

## Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung

**Laviana Aunil Malik**

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah  
[lavianaunil24@gmail.com](mailto:lavianaaunil24@gmail.com)

**Binti Maunah**

Dosen Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah  
[uun.lilanur@gmail.com](mailto:uun.lilanur@gmail.com)

Alamat: Jl. Mayor Sujadi No.46, Kudus, Plosokandang, Kec. Kedungwaru,  
Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66221

**Abstract.** *Teaching and learning activities are basically a process of communication carried out between teachers and students, in which both of them exchange ideas. aims to increase students' interest in learning, and to explore this matter more deeply, the researcher formulates the research focus as follows: 1) How is the interest in learning social studies for class VIII students at MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung, 2) What are the steps for using animated video media in learning, 3) What are the implications of applying animated video media? This research is a research using descriptive qualitative research methods. The location of this research is MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. The results of the study are as follows, 1) Students' interest in social studies learning is influenced by the classroom atmosphere and the learning media used. 2) The use of learning media is very necessary in every lesson, 3) The use of animated videos in learning, 4) As a teacher, you have to be creative and innovative. 5) The use of video animation is able to overcome the limitations of the senses, space and time. 6) Animated video media can motivate students to increase student learning interest. 7) The teacher's attention to students with different abilities, both more and less, is of course different, so that all of their students are able to be equal and complete learning well according to the lesson plan standards.*

**Keywords:** *Animated Video, Learning Interest, Social Studies Teaching and learning activities are basically a communication.*

**Abstrak.** Kegiatan belajar-mengajar pada dasarnya ialah sebuah proses komunikasi yang dilakukan antara guru dan siswa, yang dimana keduanya akan saling bertukar pikiran. bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan untuk mendalami hal tersebut lebih dalam lagi, peneliti merumuskan fokus penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimana minat belajar IPS siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung, 2) Bagaimana langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, 3) Bagaimana bentuk implikasi dari penerapan media video animasi Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian ini di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Hasil dari penelitian sebagai berikut, 1) Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS Dipengaruhi oleh suasana kelas dan media pembelajaran yang digunakan, 2) Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam setiap pembelajaran, 3) Penggunaan video animasi dalam pembelajaran, 4) Sebagai seorang guru harus kreatif dan inovatif. 5) Penggunaan video animasi mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. 6) Media video animasi dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa. 7) Perhatian guru terhadap siswa dengan kemampuan berbeda baik itu lebih maupun kurang tentunya berbeda, agar semua anak didiknya mampu setara dan menyelesaikan pembelajaran dengan baik menurut standart RPP.

**Kata kunci:** Video Animasi, Minat Belajar, IPS

## LATAR BELAKANG

Era globalisasi telah membawa manusia perkembangan yang cukup pesat dan sangat berpengaruh pada teknologi informasi, dan komunikasi. Tentunya hal itu dapat dijadikan acuan manusia untuk berkembang secara modern. Perkembangan yang terjadi pada saat ini telah mempengaruhi banyak hal yang mulai menjadi adat istiadat masyarakat modern pada saat ini. Pengaruh globalisasi bukan hanya berpengaruh pada bidang teknologi dan komunikasi, selain itu globalisasi sangat mempengaruhi jenis-jenis ekonomi, sosial, budaya dan juga pendidikan di dunia. Dalam undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa:

“ pendidikan ialah suatu usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan melewati proses pembelajaran agar secara aktif, para peserta didik dapat memperlihatkan pengembangan potensi diri sehingga peserta didik memiliki pengendalian diri yang baik, kecerdasan, kekuatan spiritual keagamaannya, kepribadiannya dan juga akhlaknya menunjukkan seseorang yang berbudi luhur, serta mempunyai keterampilan yang berguna bagi banyak pihak, seperti keluarga, masyarakat, bangsa dan negaranya.”<sup>1</sup>

Kegiatan belajar-mengajar pada dasarnya ialah sebuah proses komunikasi yang dilakukan antara guru dan siswa, yang dimana keduanya akan saling bertukar pikiran. Guru dan siswa memiliki peranannya masing-masing yang dapat dikatakan sama-sama penting dalam proses terjadinya kegiatan belajar mengajar. Peranan guru diantaranya yaitu, seorang guru harus lebih banyak menguasai bahasa tubuh dan menghidupkan suasana kelas agar nyaman dan terkesan asyik.

