Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan
Vol.1, No.1 Januari 2023
e-ISSN: 2964-9684; p-ISSN: 2964-9463, Hal 231-243

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN MEDIA BACAAN DALAM MATERI ALJABAR DI SMAN 1 CISARUA

Anida Nurlatifah
Universitas Pendidikan Indonesia

Email: nurlatifahanida@gmail.com

Khuzaimah Fadillah Rachman
Universitas Pendidikan Indonesia

Nazwa Arani
Universitas Pendidikan Indonesia

Muhammad Arif Rahmatullah
Universitas Pendidikan Indonesia

Raihan Dzakwan
Universitas Pendidikan Indonesia

Ahmad Fuadin
Universitas Pendidikan Indonesia

Email: ahmadfuadin@upi.edu

Korespondensi penulis: nurlatifahanida@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to compare students' understanding of the learning media used and to find out the advantages and disadvantages of each media in the learning process at SMAN 1 Cisarua. This type of research was an experimental method, in the form of intact group comparison. The subjects in this study were 30 students of class XI MIPA at SMAN 1 Cisarua in different classes with the same teaching material. The data analysis used is quantitative analysis or statistical analysis. Based on the results of field observations the method presented is a learning method using reading media and animated video media. At the time of the experiment, the learning method using animated video media was superior to using reading media. The use of a method that uses reading videos produces an average grade that meets the school completeness standards.*

Keywords *: Learning Method, Reading Media, Animated Video Media*

Received November 30, 2022; Revised Desember 2, 2022; Januari 25, 2023
* Anida Nurlatifah, nurlatifahanida@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah membandingkan pemahaman siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan serta mengetahui kelebihan dan keunggulan dari masing-masing media dalam proses pembelajaran di SMAN 1 Cisarua. Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah metode eksperimen, yang berbentuk intact group comparison. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Cisarua sebanyak 30 orang di kelas berbeda dengan materi ajar yang sama. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif atau analisis statistik.. Berdasarkan hasil pengamatan lapangan metode yang disampaikan adalah metode pembelajaran menggunakan media bacaan dan media video animasi. Pada saat eksperimen metode pembelajaran yang menggunakan media video animasi lebih unggul dibandingkan menggunakan media bacaan. Penggunaan metode yang menggunakan video animasi menghasilkan nilai rata-rata kelas yang memenuhi standar ketuntasan sekolah. Sedangkan penggunaan metode video bacaan menghasilkan nilai rata-rata kelas yang tidak memenuhi standar ketuntasan sekolah.

Kata kunci : Metode Pembelajaran, Media Bacaan, Media Video Animasi.

LATAR BELAKANG

Hal yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media merupakan alat yang berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa seperti yang disebutkan Sadiman (2010:7) bahwa, "Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima, yang tujuannya untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi." Dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa media berperan penting dalam proses pembelajaran siswa.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.Semakin efektif dan efisien dari proses pembelajaran bergantung pada seberapa bagus rancangan media pembelajaran. Berlaku juga untuk sebaliknya, semakin rendah kualitas rancangan media pembelajaran maka semakin tidak efektif dan tidak efisien juga proses pembelajaran dan menyebabkan penurunan pada hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran yang telah dipaparkan memicu permasalahan pada kasus pembelajaran peserta didik, seperti kesulitan memahami pelajaran, menurunnya minat siswa, dan munculnya perasaan jenuh. Hal ini terjadi karena

media yang sering kita gunakan adalah media bacaan yang cenderung monoton dan tidak ada pengembangan.

UNESCO mencetuskan empat pilar yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, yaitu "1) learning to know (belajar untuk mengetahui), 2) learning to do (belajar untuk melakukan atau mengerjakan), 3) learning to live together (belajar untuk hidup bersama), 4) learning to be (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri)." Berdasarkan empat pilar diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran untuk membantu siswa dalam mengerjakan sesuatu, mendapatkan pengetahuan dengan cepat, mengembangkan potensi, dan membantu siswa untuk belajar hidup berkelompok.

