



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 6491-6500

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media Animasi Dengan Menggunakan *Word Elektrik Browser (Web) Animaker* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III

Ai Hafifah^{1✉}, Dirgantara Wicaksono²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: aihafifah6@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan media animasi menggunakan *Word Elektrik Browser (Web) Animaker* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan. Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan animasi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan melibatkan satu kelas III SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan sebagai subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi kelas. Data tersebut dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan media animasi dalam pembelajaran tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media animasi dengan menggunakan *Word Elektrik Browser (Web) Animaker* memiliki dampak positif pada pembelajaran tematik siswa kelas III SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan. Animasi memberikan pengalaman visual yang menarik bagi siswa, meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran, serta membantu memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: *Media Animasi, Animaker, Pembelajaran Tematik*

Abstract

This research aims to investigate the application of animation media using the Word Electric Browser (Web) Animaker in thematic learning for class III students at Pelita Bangsa Elementary School, South Tangerang. This research was conducted to explore the effectiveness of using animation as a learning medium that can increase students' interest and understanding of thematic learning material. The research method used was qualitative research involving one class III of Pelita Bangsa Elementary School, South Tangerang as the research subject. The research was carried out in several cycles, starting from planning, implementing, observing, and reflecting. Data was collected through class observation. This data was analyzed qualitatively to gain a comprehensive understanding of the application of animation media in thematic learning. The results of the research show that the application of animation media using the Word Electric Browser (Web) Animaker has a positive impact on the thematic learning of class III students at Pelita Bangsa Elementary School, South Tangerang. Animation provides an engaging visual experience for students, increases their interest in learning, and helps understand complex concepts in a more interactive and fun way.

Keywords: *Animation Media, Animaker, Thematic Learning*

PENDAHULUAN

Penerapan media animasi dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III SD adalah alternatif yang tepat. Dalam era digital saat ini, teknologi dan media animasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi pembelajaran generasi muda. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran atau disiplin ilmu ke dalam satu topik atau tema tertentu. Tujuan dari pembelajaran tematik adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang topik yang sedang dipelajari dengan cara yang lebih menyenangkan dan berarti.

Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan penggunaan media animasi dengan menggunakan perangkat lunak Word Elektrik Browser (Web) Animaker sebagai alat pembelajaran tematik pada siswa kelas III SD. Dalam pengembangannya pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang sudah diperkenalkan kepada masyarakat umum serta luas sebagai sebuah perangkat yang membantu dalam setiap aspek kehidupan salah satunya adalah Internet.

Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan komputer (*local/wide area network*) dan komputer pribadi (*stand alone*), yang memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya bisa melakukan komunikasi satu sama lain (Suwarti, 2016:3).

Media pembelajaran adalah segala macam bentuk perangkat baik perangkat keras, maupun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun pemahaman materi ajar, serta informasi dan mengembangkan interaksi antara penyampai materi dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Yaumi, 2018:7). Menurut Sulhan Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menghubungkan konsep dasar pelajaran atau intra mata pelajaran dengan hubungan antar mata pelajaran yang saling bersinggungan dengan maksud siswa mampu menyatukan berbagai aspek nyata dalam pola pembelajaran dari berbagai dasar pengetahuan dan keterampilan (Sulhan, 2019:12).

Di perkuat oleh Faisal untuk pendekatan pembelajaran yang mengacu pada ketertarikan dengan media yaitu Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran dalam konteks yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. (faisal 2018:23). Pembelajaran audio visual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penggunaan komponen audio dan visual untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Pendekatan ini memanfaatkan penggunaan media, seperti gambar, video, suara, grafik, dan presentasi visual lainnya, serta kombinasi suara dan visual secara bersamaan, untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. (Marlina 2020:4).

Pembelajaran adalah komponen yang memiliki unsur tertentu seperti pada kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan, metode, materi, proses pembelajaran juga melibatkan guru dan siswa selain itu alat peraga atau media pembelajaran untuk mempermudah pendidik pada saat memaparkan pembelajaran. Media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah pesan dalam pembelajaran, dengan adanya media ini membantu siswa lebih memahami pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif mengacu pada prosedur dan langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dalam suatu penelitian. Tujuan utama metode penelitian adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena, memeriksa hubungan antara variabel, atau menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. (Rachmawati 2022:28).