Pembelajaran di dalam kelas dinyatakan berhasil apabila pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan sangat optimal dan dengan metode yang baik, yang mudah dipahami serta ditangkap oleh siswa. Perkembangan IPTEK yang sudah semakin canggih, dan tentunya kemajuan teknologi harus diikuti sertakan sebagai alat atau media dalam menghidupkan suasana proses belajar mengajar didalam kelas. Contohnya ialah dengan menggunakan video animasi. Biasanya siswa akan lebih mudah menangkap sesuatu apabila menggunakan media audio visual. Penggunaan video animasi ini dipandang tepat untuk menyampaikan sebuah materi dan memberikan pemahaman yang bersifat cukup konkret kepada siswa.

---

<sup>1</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014) hal. 8

Menurut pendapat Rusman manfaat penggunaan media audio visual meliputi: siswa dapat memperoleh presepsi yang sama dan benar dalam menerima materi pelajaran. Guru membuat siswa fokus pada pembelajaran dan membantu mengingat kembali materi sehingga lebih mudah berbagi pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Penggunaan media video atau audio visual dipandang tepat untuk pemahaman yang bersifat konkret, sehingga mempermudah siswa menyerap materi yang disampaikan.<sup>2</sup>

Pada perkembangannya, tugas pendidikan itu sendiri ialah dalam pertumbuhannya anak akan dibimbing, hingga dapat berdiri sendiri. Devinisi pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara ialah pendidikan merupakan suatu daya dan upaya dalam memajukan budi pekerti, dan menanamkan pemikiran kepada anak, atau jika di sederhanakan ialah anak dibekali dengan ilmu guna untuk memanusiakan manusia.<sup>3</sup> Penjelasan serupa juga dikemukakan yaitu pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membimbing dan mengarahkan manusia. sebagai makhluk individual dan sosial yang diawali dengan kemampuan belajar dan kemampuan dasar.<sup>4</sup>

Media audio visual ialah suatu sarana atau alat yang dapat dilihat serta didengar oleh indra panca indra manusia. Hal ini sejalan dengan pandangan islam sebagaimana firman Alloh dalam Q.S. An-Nahl/ 16:78

ولله اخرجكم من بطون امهاتكم لا تعلمون شياء وجعل لكم السمع والابصر والفاءد لعلكم تشكرون \النحل:78\

Artinya:

“dan Alloh mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar bersyukur.” { Q.S. An-Nahl/ 16:78}<sup>5</sup>

Pada kegiatan magang satu yang dilakukan oleh peneliti, peneliti sempat melakukan observasi di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Alasan dari peneliti memilih melakukan observasi di sekolah tersebut ialah karena sekolah tersebut termasuk kedalam sekolah swasta tapi sudah menyandang gelar sekolah adiwiyata. Selain observasi peneliti juga melakukan sedikit wawancara ringan kepada salah satu guru mata pelajaran ips di MTs

---

<sup>2</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 201.

<sup>3</sup> Husaini Usman, *Manajemen Teori, Praktik Dan Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hal 13

<sup>4</sup> Binti Maunah, *Pendidikan Dalam Prespektifstruktur Fungsional*, Cendekia, Vol. 10no. 2, Oktober 2016, hal 161.

<sup>5</sup> Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Semarang: PT. Toha Putra Semarang, 2005), hal. 375

Miftahul Huda Ngunut Tulungagung mengenai pembelajaran yang diterapkan di MTs Miftahul Huda tersebut serta jenis-jenis media apa saja yang pernah dibagikan kepada siswa.

Berdasarkan pertanyaan tersebut guru mata pelajaran ips menjawab pertanyaan tersebut dan menjelaskan bahwa anak-anak atau siswa cenderung lebih mudah menangkap informasi atau pelajaran dengan menggunakan suatu media yang berbeda, sehingga menimbulkan banyaknya rasa penasaran siswa, jadi mereka lebih semangat untuk belajar.

“pada dasarnya sampai saat ini guru mata pelajaran IPS tersebut menjelaskan bahwa hanya sebagian kecil saja dari pihak guru yang berinisiatif menggunakan media baru. Karena terdapat beberapa kendala yang salah satunya yaitu keterbatasan kemampuan ilmu teknologi yang dikuasai.”<sup>6</sup> Berdasarkan pendapat tersebut peneliti ingin sekali mencoba menerapkan penggunaan video animasi di MTs Miftahul Huda Ngunut tersebut, untuk mengetahui apa saja implikasi yang dihasilkan oleh video animasi terkait peningkatan hasil belajar siswa di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Pemilihan judul Penggunaan Video animasi Dalam Pembelajaran Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di Mts Miftahul Huda Ngunut Tulungagung ialah karena menurut pengamatan peneliti Pembelajaran IPS dianggap sebagai salah satu pelajaran yang cukup membosankan bagi kebanyakan siswa, entah itu karena kurang menariknya sebuah materi atau karena kurangnya inovasi dari seorang guru untuk menghasilkan metode baru yang lebih menggugah selera siswa untuk belajar IPS.