Pada zaman modern ini, teknologi dan informasi sudah berkembang dengan pesat dan banyak dipakai di berbagai bidang, contohnya dalam bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan di bidang teknologi dan informasi, hal ini dapat kita aplikasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa, guru perlu mencari atau merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau program hiburan (Arsyad, 2011).

Salah satu contoh hasil pengembangan dari teknologi dan informasi di bidang Pendidikan adalah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Dengan media video animasi, peserta didik dapat meningkatkan konsentrasi dengan cara melihat sesuatu yang menarik dan berhubungan dengan objek secara nyata melalui gambar. Gambar pada media video animasi itu diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar maupun dalam proses belajar mengajarnya, media video animasi diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk dapat mengungkapkan ide-ide kreativitas yang mereka miliki. Selain itu, alasan penggunaan media ini adalah untuk mengurangi rasa bosan dalam belajar, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan kontribusi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan mengenai pentingnya media dalam proses pembelajaran diatas, maka peneliti hendak membandingkan keefektifan penggunaan media pembelajaran yang berbentuk video animasi dan media bacaan dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menurut Sugiyono (2019:2) merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah metode analisa deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 November 2022 di Asrama Bina Siswa SMA Plus Cisarua. Tempat tersebut merupakan suatu lembaga pendidikan sekaligus tempat tinggal siswa SMAN 1 Cisarua yang mendapatkan beasiswa.Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen, yang berbentuk *intact group comparison*, yaitu terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian akan tetapi dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah kelompok untuk kontrol (tidak diberi perlakuan).

Data yang dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian merupakan informasi yang bersifat kuantitatif. Data didapat melalui hasil uji eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Cisarua.Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan MIPA SMAN 1 Cisarua. Sampel yang diambil adalah 30 orang siswa kelas XI jurusan MIPA SMAN 1 Cisarua yang berada di Asrama Bina Siswa.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling purposif (*purposive sampling*). Teknik sampling purposif yang digunakan untuk menentukan kriteria mengenai responden mana saja yang dapat dipilih sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah *pretest post-test control group*. Yaitu dengan melakukan uji terhadap 30 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Setelah dilakukan pembagian kelompok yang dipilih secara random, kemudian dilakukan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah jika nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

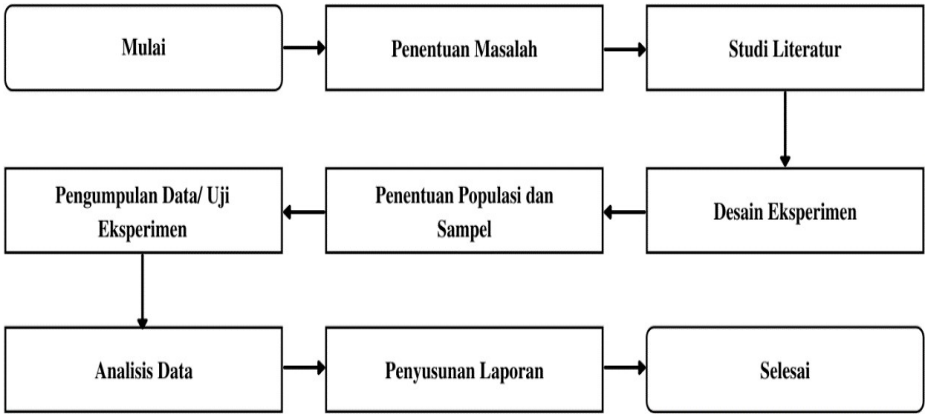
Setelah dilakukan *pretest* dan mengetahui hasilnya, kemudian dilakukan pemberian perlakuan terhadap kelompok eksperimen berupa pembelajaran dengan video animasi. Dan pada kelompok kontrol berupa pembelajaran menggunakan *power point*.Setelah dilakukan pemberian perlakuan, kemudian dilakukan *post-test*

Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan
Vol.1, No.1 Januari 2023
e-ISSN: 2964-9684; p-ISSN: 2964-9463, Hal 231-243

untuk mengukur hasil pemahaman setelah dilakukan perlakuan.