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kualitatif. menurut Kusumastuti (Kusumastuti, 2019:18) adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai

metode alamiah. Sugiyono berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif ialah tradisi khusus dalam ilmu sosial, yang secara fundamental bergantung pada observasi yang dilakukan oleh manusia dan pada aspek-aspek tertentu (Sugiyono, 2013:8). Menurut Wicaksono penelitian kualitatif merupakan model penelitian kemanusiaan yang menempatkan manusia sebagai pusat peristiwa sosial/budaya (Wicaksono, 2017:79).

Desain penelitian adalah prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan, dan melaporkan data dalam studi penelitian. Desain penelitian adalah rencana keseluruhan untuk menghubungkan masalah penelitian konseptual dengan penelitian empiris yang relevan dan dapat dicapai (Creswell, 2014:13). Desain penelitian dilakukan ketika diketahui tentang fenomena dan masalah yang belum jelas didefinisikan. Tujuannya untuk memberikan jawaban akhir dan konklusif atas pertanyaan penelitian, serta mengeksplorasi topik penelitian dengan berbagai tingkat kedalaman. Oleh karena itu, temanya adalah mengatasi masalah baru yang sedikit atau tidak ada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Dengan kata lain, desain penelitian menetapkan prosedur tentang data yang dibutuhkan, metode yang akan diterapkan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dan bagaimana semua ini akan menjawab pertanyaan penelitian.

Desain penelitian tidak menjelaskan mengapa suatu peristiwa terjadi dan lebih cocok untuk area penelitian yang relatif baru atau belum dijelajahi (Zonyfar, dkk, 2022:69). Desain penelitian merujuk pada rencana dan strategi yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian (ZA, 2016:6). Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif yang berfokus pada penjelasan pemahaman variabel yang memberi gambaran yang lebih jelas, selain itu penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu, menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau ucapan dari orang-orang yang diamati perilakunya, penelitian ini mengumpulkan data deskriptif sebanyak mungkin untuk disajikan berupa laporan atau uraian. Menurut (Abdussamad, 2021:42) penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu sebuah prosedur penelitian berdasarkan data deskriptif yaitu berupa lisan atau kata tertulis dari subjek penelitian atau informan yang telah diamati dan memiliki karakteristik bahwa data yang diberikan merupakan data asli menurut situasi dan kondisi yang tidak dapat di manipulasi serta menggunakan cara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis, yang menganalisis data. dikaitkan dengan model Mile dan Huberman. Miles dan Huberman mengemukakan dalam wandi bahwa kegiatan Analisis Data Kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sehingga terjadi kejenuhan data (Wandi, 2013:527). Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2013:245) analisis

dimulai pada dengan perumusan dan penjelasan masalah dan dilanjutkan sampai hasil penelitian ditulis sebelum memasuki lapangan. Menganalisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data, dengan tujuan menata berbagai informasi tersebut sehingga memiliki arti dan makna yang jelas sesuai dengan fungsi dan tujuan penelitiannya. Menurut Haryoko (Haryoko, dkk, 2020:414) triangulasi adalah penelitian yang dilakukan untuk memperoleh keabsahan data pemeriksaan data dan digunakan untuk perbandingan data menggunakan triangulasi. Triangulasi ialah kegiatan pengecekan data melalui berbagai macam sumber, triangulasi sumber, triangulasi waktu triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Pelita Bangsa adalah sekolah yang berada di Jalan Surya Kencana Gg, Jl. H. Nursaid No.23, Pamulang Barat, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417. Peneliti melaksanakan penelitian dan melakukan observasi secara langsung peneliti sudah mendapatkan izin terlebih dahulu oleh kepala sekolah pelita bangsa yaitu Bapak Aditya Angga Kusuma. Sekolah Dasar Pelita Bangsa merupakan Lembaga Pendidikan yang didirikan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar kelurahan Pamulang yang berdekatan langsung dengan berbagai fasilitas seperti puskesmas Gedung Pemerintah dan lain-lain. Sehingga lingkungan dari sekolah ini sangat padat penduduk. Di sekolah ini anak distimulasi dengan berbagai metode guna mengedepankan contohnya percaya diri, memiliki akhlak yang mulia, penghargaan, toleransi, nasionalis, religius dan kreativitas.

Kegiatan pembelajaran untuk menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, pada kegiatan pembelajaran terdapat langkah-langkah kegiatan belajar. Terdiri kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan belajar mengajar di sekolah dilaksanakan setiap hari senin sampai hari jumat, pada saat memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam kepada siswa dan meminta siswa untuk berdoa, kemudian guru mengabsen siswa lalu guru mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* siswa terlihat senang dan semangat untuk memulai pembelajaran. Sebelum mengajar guru sudah menyiapkan materi pembelajaran dan media pembelajaran yang akan disampaikan sehingga pada proses guru mengajar guru sudah siap untuk mengajar sesuai dengan tema pembelajaran.