Video ialah sebuah media elektronik yang pada dasarnya memiliki kemampuan untuk menangkap dan menggabungkan audio dan visual secara bersamaan sehingga mampu menghasilkan sebuah tayangan yang menarik dan juga sangat dinamis. Video ialah sebuah teknologi yang dimanfaatkan untuk, memproses, merekam, menangkap, mentransmisikan dan menata ulang gambar yang dapat bergerak untuk diabadikan.<sup>7</sup>

Sedangkan Animasi ialah sebuah frame yang diurutkan, yang ketika frame tersebut diputar dengan kecepatan yang cukup maka akan menghasilkan gambar bergerak yang dapat dikatakan cukup lancar seperti sebuah video atau sebuah film. Animasi juga dapat diartikan dengan menghidupkan sebuah gambar, sehingga karkter dari gambar harus beraneka macam ekspresi dan gaya khas dari karakter tersebut.<sup>8</sup> Animasi dipercayai mampu menarik perhatian dan juga mampu menyampaikan suatu pesan dengan sangat baik.

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Diana Nurul Ifadah SE. Selaku guru Pengampu Mata Pelajaran IPS di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung Pada Tanggal 1 November 2022, Pukul 09.00 didepan Ruang Guru.

<sup>7</sup> Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). hal. 87

<sup>8</sup> *Ibid*, hal. 81

Menurut pendapat dari Munir, animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animation* yang berasal dari kata *to anime* yang memiliki arti yaitu “menghidupkan”. Animasi merupakan sebuah still image atau gambar tetap dengan penyusunan berurutan dan direkam dengan kamera.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Penggunaan

Penggunaan memiliki asal kata yaitu *guna* yang memiliki tambahan *pe* dan *an*. Penggunaan memiliki kata lain yaitu pemanfaatan yang memiliki artian “mengenakan, atau memakai sesuatu sesuai dengan kebutuhan”.<sup>9</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Arti lainnya dari penggunaan adalah pemakaian. Contoh: Kita harus menggalakkan penggunaan bahasa Indonesia.<sup>10</sup> Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Masa*, yaitu penggunaan media dapat dilihat dari tingkat durasi atau frekuensi dari penggunaan media tersebut.<sup>11</sup>

### 2. Video Animasi

Video ialah sebuah media elektronik yang pada dasarnya memiliki kemampuan untuk menangkap dan menggabungkan audio dan visual secara bersamaan sehingga mampu menghasilkan sebuah tayangan yang menarik dan juga sangat dinamis. Video ialah sebuah teknologi yang dimanfaatkan untuk, memproses, merekam, menangkap, mentransmisikan dan menata ulang gambar yang dapat bergerak untuk diabadikan.<sup>12</sup> Video secara historis memiliki asal kata kerja Latin yaitu “*videre to see*”, dengan seiring perkembangan jaman kata tersebut dijadikan acuan untuk membuat istilah baru yaitu “*viddy*” yang pada akhirnya menjadi kata video. Animasi ialah sebuah frame yang diurutkan, yang ketika frame tersebut diputar dengan kecepatan yang cukup maka akan menghasilkan gambar bergerak yang dapat dikatakan cukup lancar seperti sebuah video atau sebuah film. Animasi juga dapat diartikan dengan menghidupkan sebuah gambar, sehingga karakter dari gambar harus diteliti secara detail seperti tampak samping, depan, belakang gambar, karakter wajah, aneka macam ekspresi dan gaya khas dari karakter tersebut.<sup>13</sup>

---

<sup>9</sup> Berlian Sunandar, *Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP QUR'AN Nurul Huda Pesawaran*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal 1

<sup>10</sup> KBBI Online

<sup>11</sup> Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Masa: Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), hal 125

<sup>12</sup> Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 87

<sup>13</sup> *Ibid*, hal. 81

### 3. Pembelajaran IPS

Proses perkembangan pendidikan di dunia barat memiliki konsep-konsep yaitu berupa paedagogi, andragogi, dan education. Konsep paedagogi kegiatan pembelajaran ditujukan kepada anak yang belum dewasa (paeda artinya anak) dengan tujuan untuk mendewasakan anak, namun dari hasil konsep paedagogi justru banyak yang tidak menggambarkan perilaku dewasa, jadi untuk menanggulangi pertentangan dari kenyataan tersebut diadakannya gerakan andragogi (kata dasar andro yang artinya laki-laki yang rupanya seperti perempuan). Selanjutnya gerakan modern memunculkan konsep education.<sup>14</sup>

Pembelajaran dapat didefinisikan yaitu suatu proses interaksi atau komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa serta memiliki sumber belajar yang berada di dalam satu lingkungan belajar.<sup>15</sup> Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan [humaniora](#), serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>16</sup> Pada hakikatnya mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial.