Pada penelitian ini memiliki beberapa tahapan seperti diagram alur dibawah ini:

Gambar 1. Diagram Alur Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan media animasi sebagai media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa video animasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dimana dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu memberi kedua perlakuan yang berbeda terhadap dua sampel kemudian melakukan pengambilan data.

Dalam penelitian ini, siswa kelas XI jurusan MIPA yang bersekolah di SMAN 1 Cisarua serta bagian dari Asrama Bina Siswa menjadi subjek penelitian. Untuk menguji keefektivitasan media animasi dan media bacaan maka pada bagian ini akan disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lokasi penelitian. Siswa sebanyak 30 orang diambil sebagai sampel dengan rincian 15 siswa masuk ke dalam kelas eksperimen dan 15 siswa masuk ke dalam kelas kontrol.

Adapun data siswa yang termasuk kedalam subjek penelitian dirinci sebagai berikut.

Tabel 1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
A1	B1
A2	B2
A3	B3
A4	B4
A5	B5
A6	B6
A7	B7
A8	B8
A9	B9
A10	B10
A11	B11
A12	B12
A13	B13
A14	B14
A15	B15

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Kemudian diberikan tes akhir. Dari hasil *post-test* inilah yang peneliti jadikan dasar untuk mengetahui pemahaman dan hasil belajar siswa setelah adanya *treatment* pada kelas eksperimen.

Jumlah siswa kelas eksperimen yang diolah datanya sebanyak 15 siswa,

Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan
Vol.1, No.1 Januari 2023
e-ISSN: 2964-9684; p-ISSN: 2964-9463, Hal 231-243

begitupun dengan jumlah siswa kelas kontrol yang diolah datanya sebanyak 15 siswa. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 46 dan 44. Pengolahan nilai *pretest* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diajarkan materi aljabar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol pada materi aljabar.

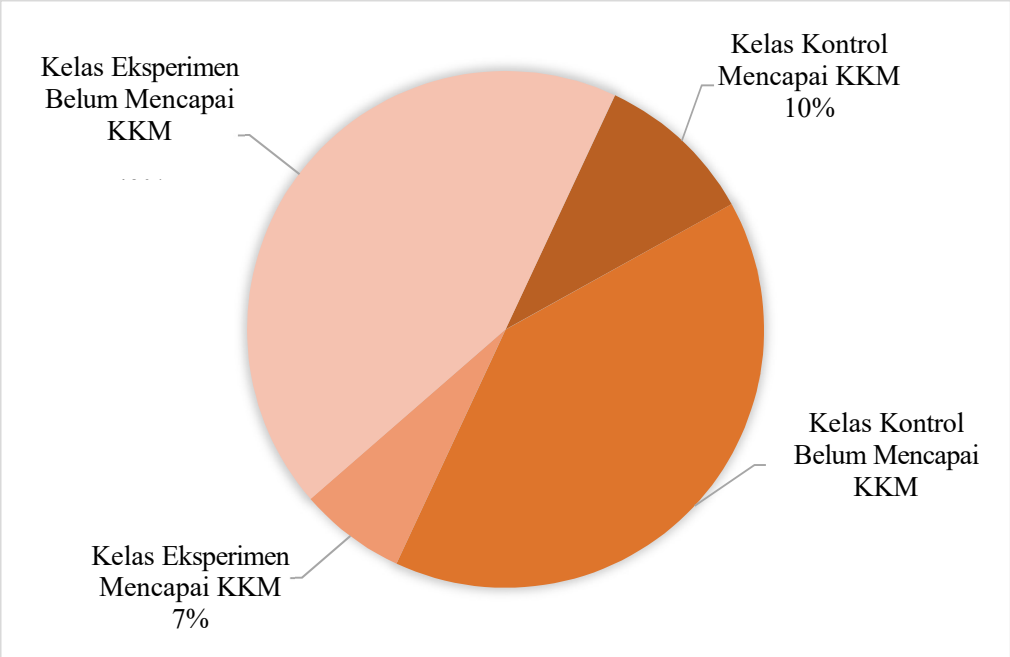
Tabel 2. Perbedaan Kemampuan Awal Antara Siswa Kelas Eksperimen Dengan Siswa Kelas Kontrol

