

# Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang

Ghima Septia Putri <sup>1</sup>, Alfurqan <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> *Progran Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Padang, Indonesia*  
e-mail: [alfurqan@fis.unp.ac.id](mailto:alfurqan@fis.unp.ac.id)

**ABSTRAK.** The use of instructional media is very important in the learning and teaching process because the media is also an inseparable unit from the world of education itself. Animation media is a learning media that contains a collection of images that produce movement and is equipped with audio so that it is memorable and keeps learning messages. This study aims to determine the effect of the use of animated media on students' learning motivation in learning Islamic religious education in elementary schools. This study used a quantitative method with an experimental type, the data source was taken from 27 respondents in grade 3 SDN 20 Kurao Pagang, Padang City. The results of the study as a whole show that there are four influences of animated media on student learning motivation, namely: learning activities go well, student scores increase before and after using animated media, analysis of the distribution of variable questionnaires student motivation is in the fairly high category, there is a significant influence linear between animation media on student learning motivation.

**Kata kunci:** Learning media, learning motivation, Islamic religious education, students

## PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan siswa yang beragama, pendidikan agama Islam tidak cukup hanya memberikan ilmu pengetahuan tentang agama saja tetapi lebih ditekankan pada feeling attituted, personal ideals serta aktivitas kepercayaan (Ahyat, 2017). Pendidikan agama Islam termasuk sebagai strategi yang ampuh untuk mencerdaskan suatu bangsa yang sesuai dengan ajaran agama. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan agama Islam itu sendiri salah satunya dapat dilakukan dengan memperbaiki penyampaian pembelajaran kepada siswa melalui media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan menyenangkan ketika belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa senang dan ingat materi yang diajarkan, selain itu juga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran (Galuh et al., 2021).

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar dikarenakan media juga merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan itu sendiri (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga memberikan rangsangan kepada pikiran, perhatian, perasaan, minat dan motivasi peserta didik untuk belajar (Indriyani, 2019).

Dilihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya memotivasi belajar peserta didik. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi.

Animasi merupakan gambar yang digerakkan atau menggerakkan benda mati seolah olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat pada gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak (Gumelar, 2011).

Jadi media animasi ini merupakan multimedia yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (Safitri et al., 2021). Menurut (Rahmayanti & Istianah, 2018), media animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gerakan dan dilengkapi audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.

Dilihat dari beberapa faktor penggunaan media animasi dalam pembelajaran lebih berhasil karena dapat masuk melalui 2 sensor indera manusia, yaitu melalui mata dan telinga. Menurut (sudirman, 2014), bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), dan 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebih nya melalui indera yang lain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada senin, 21 November 2022 dikelas 3 SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang, pembelajaran pendidikan agama Islam masih menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku paket yang diberikan sekolah, jadi dari hasil observasi tersebut dapat diketahui tidak keseluruhan siswa memiliki ketertarikan dan memperhatikan guru dalam pembelajaran, hanya sekitar 18% siswa yang memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran dan tidak ada satupun siswa yang bertanya disaat guru menjelaskan atau pun setelah menjelaskan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang membuat siswa tidak memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran dan membuat pembelajaran tersebut kurang dipahami, salah satu nya metode yang digunakan dalam belajar membuat siswa merasa bosan dan tidak ada rasa ketertarikan dalam belajar, sehingga motivasi untuk belajar pun berkurang.

Bersumber dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, alasan utama peneliti menggunakan media pembelajaran animasi adalah untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar agar pemahaman siswa sesuai dengan yang diharapkan, selain itu media animasi dapat memberikan kesan menarik bagi siswa kelas 3 karena dalam animasi menampilkan gambar yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan ketertarikan tersebut menimbulkan motivasi dalam proses belajar mengajar.

Dengan adanya masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam pembelajaran pendidikan agama Islam kelas 3 SDN 20 Kurao pagang Kota Padang, maka perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai pengaplikasian media animasi sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih merasa termotivasi dalam melakukan pembelajaran.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Untuk lokasi penelitian ini dilakukan SDN 20 Kurao Pagang terletak di Jl. Berok Rakik, Kurao Pagang, Kec. Nanggalo, Kota Padang, Sumatera Barat 25173, Akreditasi A, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 20 Kurao Pagang. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer yang diperoleh dari observasi dan angket dan sumber data skunder diperoleh melalui observasi terhadap kepala sekolah dan guru PAI. Analisis data menggunakan beberapa langkah antara lain, pengumpulan data, penyajian data dan penjumlahan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan data yang didapatkan dari Pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam kelas 3 SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang melalui observasi dan angket sebagai berikut