### 4. Minat Belajar

Minat menjadi salah satu faktor pendukung dari kesuksesan siswa dalam proses belajarnya. Minat itu sendiri memiliki peran dan pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup> Sedangkan belajar itu sendiri ialah sebuah proses seseorang untuk memperoleh keterampilan, kecakapan, dan sika. Sedangkan menurut Skinner yang dikutip oleh Gredler, belajar sendiri merupakan perubahan tingkah laku yang dialami seseorang.<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup> Binti Maunah, Landasan Pendidikan, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal 165

<sup>15</sup> Tutik Rahmawati, Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik (Yogyakarta: Gava Media, 2015). hal. 139

<sup>16</sup> Somantri, Numan, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001)

<sup>17</sup> Zuhriyah Nikmah, *Peran Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas I MI Islamiyah Pangkah Kulon Ujung Pangkah Gresik*. (Gresik: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2021) hal. 23

<sup>18</sup> Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran* (Sleman: Deepublis, 2018) hal.12

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Metode deskriptif studi kasus dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain studi ini mengumpulkan data dari berbagai sumber.<sup>19</sup> Pengumpulan datanya menggunakan metode observasi partisipan, wawancara mendalam, dan juga dokumentasi. Lokasi penelitian ini di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Sedangkan teknik analisisnya menggunakan pola yang dicetuskan oleh Milles dan Hubberman diantaranya yaitu: reduksi data, penyajian data, dan terakhir verifikasi atau kesimpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS guna untuk meningkatkan minat belajar siswa telah menghasilkan data-data, yang kemudian dideskripsikan oleh peneliti dan menghasilkan temuan-temuan baru. Pada tahap selanjutnya temuan-temuan baru tersebut akan dikaji yang sesuai dengan teori serta pendapat-pendapat para ahliyang dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian yaitu: 1) Minat belajar IPS siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung, 2) Langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung, 3) Implikasi dari penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna untuk meningkatkan minat belajar isiswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.

### A. Minat belajar IPS siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengajtualisasikan potensi-potensi yang dimiliki oleh per individu dengan berbagai upaya ataupun berbagai macam uasaha, untuk mempersiapkan diri seseorang di masa yang akan datang. Dalam dunia pendidikan tingkat suatu kebosanan siswa masih hal wajar karena pada dasarnya rasa lelah dalam diri seseorang itu bersifat manusiawi. Kebosanan dalam pembelajaran harus segera diantisipasi oleh individunya sendiri agar tidak menurunkan minat dan motivasi belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran.

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hal 15

Menurut permendikbud dalam uu nomor 103 tahun 2014 Pembelajaran ialah proses interaksi antar siswa, dan antara siswa dengan gurunya serta sumber belajarnya, pada lingkungan sekolah. Pembelajaran itu lebih luas cangkupannya dari pada pengajaran. Di dalam pembelajaran memerlukan perencanaan sistematis untuk menghasilkan kegiatan belajar pada siswa. Pendapat lain Sebuah proses komunikasi, yang dimana terdapat tiga komponen-komponen yang terlibat didalamnya, yaitu guru sebagai pemberi pesan, siswa si penerima pesan dan komponen pesan itu sendiri yang berupa mata pelajaran.<sup>20</sup>

Dari hal diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi penyampaian susatu materi dari pendidik kepada siswa, melalui sumber belajar dan juga media pembelajaran dalam satu lingkungan belajar. Pembelajaran dalam penelitian ialah penggunaan media vedeo animasi dalam pembelajaran IPS, guna untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut pendapat dari Wuri dan Faturahman dalam bukunya yang berjudul "*Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*" mengungkapkan bahwa, penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran yang sesuai dengan cara berpikir siswa. Selain itu penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh pada minat belajar siswa, yang dimana penggunaan media pembelajaran itu akan menarik perhatian dari siswa untuk mendengarkan serta memahami materi yang disampaikan.<sup>21</sup>

Penggunaan media pembelajaran, sangat mempengaruhi minat belajar dari siswa. Selain sebagai sarana prasarana guru dalam menyampaikan sesuatu materi media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan oleh karakter siswa dan juga materi yang akan di sampaikan di dalam kelas, agar media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, sehingga materi yang ada di dalamnya dapat diterima dengan baik oleh siswa.