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
Inisial Siswa	Nilai	Inisial Siswa	Nilai
A1	50	B1	60
A2	60	B2	30
A3	40	B3	30
A4	80	B4	40
A5	10	B5	40
A6	30	B6	20
A7	10	B7	50
A8	60	B8	40
A9	40	B9	20
A10	40	B10	30
A11	40	B11	40
A12	40	B12	50
A13	70	B13	60
A14	50	B14	70
A15	70	B15	80
Rata-rata	46	Rata-rata	44

Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan
Vol.1, No.1 Januari 2023
e-ISSN: 2964-9684; p-ISSN: 2964-9463, Hal 231-243

Dengan demikian, data tersebut dapat divisualisasikan antara nilai siswa dengan ketuntasan minimal sekolah yaitu 65 adalah sebagai berikut.

Gambar 2. Visualisasi Data Antara Nilai Siswa Dengan Ketuntasan Minimal Sekolah



Setelah dilakukannya *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran video animasi, pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran dapat meningkat. Hal tersebut dibuktikan setelah dilakukannya *post-test* pada siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 87,3 sedangkan di kelas kontrol sebesar 74,6. Pengolahan nilai *post-test* yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diajarkan materi aljabar. Adanya perbedaan peningkatan hasil belajar ditentukan oleh tidak samanya *treatment* yang diterapkan pada masing-masing kelas. Berdasarkan analisis uji dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media video animasi dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media video animasi pada materi aljabar.

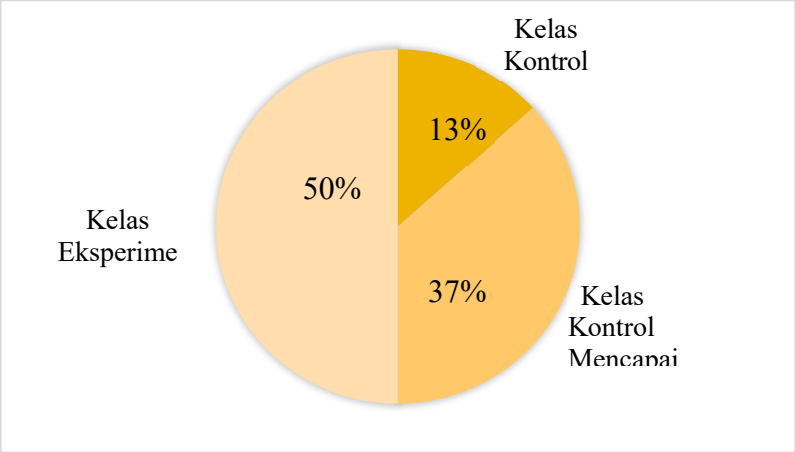
Tabel 1.3 Perbedaan Kemampuan Akhir Setelah Pemberian Perlakuan Antara Siswa Kelas Eksperimen Dengan Siswa Kelas Kontrol Pada Materi Aljabar

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
Nama Siswa	Nilai	Nama Siswa	Nilai
A1	90	B1	90
A2	100	B2	60
A3	80	B3	70
A4	100	B4	70
A5	70	B5	70
A6	80	B6	60
A7	80	B7	80
A8	90	B8	90
A9	90	B9	60
A10	80	B10	70
A11	90	B11	80
A12	100	B12	60
A13	100	B13	70
A14	70	B14	90
A15	90	B15	100