Guru menampilkan media pembelajaran menggunakan video *animaker* mengarahkan siswa untuk fokus pada media pembelajaran yang ditampilkan, video *animaker* ini memuat teks pembelajaran dan gambar-gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran, kemudian guru mengulas kembali setelah video pembelajaran ditampilkan,

siswa terlihat memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan dan menampilkan video *animaker* siswa terlihat antusias dalam pembelajaran tematik menggunakan media *animaker*. Guru dan siswa menyimpulkan inti dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dan guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada pembelajaran. Penggunaan media *animaker* ialah sebagai alat bantu untuk guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa untuk menggapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan media pembelajaran ini menampilkan gambaran animasi yang bergerak serta terdapat teks dan audio visual dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar dan dengan mudah memahami konsep pembelajaran. Namun pada pembelajaran menggunakan media ini guru hanya menampilkan medianya untuk penerapan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dibuat untuk pencapaian target pembelajaran sesuai dengan Silabus yang digunakan. Proses pembuatan media ini peneliti menyertakan langkah-langkah pembuatan media *animaker* untuk pembelajaran tematik pada materi energi dan perubahannya.

Observasi dilaksanakan pada 21 Maret 2023 sampai dengan 2 Mei di Sekolah Dasar Pelita Bangsa Tangerang Selatan sebelum melaksanakan penelitian peneliti melakukan observasi kemudian meminta izin kepada sekolah pelita bangsa yaitu Bapak Aditya Angga Kusuma Serta memberikan surat izin untuk melaksanakan penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu mengamati keadaan sekolah, mengamati proses pembelajaran siswa di kelas, bagaimana guru menerapkan media animasi dengan menggunakan *word elektrik browser (WEB) animaker* dalam pembelajaran tematik pada kelas III di Sekolah Dasar Pelita Bangsa Tangerang Selatan. Setelah melakukan observasi dan proses perizinan peneliti melakukan penelitian lapangan dengan melakukan observasi ke kelas III dengan dengan guru kelas. Penerapan media *Animaker* dalam pembelajaran tematik dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan pendekatan yang berbeda dan menarik. Video animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun, penting bagi guru untuk memastikan bahwa video tersebut tetap relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas III Abu Bakar Assidiq. Penerapan media animasi dengan menggunakan *platform Animaker* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III di SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan. Dapat memberikan berbagai manfaat. guru berpendapat bahwa media *Animaker* memberikan kemudahan dalam penyampaian materi di kelas dan membantu fokus siswa lebih terarah

dalam Tema dan Subtema yang sedang dipelajarinya. Untuk pembuatannya juga sangat mudah dan sederhana dengan mengikuti rancangan pembelajaran yang ada dan beberapa sumber di Internet sebagai dasar mediasinya. Sedangkan dari siswa pada kelas III Abu Bakar Assidiq yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 4 orang perempuan 6 orang laki-laki. Siswa sangat senang dengan pembelajaran menggunakan media *Animaker* yang dapat mereka nikmati secara *Audio-visual*/karena mereka tidak merasa jenuh sama sekali dan lebih bisa digunakan untuk mengingat dan memahami materi dengan cepat. Media *Animaker* membuat guru dapat membentuk animasi dengan mudah menggunakan elemen visual, audio, dan teks. Penerapan media *Animaker* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III SD di SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan serta dapat dilakukan dengan membuat animasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Adapun secara signifikan media pembelajaran *Animaker* memiliki manfaat dalam pada siswa kelas III SD di SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan antara lain sebagai berikut. *Animaker* memungkinkan siswa untuk belajar tematik khususnya tema 6 yaitu energi dan perubahannya melalui pengalaman visual yang kaya. Dengan menggunakan animasi, siswa dapat lebih memahami konsep-konsep yang abstrak dan sulit dengan cara yang lebih menarik dan menghibur.