---

<sup>20</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 162

<sup>21</sup> Wuri dan Faturohman, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar*, (Yogyakarta:Penerbit Ombak, 2012), hal. 77-78



Menurut pendapat Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul “*Media Pembelajaran*”, beliau menyatakan bahwa media merupakan suatu bentuk wahana fisik atau komponen-komponen yang di dalamnya terdapat sumber belajar siswa, serta mengandung materi instruksi di lingkungan sekolah, yang digunakan untuk merangsang perkembangan belajar siswa. Media secara umum memiliki komponen-komponen pendukungnya yaitu, peralatan, orang, bahan, kegiatan siswa untuk memperoleh materi, pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>22</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat, baik untuk guru sebagai pendidik ataupun siswa sebagai terdidik, karena dengan digunakannya media pembelajaran dalam suatu proses penyampaian materi di dalam kelas mampu menjadikan siswa lebih termotivasi dan tergerak untuk belajar, sehingga peluang untuk mempertinggi minat belajar siswa cukup tinggi. Suatu media pembelajaran dipilih karena pertimbangan dari beberapa kriteria, yaitu ketepatannya dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi dari pelajaran yang disampaikan, praktis, luwes dan tahan lama serta memiliki mutu teknis yang baik.

Manfaat praktis dari penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Media pembelajaran audio visual dinyatakan dapat memperjelas penyajian sebuah pesan dari informan, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan minat belajar siswa.
2. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga memunculkan motivasi belajar, menjadikan siswa lebih mandiri sesuai dengan minatnya, dan Dapat mengatasi keterbatasan antara ruang, waktu dan indera.
3. Media audio visual juga memberikan kesan pengalaman yang nyata sesuai dengan peristiwa-peristiwa di lingkungannya.
4. Penyampaian materi dapat disetarakan dan di disamakan dengan materi pembelajaran di dalam kelas.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011),hal. 5

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 29-30

## **B. Langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung**

Dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, sebuah bentuk motivasi sangat diperlukan. Adanya sebuah motivasi dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih optimal. Motivasi menjadi kadar penentuan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Semakin tepat suatu motivasi yang diberikan maka akan semakin berhasil sebuah pembelajaran. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak dalam diri siswa. Motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi dari siswa, karena intensitas prestasi dari siswa akan menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar siswa.<sup>24</sup>

Motivasi sangat diperlukan sebagai bentuk suport guru kepada siswanya, agar lebih bersemangat dalam belajar. Motivasi dari guru sangat bermacam-macam, guru bisa menggunakan berbagai macam motivasi sesuai dengan problem yang sedang di hadapinya atau sedang dihadapi oleh siswanya. Pemberian motivasi di gambarkan sebagai bentuk kepedulian seorang guru karena keinginannya membuat anak didiknya menjadi pintar. Pemberian motivasi oleh guru bertujuan untuk meningkatkan bnyaknya minat belajar siswa.

Guru memiliki peranan penting dalam menentukan minat belajar siswa didalam proses penentuan minat belajar siswa, dan menuntunnya serta mengarahkan kepada hal-hal yang bersifat positif. Dengan pengarahan ke hal-hal yang positif guru berharap siswanya mampu mengembangkan minat dan bakatnya sesuai kemampuan yang dimilikinya.<sup>25</sup> Minat belajar memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap berjalannya proses belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Essien Ekpeyong, dkk. Yaitu mengemukakan bahwa pembelajaran *social studies* memiliki hubungan yang signifikan dengan minat belajar siswa terhadap prestasi akademik.

Dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS guru juga dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa. Fungsi Media pembelajaran bukan hanya sarana guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, media pembelajaran juga mampu membantu siswa dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak.

---

<sup>24</sup> E Mulyasa, menjadi guru profesional (menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan), (Bandung: PT Remaja Roskadarya, 2013). hal 85

<sup>25</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum...*, hal. 79

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena dengan media pembelajaran yang ada siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran dan juga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran berupa media audio visual sudah sangat tidak asing lagi dalam dunia pendidikan.

Keterangan diatas juga sangat sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Muhammad Yaumi di dalam bukunya, yang berjudul “*Media dan Teknologi Pembelajaran*”. Didalam buku tersebut Muhammad Yaumi menjelaskan beberapa pendapatnya mengenai media pembelajaran ialah desain yang terencana dari semua bentuk peralatan fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi sosial. Peralatan-peralatan fisik yang dimaksudkan yaitu berupa web, benda asli, multimedia, bahan cetak, audio, visual, dan audio visual. Kemudian bentuk peralatan fisik tersebut secara sengaja akan dirancang dan dikembangkan serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta tujuan belajarnya. Peralatan fisik yang sudah di kembangkan, harus memiliki standar kemampuan guna untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar mampu menyusun kemampuannya secara efisien dan efektif.<sup>26</sup>