Rata-rata	87.3	Rata-rata	74.6

Berdasarkan data persentase hasil *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen maka dapat dilihat ketuntasan siswa (KKM 65) pada materi aljabar meningkat sebanyak 12 siswa (80%) dari 15 siswa dengan kenaikan nilai rata-rata 41,3. Persentase hasil *pretest* dan *post-test* pada kelas kontrol dapat dilihat ketuntasan siswa pada materi aljabar meningkat sebanyak 11 siswa (73,33%) dari 15 siswa dengan kenaikan nilai rata-rata 30,6.

Gambar 3. Persentase Hasil Post-Test



B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022 pada kelas XI MIPA di SMAN 1 Cisarua yang diwakili oleh siswa Asrama Bina Siswa. Sebanyak 15 orang kelas XI MIPA tersebut dibagi dua kelompok yakni satu kelompok bertindak sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang diajarkan tanpa menggunakan media video animasi tetapi siswa diajarkan menggunakan media bacaan pada materi aljabar. Kelompok kedua bertindak sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada materi aljabar. Berdasarkan data persentase hasil *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen maka dapat dilihat ketuntasan siswa (KKM 65) pada materi aljabar meningkat sebanyak 12 siswa (80%) dari 15 siswa dengan kenaikan nilai rata-rata 41,6. Persentase hasil *pretest* dan *post-test* pada kelas kontrol dapat dilihat ketuntasan siswa pada materi aljabar meningkat sebanyak 11 orang dengan kenanikan nilai rata-rata 30,6.

Penyebab lebih tingginya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas XI MIPA eksperimen adalah pemahaman terhadap materi yang didapat oleh siswa. Pemahaman materi yang diperoleh siswa kelas eksperimen didapat dari penggunaan media pembelajaran berupa video animasi. Penggunaan media pembelajaran video

animasi ini siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi mengenai aljabar karena siswa melihat masalah yang terjadi secara langsung di lapangan melalui video animasi tersebut. Konsep-konsep yang dijelaskan dapat mudah dipahami siswa karena apa yang tertera pada video animasi tersebut menjelaskan konsep disertasi contoh langsung baik berupa operasi aljabar dan komponen aljabar terpapar secara nyata melalui video animasi tersebut sehingga siswa dapat melihat pengaplikasian di kehidupan nyata secara langsung. Pemahaman yang siswa dapatkan dari melihat langsung akan bersifat lebih tahan lama daripada siswa harus membayangkan dalam pikiran masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Arief S Sadiman (2010) bahwa media merupakan alat bantu yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta dapat meningkatkan daya serap dan retensi belajar siswa.

Media ini juga dikombinasikan dengan animasi berupa bentuk-bentuk yang representatif dari operasi aljabar yang berlangsung di lapangan. Sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan media pembelajan berupa video animasi ini karena media yang digunakan merupakan media audiovisual yang dapat mewakili gaya belajar semua siswa dan jika siswa yang bergaya visual maka siswa harus mendapatkan rangsangan belajar visual, begitu juga jika siswa yang gaya belajarnya auditori harus mendapatkan rangsangan belajar auditori. Hal ini disampaikan pula oleh Arsyad (2015) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual peserta didik agar media pembelajaran ini dapat memberikan layanan pada setiap peserta didik sesuai dengan karakteristik belajarnya. Melalui media video animasi ini siswa dapat merumuskan kesimpulan sendiri sehingga dapat melatih siswa untuk mencari pemahamannya sendiri dengan bantuan lembar kerja siswa berupa pengisian *Google Form* sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa tersebut. Nilai rata-rata *post-test* siswa, jika dibandingkan dengan KKM yang dibandingkan oleh guru yaitu 65, untuk kelas kontrol yang nilai rata-ratanya 74,6 masih berada dibawah nilai KKM, sedangkan untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 87,3 berada diatas KKM. Kedua kelas tersebut sama-sama diberikan pembelajaran menggunakan media hanya saja media yang digunakan berbeda. Kelas kontrol diajarkan menggunakan media bacaan yang berisi penjelasan-penjelasan singkat dari materi, sedangkan kelas eksperimen diajarkan menggunakan media video animasi

