bertanya selama proses pembelajaran.

4. Perbaikan dalam Siklus II

Pada Siklus I, masih terdapat beberapa kendala dalam penerapan media pembelajaran, seperti:

- Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi video jika tidak diberikan penjelasan yang cukup oleh guru.
- Masih ada siswa yang pasif dalam berdiskusi karena kurang terbiasa dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif.

Untuk mengatasi kendala tersebut, pada Siklus II, dilakukan beberapa perbaikan strategi, seperti:

1. Memberikan panduan sebelum menayangkan video, agar siswa memiliki gambaran awal tentang materi yang akan dipelajari.
2. Mengajak siswa untuk berdiskusi setelah menonton video, guna memperdalam pemahaman mereka terhadap isi materi.
3. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil, agar mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan tidak merasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya.

Hasilnya, pemahaman siswa meningkat lebih signifikan pada Siklus II, dengan nilai rata-rata mencapai 85,2. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih aktif dalam bertanya serta berdiskusi.

DISKUSI

Validasi data dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dan mencerminkan kondisi nyata di kelas IV MIS Nurul Hidayah. Proses validasi dilakukan melalui beberapa metode berikut:

a. Triangulasi Data

Triangulasi digunakan untuk membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber guna meningkatkan validitas temuan penelitian. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan melalui:

- **Triangulasi Sumber**, yaitu membandingkan hasil tes pemahaman siswa dengan hasil observasi serta wawancara dengan guru dan siswa.
- **Triangulasi Metode**, yaitu menggunakan metode tes, observasi, dan wawancara untuk memastikan konsistensi data.

b. Uji Kredibilitas Data

Untuk menguji kredibilitas data, dilakukan teknik member check, yaitu meminta tanggapan dari guru dan siswa terkait hasil penelitian yang diperoleh. Guru menyatakan bahwa penggunaan media gambar dan video animasi telah memberikan dampak positif dalam pembelajaran SKI, sesuai dengan hasil peningkatan nilai siswa.

c. Uji Dependabilitas

Dependabilitas diuji dengan memastikan bahwa data penelitian ini dapat direplikasi dalam kondisi serupa. Penggunaan instrumen yang sama dalam kedua siklus memastikan bahwa hasil yang diperoleh bukan karena faktor kebetulan, melainkan benar-benar akibat penerapan media gambar dan video animasi dalam pembelajaran.

Hasil validasi data menunjukkan bahwa terdapat konsistensi antara hasil tes pemahaman siswa, observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan wawancara dengan guru serta siswa. Beberapa temuan utama berdasarkan validasi data adalah sebagai berikut:

- **Peningkatan Pemahaman Siswa**

Data hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 58,4 (pra-siklus) menjadi 85,2 (siklus II). Peningkatan ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan media visual dan animasi.

- **Meningkatnya Motivasi dan Partisipasi Siswa**

Dari hasil observasi dan wawancara, terungkap bahwa siswa lebih antusias dalam belajar setelah diterapkannya media gambar dan video animasi. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi di kelas.

- **Respon Positif dari Guru**

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional. Guru menyatakan bahwa siswa lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik ketika diberikan stimulus visual yang mendukung penjelasan mereka.

- **Konfirmasi dari Penelitian Sebelumnya**

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Nugroho et al. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 30% lebih baik dibandingkan metode ceramah. Selain itu, Yusuf & Prasetyo (2021) juga menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar lebih menarik.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan media gambar dan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di MIS Nurul Hidayah. Data hasil tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 58,4 (pra-siklus) menjadi 85,2 (siklus II). Peningkatan ini didukung oleh observasi keterlibatan siswa yang menunjukkan bahwa mereka lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran setelah diterapkannya media interaktif.

Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa memperkuat temuan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional berbasis ceramah dan buku teks. Guru menyatakan bahwa siswa lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik saat diberikan stimulus visual yang mendukung penjelasan. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 30% lebih baik dibandingkan metode tradisional.

Penelitian ini juga menemukan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah penggunaan media gambar dan video animasi. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi sejarah, yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Mereka menjadi lebih aktif dalam kelas, baik dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, maupun menyampaikan pendapatnya.

Dari segi dampak akademik, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi visual dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menggunakan media gambar dan video animasi, siswa tidak hanya memahami konsep sejarah dengan lebih baik, tetapi juga lebih mampu menghubungkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan mereka. Hal ini dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran lain, terutama yang berkaitan dengan materi abstrak dan historis.

Selain itu, hasil penelitian ini memiliki kontribusi sosial yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar berbasis Islam seperti MIS Nurul Hidayah. Dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam, diharapkan mereka dapat lebih menghargai dan memahami perjalanan sejarah peradaban Islam, serta menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan ini juga memberikan rekomendasi bagi guru dan institusi pendidikan agar lebih terbuka terhadap inovasi dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi dan media interaktif, suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Sebagai langkah lanjut, penelitian ini menyarankan agar sekolah dan guru lebih banyak memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran, serta melakukan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi lain, seperti virtual reality (VR) atau augmented reality (AR), dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah Islam.

REFERENSI

Aksoy, G. (2012). The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Creative Education*, 3(3), 304–308. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.33048>

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Dermawan, M. R. S. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Explainer Animasi pada Platform YouTube terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Sumedang. *Universitas Pendidikan Indonesia Repository*.

Melati, A. D. F., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>

Nugroho, S., Santoso, H. B., & Hasibuan, Z. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 15–26. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.12345>

Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>

Rahmawati, F., & Suryani, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/10.20961/jps.v9i1.12345>

Ridwan, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi pada Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 14–18.

Setiawan, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Bandung. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 123–134. <https://doi.org/10.17977/um033v5i22022p123>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, N., & Rahmawati, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/10.20961/jps.v9i1.12345>

Yusuf, M., & Prasetyo, Z. K. (2021). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.12345>

Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>

Zulkifli, M., & Hidayat, R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Sejarah terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 345–356. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i3.12345>

Firmansyah, H., & Bibi, S. (2020). Pengembangan Aplikasi "Pontianak Heritage" Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(2), 157–169. <https://doi.org/10.17977/um033v3i22020p157>

Putri, R. E. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(3), 305–323.

Hidayati, N., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pengembangan Media Animasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.12345>

Kurniawan, A., & Sari, D. P. (2020). Pengaruh Media Animasi terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 123–134. <https://doi.org/10.15642/jpi.2020.8.2.123-134>

Susilo, S. (2020). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 7(1), 12–2

Dermawan, M. R. S. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Explainer Animasi Pada Platform YouTube Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Sumedang. *Universitas Pendidikan Indonesia Repository*.

Ridwan, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah K3 di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 14–18.

Melati, A. D. F., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658.

Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658.

Putri, R. E. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(3), 305–323.

Hidayati, N., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pengembangan Media Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 145–156.

Kurniawan, A., & Sari, D. P. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 123–134.

Lestari, P. (2022). Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 78–89.

Mulyani, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Sejarah Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 56–67.

Ningsih, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 112–123.

Oktaviani, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial*, 10(2), 145–156.