Dalam mengatasi menurunnya minat belajar siswa, guru dituntut untuk kreatif dan dengan media pembelajaran yang baik, agar dapat diterima dengan baik dan mampu menarik perhatian siswa. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media dan dengan menggunakan metode ceramah akan berbeda responnya dari siswa. Siswa akan cenderung lebih mau memperhatikan pembelajaran yang menggunakan media dari pada metode ceramah, dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media akan memunculkan rasa penasaran sehingga siswa akan tertarik untuk memperhatikan, yang kemudian akan merangsang otak siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran tersebut.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi ialah sebuah acara televisi yang memiliki bentuk rangkaian-rangkaian tulisan dan gambar yang sudah disistem secara mekanis sehingga dapat menghasilkan gambar bergerak. Menurut Sukiman dalam bukunya yang berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran*”, ialah suatu media yang mampu menampilkan audio dan visualnya secara bersamaan.<sup>27</sup> Selain itu menurut Daryanto bdalam bukunya yang berjudul “*Media*

---

<sup>26</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta:Prenamedia Group, 2018), hal. 7-8

<sup>27</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta:Pedagogia, 2012), hal.187-188

*Pembelajaran Dan Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*”, menyatakan bahwa media video ialah suatu kemungkinan adanya hubungan antara sinyal dari audio yang dikombinasi dengan gambar-gambar agar dapat bergerak.<sup>28</sup>

Penggunaan media pembelajaran audio visual berupa video animasi dapat dimanfaatkan untuk memberikan banyaknya pengalaman tak terduga, karena penggunaan media pembelajaran video animasi merupakan media paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visual. Selain itu fungsi lain dari video animasi ialah menjelelaskan konsep, menyajikan informasi, memaparkan sebuah proses, dan lain-lain. Menurut Hamzah dalam bukunya yang berjudul “*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*” yaitu manfaat dalam menggunakan video animasi dalam pembelajaran yaitu video animasi dapat memanipulasi waktu, dan tempat, sehingga siswa akan tetap melanglang kemana saja meskipun keterbatasan dengan ruang. Di dalam video terdapat objek-objek yang ditampilkan terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, ataupun tempat yang tidak dapat didatangi oleh siswa.<sup>29</sup>

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berupa video animasi dalam pembelajaran. Alasan pemilihan video animasi ialah menurut pengamatan peneliti, siswa di kelas VIII merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa remaja, yang dimana masa anak-anak masih begitu melekat pada siswa diusia MTs. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran yang dimana di dalamnya dapat di seting dengan sebaik mungkin untuk menghasilkan audio visual. Media audio visual tentunya melibatkan dua panca indra sekaligus untuk mendengarkan dan melihat, sehingga akan semakin menarik minat belajar siswa. Selain itu pada masa MTs, siswa juga suka dengan menonton film, baik itu kartun maupun anime. Dari fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai alat untuk memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan video animasi agar siswa mudah memahami materi yang ada di dalam video animasi tersebut.

Pada kegiatan penggunaan video animasi dalam pembelajaran peneliti menerapkan langkah-langkah dalam penggunaan video animasi sebagai berikut:

1. Peneliti akan menyiapkan Laptop, LCD, proyektor, layar proyektor, dan juga materi pembelajaran IPS.
2. Peneliti akan meminta siswa untuk duduk dengan tenang di bangku masing-masing agar pembelajaran dapat dikondisikan secara kondusif.

---

<sup>28</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Dan Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Gava Media, 2013) hal.88

<sup>29</sup> Hamzah, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 135

3. Peneliti menayangkan video animasi yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas oleh peneliti.
4. Siswa akan diberikan kuis berhadiah, sebagai bukti bahwa peneliti telah sukses dalam memberikan video animasi dalam pembelajaran IPS.
5. Dan diakhir sesi pembelajaran, dua orang siswa akan dimintai keterangan berupa wawancara yang terkait dengan minat belajar siswa dalam penggunaan media video animasi di dalam kelas.

**C. Bentuk Implikasi dari penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna untuk meningkatkan minat belajar isiswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menambah kualitas dari belajar mengajar di dalam kelas, serta mempertinggi motivasi belajar serta minat belajar siswa. Selain itu penggunaan media pembelajara juga memiliki manfaat lain yaitu, membuat pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, metode belajar mengajar di dalam kelas akan semakin bervariasi, hal tersebut menyebabkan siswa mendapatkan suasana baru di dalam kelas dan siswa tidak hanya akan terlibat dalam komunikasi verbal saja, dan yang terakhir yaitu pada pembelajaran dengan menggunakan media siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajara, selain mendengarkan penjelasan dari guru, siswa juga mengamati dan mendemonstrasikan materi pembelajaran.<sup>30</sup>