Data observasi belajar menggunakan media animasi

**Tabel 1 Data observasi siswa belajar menggunakan media animasi**

Observasi	Hasil	Persentase
Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	26	100%
Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	26	100%
Siswa menjawab kuis yang diberikan guru sebelum memulai pembelajaran	26	100%
Siswa memperhatikan dengan seksama animasi yang ditampilkan guru di depan kelas	20	76,9%
Siswa semangat untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi pada materi shalat fardu	24	92,3%
Siswa menyimak penjelasan guru mengenai shalat fardu yang ditampilkan menggunakan media animasi	20	76,9%
Siswa bersemangat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung	24	92,3%
Siswa aktif bertanya mengenai pembelajaran shalat fardu yang ditampilkan menggunakan media pembelajaran animasi	15	57,6%
Siswa memahami materi shalat fardu yang ditampilkan menggunakan media pembelajaran animasi sehingga dapat menjawab kuis/tes yang diberikan guru	19	73%
Siswa dan guru mengevaluasi pembelajaran	26	100%
Siswa berdoa dan memberikan salam penutup	26	100%

Berdasarkan tabel 1 Yang merupakan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

Menentukan persentase jumlah murid yang terlibat aktif dalam setiap aktivitas yang diamati selama  $n$  pertemuan dengan menggunakan persamaan:

$$T_a = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$T_a$  = Persentase jumlah siswa yang terlibat aktif pada aktivitas ke-a selama  $n$  pertemuan

$X$  = Rata-rata jumlah siswa yang melakukan aktivitas ke-a selama  $n$  pertemuan

$N$  = Jumlah seluruh siswa pada kelas eksperimen

$$T_a = \frac{X}{N} \times 100\%$$

$$T_a = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{22,90}{27} \times 100\% = 84,8\%$$

Dengan ini diperoleh presentasi rata-rata aktivitas siswa pada observasi yang dilakukan adalah 8

**Tabel 2 Kategori skor aktivitas siswa**

Interval	Kriteria
>60	Sangat baik
51-60	Baik
41-50	Cukup
30-40	Kurang
<30	Sangat kurang

(Sugiyono,2017)

Berdasarkan tabel 2 dilihat dari presentase yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas eksperimen selama proses pembelajaran dimana diperoleh presentase rata-rata adalah 84,8% dengan kriteria sangat baik. Adanya pengaruh nilai siswa dalam memahami pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, sebelum menggunakan media animasi nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95 setelah menggunakan media animasi nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100.

#### **Data angket belajar menggunakan media animasi**

**Tabel 3 Jumlah hasil angket pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa**

Nama Responden	Skor Angket
Ahmad Hadi Alfarisi	70
Aisah Nur Fajariah	84
Alexa Hamad Putri	80
Alifa Oktavia Ilahi	84
An-Nisa Fitriani	68
Aufan Latif Alfiansyah	93
Dea Dwi Audika	86

Dhanies Martwoyuis A	81
Fadlan Raziq	92
Fatimah Assyfa Ikhsan	84
Frida Oktaviani	84
Gian Mahase Pratama	85
Kevin Ananda Putra	83
Keyla Alya Azahra	79
Laila Pricilia Pertiwi	86
M. Abdillah Arasyid	86
M. Farid Atallah	93
M. Habizar	89
Nazayla Alya Zahara	84
Nizam Deri Aditiya	95
Nur Kholik Ridwan	62
Sania Agustina	98
Thania Okta Dean	79
Tsaqif Almer Maulana	88
Fici Velary Linardi	91
Zilan Zalila Az Zahra	91

### **Deskriptif data**

**Tabel 4 deskriptif data**

Statistics		
Pengaruh Media animasi terhadap motivasi belajar		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		82.2692
Std. Deviation		9.32334
Variance		86.925
Range		36
Minimum		62
Maximum		98
Sum		2139

Pada penelitian ini, pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa. Hasil yang diperoleh: Responden (N):26 dengan rata-rata (Mean) = 82.2692, standar devisi (SD) = 9.32334, range (R) = 36, nilai terendah (Min) = 62, nilai tertinggi (Max) = 98.

Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam kelas 3 SDN 20 Kuraao Pagang Kota Padang, maka kelas interval dapat ditentukan melalui perolehan skor nilai tertinggi dikurangi skor nilai terendah ditambah dengan satu. Hitungan panjang kelas interval sebagai berikut:

1. Menghitung rentang interval

$$RI = X_{\max} - X_{\min} + 1$$

$$= 98 - 62 + 1$$

$$= 37$$

2. Menghitung kelas interval

$$k = 1 + 3.3 \log n$$

$$= 1 + 3.3 \log n \ 26$$

$$= 1 + (3.3 \times 1.41)$$

$$= 1 + 4.65$$

= 5.65 dibulatkan menjadi 6

3. Menghitung panjang kelas interval

$$Pk = \frac{RI}{k}$$

$$= \frac{37}{6}$$

= 6,1 dibulatkan menjadi 6

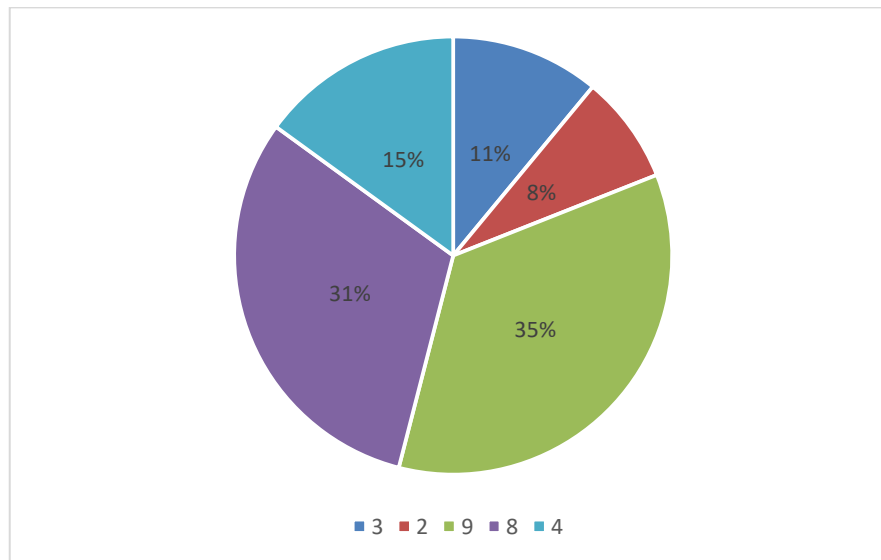
Data penerapan pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dikumpulkan dari responden sebanyak 26 siswa, secara kuantitatif menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 98 dan skor terendah adalah 62. Hasil perhitungan analisis frekuensi dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
68 - 73	Rendah	3	11%
74 - 79	Sedang	2	8%
80 - 85	Cukup	9	35%
86 - 92	Tinggi	8	31%
93 - 98	Sangat Tinggi	4	15%

**Gambar 1**

Digram angket pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar siswa



Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam materi shalat fardu kelas 3 SDN 20 Kuraio Pagang Kota Padang. Dalam kategori rendah berada pada interval 68 – 73 sebanyak 3 siswa atau 11%, pada kategori sedang berada pada interval 74 – 79 sebanyak 2 siswa atau 8%, pada kategori cukup berada pada interval 80 - 85 sebanyak 9 siswa atau 35%, pada kategori tinggi berada pada interval 86 - 92 sebanyak 8 siswa atau 31% dan pada kategori sangat tinggi berada pada interval 93 - 98 sebanyak 4 siswa atau 15%. Dari data tersebut dapat diketahui melalui rata-rata (Mean) bahwa pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa cenderung berada pada kategori cukup.

### Hasil Uji Prasyarat

#### 1). Normalitas



Tabel di bawah menunjukkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi *Kolmogorov Smirnov* (*Asym.sig*) yaitu  $0,633 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

**Tabel 6 Hasil uji normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Animasi	Motivasi	Unstandardized Residual
	N	26	26	26
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	89.5385	82.2692	0
	Std. Deviation	1.17E+01	9.32334	9.2548674
Most Extreme Differences	Absolute	0.238	0.151	0.146
	Positive	0.185	0.098	0.097
	Negative	-0.238	-0.151	-0.146
Kolmogorov-Smirnov Z		1.213	0.768	0.747
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.105	0.597	0.633
a. Test distribution is Normal.				

## 2). Homogenitas

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil posttest dan pretest penggunaan media animasi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.088	1	50	0.85

Dari data diatas dapat dilihat bahwa taraf signifikan lebih  $> 0,05$ , yaitu  $0,85$  dimana berarti  $0,85 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data homogen.

### 3). Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Animasi	* Between Groups	(Combined)	979.206	8	122.401	1.743	.160
		Linearity	31.801	1	31.801	.453	.510
		Deviation from Linearity	947.405	7	135.344	1.927	.127
	Within Groups		1193.909	17	70.230		
	Total		2173.115	25			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa taraf signifikan *deviation from linearity* sebesar 0,127, yang berarti  $> 0,05$  maka bisa disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel X dan Y.