Animaker dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat mereka. Animasi yang menarik dan interaktif dapat memicu ingatan siswa dengan cara yang lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Animasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dan lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran. *Animaker* memungkinkan siswa untuk bekerja sama, dalam membuat animasi siswa dan guru dapat bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi dalam merencanakan, membuat, dan mengedit animasi mereka. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi serta kedekatan antara siswa dengan guru kelas. Menggunakan *Animaker* dalam pembelajaran tematik dapat mendorong siswa dan guru untuk berkreasi dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang berbeda. Siswa dan guru dapat menggunakan berbagai elemen animasi, suara, dan teks untuk menyampaikan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Dari penemuan interpretasi hasil penelitian lapangan menunjukkan adanya peningkatan daya tarik visual dalam pembelajaran tematik pada kelas III di SD Pelita Bangsa. Media animasi menawarkan visual yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Animasi dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas III Abu Bakar Assidiq yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 4 orang perempuan 6 orang laki-laki di SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan dengan berbagai metode materi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *word elektrik browser (WEB) animaker* dalam pembelajaran tematik merupakan salah satu media pilihan. Penerapan media *animaker* berbasis audio-visual dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan dapat menjadi metode yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui penerapan media *animaker* berbasis *audio-visual*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, berikan aktivitas atau tugas kepada siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Melalui penerapan media Animaker berbasis audio-visual, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, disamping itu adanya evaluasi dari guru untuk siswa tentang materi pembelajaran secara bersama-sama.

Penggunaan media *animaker* dalam pembelajaran tematik, siswa kelas III SD Pelita Bangsa Tangerang Selatan dapat memperoleh manfaat ini dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai konsep dan topik pembelajaran. Media *animaker* menggunakan elemen-elemen visual dan audio yang menarik, yang dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa. Animasi dan efek suara dapat membantu siswa mengingat informasi dan membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. *Animaker* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan menonton animasi yang telah dibuat oleh guru. Siswa dapat mengakses animasi tersebut melalui *browser web* di komputer atau perangkat lainnya. Dengan demikian, Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal Of Est*, 81-90.
- Astuti, D. (2016). *Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa*. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Pare-Pare: Kaaffah Learning Center.
- Faisal, Lova. (2018). *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Medan: Cv. Harapan Cerdas.
- Fajarwati, M. I. (2021). Pengembangan Media *Animaker* Materi Keliling Dan Luas Bangun

- Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 1-11.
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Widina Bhakti Persada.
- Gunawan. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis 4.0*. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ginting. E. (2020) Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Pada Kurikulum 2013 Kelas IV di SD Negeri 055969 Kec. Kab. Langkat Semester Ganjil T.A 2019-2020 Medan: Univesitas Quality Medan
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang. *Jurnal Stie Semarang*, 37-57.
- Hasan Dkk. (2021). *Media Pembelajaran 2*. Jakarta: Tahta Media Group.
- Hermin Tri Wahyuni, Dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech*, 129-136.
- Herpratiwi. (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.
- Marlina, S. (2020). *Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta: Rasa Bhineka Tunggal Ika.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di Pgsd Uad Yogyakarta. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 87-94.
- Irma Megawati Dkk. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)* . Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Jalinus, N. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Juanda, A. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik* . Cirebon: Cv. Confident .
- Kristianto, A. (2021). *Media Pembelajaran Monografi*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Musrifa, C. T. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Animaker Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii* . Jember: Univ Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Muhammad, A. M. (2021). Jenis Penyajian Data Dan Triangulasi Sumber Data Kualitatif. *Gajah Mada Journal Penelitian*, 1-8.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak. *Jurnal Empowerment*, 83-95.
- Nurhasanah, E. (2022). *Create Animaker Video Panduan Penggunaan Aplikasi Animaker*. Mojokerto: Insight Mediatama.

- Oka, A. (2014). *Manajemen Teknik Modular Animasi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rachmawati, D. W. (2022). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Sari, Dkk. (2020). Kegunaan Media Pembelajaran Animasi Dalam Proses Belajar Mengajar Materi Tata Rias Pengantin Lampung Pada Prodi Tata Rias. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Antropologi (Senaspa)*, 154 -160.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiahati, I. P. (2022). Pemanfaatan Google Apps For Education (Gafe) Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5416 -5422.
- Siregar Dkk. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Suartama, I. K. (2017). *Animasi Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sujadmiko. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan *Animaker*. *Jurnal Education And Technology*, 1-13.
- Sukiyasa. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 126-137.
- Sulhan, A. (2019). *Dasar-Dasar Pembelajaran Tematik*. Mataram: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Mataram.
- Susmiyati. (2019). *Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutetja, Akhmad Affandi. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Cirebon: Elsi Pro.
- Suwarti. (2016). *Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Di Sd Negeri 1 Sindurejo Kecamatan Toroh*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Syamsudin, A. (2014). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Nontest(Informal)Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini*.*Jurnal Pendidikan Anak, Vol III, Edisi 1*.
- Valda, R. E. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Pada Materi Lingkaran Kelas Vi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1504-1515.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus lain Palopo.
- Za, T. (2016). Metodologi Penelitian. *Education Zone Jurnal*,1-10.