Menurut Daryanto, terdapat beberapa keuntungan dengan menggunakan video animasi dalam pembelajaran, yaitu ukuran tampilan dari video animasi sangat mudah diatur dan juga sangat fleksibel sesuai dengan kebutuhan. Terdapat tiga alasan mengapa perlu adanya penggunaan video animasi dalam pembelajaran, yaitu pesan yang disampaikan dalam video animasi lebih menarik perhatian, dan dari perhatian tersebut maka akan muncul motivasi atau sebuah rangsangan dalam belajar. Selanjutnya pesan yang disampaikan juga lebih efisien, gambaran penggunaan audio visual dalam penyampaian materi ternyata lebih ditangkap dengan cepat dan juga mempercepat pemahaman siswa.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Nana dan Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung:Sinar Baru, 2011). hal. 23

<sup>31</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Dam Peranannya ...*, hal. 90-91

Daryanto juga mengemukakan pendapatnya mengenai beberapa kelemahan dalam menggunakan video animasi diantaranya, yaitu: *fine detail*, yaitu tidak dapat menampilkan sebuah objek yang terkecil, *size information*, yaitu tidak dapat menampilkan sebuah objek dengan ukuran sebenarnya, *third dimention*, bentuk gambar yang ditampilkan umumnya berbentuk dua dimensi, *opposition*, yaitu ketika pengambilan gambar yang kurang tepat maka, penonton bisa saja salah dalam menafsirinya, membutuhkan alat proyeksi sebagai alat bantu dalam menampikannya, biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan video cukup mahal.<sup>32</sup>

Dari banyaknya pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki kelebihan juga keterbatasan atau kelemahan. Namun dampak positif dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran bagi siswa itu sendiri sangat banyak diantaranya yaitu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang cukup singkat, mampu merangsang minat belajar siswa untuk lebih mandiri, siswa juga dapat belajar berkonsentrasi penuh pada saat penayangan video sedang berlangsung, siswa juga lebih bebas mengimajinasikan materi pelajaran, serta siswa dapat belajar berpikir kritis.

Dengan keaktifan siswa dalam penggunaan video animasi guru juga akan lebih mudah memantau siswa yang kemampuannya sedikit berbeda dengan temannya, guru juga dapat memberikan perhatian lebihnya kepada siswa tersebut. Perhatian dalam pembelajaran dinilai sangat penting. Kenyataan menunjukkan bahwa adanya perhatian anatara satu dengan yang lain baik itu dari guru sebagai pihak pengajar, maupun dari siswa sebagai peserta didik. Motivasi memiliki peranan yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya seorang anak akan berhasil dalam suatu pembelajaran, apabila memiliki keinginan yang timbul untuk belajar.<sup>33</sup>

Dari keterangan keterangan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dampak atau bentuk implikasi dari penggunaan animasi sangat menguntungkan, baik dari pihak guru itu sendiri maupun dari pihak siswa. Sejalan dengan hasil temuan peneliti, bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu membuat siswa menjadi antusias dalam belajar, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran yang terlaksana di dalam kelas.

---

<sup>32</sup> *Ibid...*, hal. 90

<sup>33</sup> Cucun Sunaengsih, *Buku ajar pengelolaan pendidikan*, (Sumedang:UPI Sumedang Press, 2017). hal

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Minat belajar IPS siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung cenderung naik turun juga dipengaruhi oleh beberapa faktor entah itu internal maupun eksternal. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didasarkan dari kegiatan wawancara dengan siswa, minat belajar siswa menjadi meningkat dikarenakan siswa lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran yang berbeda hal itu dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mau mencatat hal-hal penting yang ditayangkan melalui video animasi tersebut.
2. Langkah-langkah Penggunaan video animasi dalam pembelajaran sudah tidak asing lagi digunakan di dunia pendidikan. Peneliti menjelaskan beberapa konsep penggunaan video animasi terlebih dahulu. Langkah awal yang diambil peneliti ialah melakukan kegiatan observasi dan mengenalkan pembelajaran dengan video animasi dalam pembelajaran IPS kepada siswa di sana. Pada tahap penelitian sudah dijalankan peneliti juga memulai dengan menyiapkan segala kebutuhan penayangan video animasi agar pada saat penayangan tidak ada kendala apapun. Peneliti juga telah menyiapkan kuis serta hadiah untuk sesi tanya jawab di akhir pembelajaran.