Berdasarkan data penerapan pengaruh media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas 3A SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang dari observasi dan penyebaran angket diperoleh : observasi rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media animasi sebanyak 84,8% dan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media animasi meningkat signifikan, sebelum menggunakan media animasi nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95 setelah menggunakan media animasi nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Data dari penyebaran angket, responden (N): 26 dengan rata-rata (Mean) Responden (N):26 dengan rata-rata (Mean) = 82.2692, standar deviasi (SD) = 9.32334, range (R) = 36, nilai terendah angket (Min) = 62, nilai tertinggi angket (Max) = 98. Dan dapat dikategorikan menjadi lima kategori yaitu rendah, sedang, cukup, tinggi dan sangat tinggi, berjumlah 26 siswa, jumlah pada kategori sangat tinggi interval 68 – 73 sebanyak 3 siswa atau 11%, pada kategori sedang berada pada interval 74 – 79 sebanyak 2 siswa atau 8%, pada kategori cukup berada pada interval 80 - 85 sebanyak 9 siswa atau 35%, pada kategori tinggi berada pada interval 86 - 92 sebanyak 8 siswa atau 31% dan pada kategori sangat tinggi berada pada interval 93 - 98 sebanyak 4 siswa atau 15%. Maka berdasarkan rata-rata bahwa penerapan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar cenderung berada pada kategori cukup.

Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa proses belajar menggunakan media animasi mampu membuat siswa memiliki semangat dalam pembelajaran, berminat dalam belajar, semangat mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak bosan saat melakukan pembelajaran dan mengerti dengan materi yang disampaikan.

Dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dengan media pembelajaran yang bervariasi akan membuat siswa lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa tersebut. Berdasarkan pendapat (syaparuddin et al., 2020) strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru dan siswa untuk menghasilkan motivasi serta hasil belajar yang efektif dan efisien bagi anak-anak tergantung pada metode dan media yang digunakan.

Namun media belajar bukan satu-satu cara dalam meningkatkan motivasi belajar., media merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana Rasulullah sebagai pendidik juga menggunakan media dalam pembelajaran seperti perilaku beliau sendiri, media lidah, tangan, jari-jari tangan, hidung dan lain-lain. Banyak media ataupun sarana yang mampu digunakan dalam menuntut ilmu. Salah satu sarana, media ataupun alat petunjuk bagi hidup manusia adalah Al-Qur'an.

Dalam Q.S Al-Baqarah ayat 2 Allah berfirman:

ذٰلِكَ الْكِتٰبُ لَا رَيْبَ فِيْهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِيْنَ

*Artinya: Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertakwa,*

Q.S An-Nahl ayat 44 Allah berfirman

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَاَنْزَلْنَا اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

*Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dziker (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,*

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan Rasulullah juga menggunakan media dalam belajar, dalam memberikan petunjuk pada umat nya yaitu melalui tingkah laku, tata cara bicara dan gerakan-gerakan yang dilakukan dan Allah juga menurunkan Al-Qur'an sebagai media untuk petunjuk hidup manusia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah diuraikan mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam kelas 3 SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang. Respondennya yaitu kelas 3, maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut: Presentasi rata-rata aktivitas yang dilakukan siswa dalam melakukan pembelajaran menggunakan media animasi 84,8%, yaitu aktivitas belajar berjalan dengan sangat baik. Adanya pengaruh nilai siswa dalam memahami pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, sebelum menggunakan media animasi nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95 setelah menggunakan media animasi nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan analisis dari penyebaran angket variabel (Y) motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 20 Kurao Pagang berada pada kategori cukup pada kategori cukup tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata (Mean) = 82.2692 berada pada kategori cukup interval 80 – 85 sebanyak 9 siswa atau 35%, pada kategori tinggi berada pada interval 86 – 92 sebanyak 8 siswa atau 31% dan pada kategori sangat tinggi pada interval 93 – 98 sebanyak 4 siswa atau 15%. Berdasarkan perhitungan

menggunakan uji linearitas bahwa ada nya pengaruh anatar variabel X (Media Animasi) terhadap variabel Y (motivasi belajar), signifikan deviation from linearity sebesar 0,127, yang berarti  $> 0,05$  maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa belajar menggunakan media animasi juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, oleh karena itu banyak media-media lain yang juga mampu dijadikan motivasi agar membuat semangat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

## REFERENSI

- Alfurqan, A., Tamrin, M., & Trinova, Z. (2021). Implementasi Metode Problem Solving dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(1), 53-59.
- Ahyat, N. (2017). EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam. *Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31.
- Galuh, A. D., Maharani, D., Meynawati, L., Anggraeni, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Urgensi Nilai dan Moral dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5169–5178. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1598>
- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Nengsih, Y. K., Alfurqan, A., Muslim, M., & Tannoubi, A. (2021). Effective pedagogy in primary education: A review of current literatures. *Abjadia*, 6(2), 134-143.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6(no 4), 429–439.
- Rahmi, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and development*, 9(3), 580-589.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang. *MANAZHIM*, 4(1), 133-144.
- Safitri, D., Lestari, I., Maksum, A., Ibrahim, N., Marini, A., Zahari, M., & Iskandar, R. (2021). Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(11), 66–80. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i11.22023>
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolahalam Minangkabau di Kota Padang. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(2), 215-225.
- SYAPARUDDIN, S., MELDIANUS, M., & Elihami, E. (2020). STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PKn PESERTA DIDIK. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>