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa SMAN 1 Cisarua mengenai keefektifitasan penggunaan media vidio animasi Dengan media bacaan dalam materi aljabar didapat kesimpulan bahwa, Pemahaman materi yang diperoleh siswa kelas eksperimen didapat dari penggunaan media pembelajaran berupa video animasi. Penggunaan media pembelajaran video animasi ini siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi mengenai aljabar karena siswa melihat penjelasan yang dikemas secara kreatif melalui video animasi tersebut. Media ini juga dikombinasikan dengan animasi berupa bentuk-bentuk yang dapat menggambarkan proses aljabar yang berlangsung dalam kegiatan sehari-hari. Melalui media video animasi ini siswa dapat merumuskan kesimpulan sendiri sehingga dapat melatih siswa untuk mencari pemahamannya sendiri dengan bantuan lembar kerja siswa berupa pengisian *Google Form* sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa tersebut. Nilai rata-rata *post-test* siswa, jika dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan oleh guru yaitu 75, untuk kelas kontrol yang nilai rata-ratanya 74,6 masih berada dibawah nilai KKM, sedangkan untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 87,3 berada diatas KKM. Kedua kelas tersebut sama-sama diberikan pembelajaran menggunakan media hanya saja media yang digunakan berbeda.

B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan pembahasan dan analisis hasil penelitian ini.

1. Pengajar diharapkan lebih banyak berpikir tentang strategi dan metode apa yang harus diterapkan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditargetkan.
2. Penggunaan media video animasi untuk proses belajar harus dikembangkan sesuai dengan materi dan peserta didiknya, agar dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal.
3. Selain media video animasi tentunya masih banyak media-media lain yang harus dipahami dan dikembangkan agar bermanfaat dalam dunia pendidikan.
4. Profesionalitas seorang pengajar dalam mengajar dan mendidik menjadi faktor pendukung keberhasilan bagi peserta didik. Maka pengajar diharapkan menguasai pembelajaran dengan segala teknik mengajar sehingga ketika mengalami kendala mampu mencari jalan keluar sebagai alternatif.

DAFTAR REFERENSI

Afif, Nur.2019. *Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital*. *IQ (Ilmu Al- Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam 2(1). pp.* 117-129. https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28

Ahmadiyanto.2016. *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VII C SMP*. Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan,

Anggraeni, N. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.* Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Pendidikan Administrasi Perkantoran - Fakultas Ekonomi, Yogyakarta.

Ardana.2001.P*engembangan Model Kooperatif Individual Berwawasan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*.Skripsi.Singaraja:STKIP

Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grapindo Persada.

Arnab. 2017. Towards a trans-disciplinary methodology for a game based intervention process. *Educ.Technol*,48(2) pp. 279–312. **https://doi.org/10.1111/bjet.12377**

Arsyad, A.2011. *Media pembelajaran*. PT. Raja Grapindo Persada. Jakarta.

Cahyani, F. D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.* Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jambi.

Djamarah, Syaiful B. dan Aswan Zain. 2010 . Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

Emda, A. 2018 . Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.

Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4 (1), 104-117.

Firdiana,W.2020.*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Dimasa Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas*

Hidayah, W. N. 2021. Pengaruh Video Animasi Virus Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Lintas Minat . *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, *6*(2), 24–29. Retrieved from https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/eduscope/article/view/415

Sugiyono. 2019 . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Bandung:Alfabeta Bandung.