Pada kegiatan penggunaan video animasi dalam pembelajaran peneliti menerapkan langkah-langkah dalam penggunaan video animasi sebagai berikut: *pertama*, Peneliti akan menyiapkan Laptop, LCD, proyektor, layar proyektor, dan juga materi pembelajaran IPS. *Kedua*, Peneliti akan meminta siswa untuk duduk dengan tenang di bangku masing-masing agar pembelajaran dapat dikondisikan secara kondusif. *Ketiga*, Peneliti menayangkan video animasi. *Keempat*, Siswa akan diberikan kuis berhadiah, sebagai apresiasi kepada siswa dari peneliti. *Kelima*, Dan diakhir sesi pembelajaran, dua orang siswa akan dimintai keterangan berupa wawancara yang terkait dengan minat belajar siswa dalam penggunaan media video animasi di dalam kelas.

3. Bentuk implikasi dari penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat dilihat dari hasil akhir pembelajaran. Siswa yang cenderung aktif bertanya, aktif menulis serta mau memperhatikan dengan seksama menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan video animasi sangat positif terhadap minat belajar siswa didalam kelas. Penggunaan video animasi dapat melatih kepekaan dan kemandirian siswa dalam mengatasi masalah pembelajaran.

## **Saran**

### **1. Bagi Pengelola Lembaga Pendidikan**

Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentunya sekolah juga harus menekankan pada penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa. sebuah lembaga pendidikan harus selalu memiliki inovasi-inovasi baru yang ditekankan dalam perencanaan pembelajaran yang di dalamnya melibatkan peran guru sebagai pendidik.

### **2. Bagi Kepala Madrasah**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung itu sendiri, dan juga semoga dapat dijadikan informasi tambahan sesuai dengan kebutuhan bagi pihak yang berkepentingan.

### **3. Bagi Guru**

Sebagai seorang pendidik, guru sangat diharapkan mampu memberikan pemahaman secara maksimal kepada siswa. guru juga diharapkan dapat kreatif mungkin dalam peranannya memberikan materi.

### **4. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar bagi siswa dan juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran di era new normal. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat atau media yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa di MTs Mifatahul Huda Ngunut

### **5. Bagi Peneliti selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan juga acuan untuk para peneliti selanjutnya, agar peneliti selanjutnya dapat lebih mudah untuk mendapatkan inovasi-inovasi yang baru dengan temuan-temuan baru yang lebih baik.



## DAFTAR REFERENSI

- Anwar, Chairul. 2014. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: SUKA-Press
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Dan Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yoyakarta:Gava Media.
- Elvinaro, Ardianto. 2004. *Komunikasi Masa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Gasong, Dina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: Deepublis.
- Ghani, M. Dunaidi & Fauzan Almanshur. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, Rudi. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementrian Agama RI. 2005. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Semarang: PT. Toha Putra Semarang
- Limbong, Tonni dan Janner Simamarta. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Medan, Yayasan Kita Menulis.
- Manja, W. 2003. *Etnografi Desain Penelitian Kualitatif Pendidikan dan Manajemen Pendidikan*. Malang: Winaka Media.
- Maunah, Binti. 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Manajemen Kesiswaan Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Peserta Didik, Studi Khusus Di Mts Negeri Tulungagung Dan Smp Negeri 1 Tulungagung*. Tulungagung: Tesis tidak Diterbitkan.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Pendidikan Dalam Perspektifstruktur Fungsional*, Cendekia, Vol. 10no. 2, Oktober.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung press
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan)*. Bandung:PT Remaja Roskadarya.
- Munadhi, Yudhi. 2012. *Multimedia Pembelajaran yang Efektif*. Bandung: Gaung Persada Pers.
- Nana dan Rifai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru.
- Nikmah, Zuhriyah. 2021. *Peran Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas 1 MI Islamiyah Pangkah Kulon Ujung Pangkah Gresik*. Gresik: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Nurhayati, Dwi Astuti Wahyu. 2020. *Metodologi Penelitian*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- P, Andi Achru. 2019. *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Makassar: Alauddin Makassa: university.
- P., I Made Indra & Ika Cahyaningrum. 2019. *Cara Mudah Memahami, Metodologi*. Yogyakarta: Deepublish.

- Prastowo, Andi. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purhantara, Wahyu. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ayu.
- Purnama, Bambang Eka. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmawati, Tutik. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rosyada, Dede. 2013. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Somantri, Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sunaengsih, Cucun. 2017. *Buku ajar pengelolaan pendidikan*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sunandar, Berlian Sunandar. 2020. *Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP QUR'AN Nurul Huda Pesawaran*. Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Suwaibah. 2019. *Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Jaya*. Darussalam Banda Aceh: Ar-Raniry University.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Sukses Oofset.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Usman, Husaini. 2013. *Manajemen Teori, Praktik Dan Riset Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. 2018 *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Wuri dan Faturrohman. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Walidin, Warul, dkk. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*, Banda Aceh: FTK Ar-Raniry.