**Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK**

**Terhadap Minat Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta**

**Tahun Pembelajaran 2023/2024**

**Imma Suryani Berutu**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

**Risden Anakampun**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

**Andar G. Pasaribu**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Jln Raya Tarutung/Siborongborong Km.11 Silangkitang Kec Sipoholon

Telp./Fax (0633) 322060, 322062 Tapanuli Utara-Sumatera Utara 22411

*Korespondensi penulis:* [*Immaberutu@gmail.com*](file:///D%3A%5CEKO%20B%20S%5C12-102023%5C12102023%2003%20JCSR%5CImmaberutu%40gmail.com)

***Abstract****: The aim of this research is to determine the effect of applying animation media in PAK learning on the learning interest of class VII students at SMP Negeri 3 Lintongnihuta for the 2023/2024 academic year. The research method used is a quantitative research method and a pre-experimental design research type in the form of a One Shot Case Study. The population is all class VII students of SMP Negeri 3 Lintongnihuta for the 2023/2024 academic year, totaling 168 people and a research sample of 32 people was determined using the nonprobability sampling technique, namely Purposive Sample. Data was collected using a positive closed questionnaire with 36 items, namely 15 items for variable ) Test analysis requirements: a) positive relationship test obtained by r*xy *= 0.555 > r*tabel rtabel(=0,05,n=32)*= 0.349. b) Testing a significant relationship obtained t*count *= 3.653 >* > ttabel(=0,05,dk=n-2=30)*= 2.042. 2) Influence test: a) Regression equation test, obtained regression equation. b) Regression coefficient of determination test (*r2*) = 30.8%. 3) Test the hypothesis using the F test to obtain F*count *> F*tabel*=* Ftabel= (=0,05,dk numerator k=14,dk denominaror =n-2=32-2=30) *namely 13.34 > 2.01. Thus, Ha, that is, there is an influence of animation media in PAK learning on the learning interest of class VII students at SMP Negeri 3 Lintongnihuta for the 2023/2024 academic year is accepted and* H0 *is rejected.*

***Keywords****: Animation Media, Student Learning Interests*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media animasi dalam pembelajaran PAK terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dan dengan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *One Shot Case Study*. Populasi adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024 berjumlah 168 orang dan ditetapkan sampel penelitian sebanyak 32 orang dengan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu *Purposive Sample*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 36 item yaitu 15 item untuk variabel X dan 21 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh media animasi dalam pembelajaran PAK terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai rxy = 0,555 > rtabel(=0,05,n=32) = 0,349. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai thitung= 3,653 > ttabel(=0,05,dk=n-2=30)= 2,042. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y}=18,13+0,78X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r2) = 30,8%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh Fhitung > Ftabel=(=0,05,dk pembilang k=14,dk penyebut=n-2=32-2=30) yaitu 13,34 > 2,01. Dengan demikian Ha yaitu terdapat pengaruh media animasi dalam pembelajaran PAK terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024 diterima dan H0 ditolak.

**Katakunci:** Media Animasi, Minat Belajar Siswa

**PENDAHULUAN**

**Latar belakang Masalah**

Minat termaksud suatu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan kegiatan belajar. Minat juga selalu disertai dengan rasa senang, jika anak belajar dengan perasaan senang maka ia akan lebih mudah memahami materi, sehingga pembelajaran akan terasa lebih menarik dan menyenangkan baginya. Guru PAK dapat memanfaatkan alat atau media untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam proses pengajaran. Sehingga dibutuhkan hal yang dapat menarik minat siswa untuk belajar yaitu penggunaan media pembelajaran dalam hal ini penulis akan menggunakan media animasi karena animasi merupakan media yang menarik dan menyenangkan. Animasi mengkombinasikan antara gerak, suara, musik dan warna agar dapat menarik minat belajar siswa. Animasi juga mampu menampilkan kejadian sebenarnya berbentuk gambar secara berurutan. Selain menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, animasi juga mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan dan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Media animasi disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa lebih tertarik dengan materi yang diberikan.Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Muhammad Nazmi dalam jurnalnya yaitu: selain memudahkan dalam memahami materi yang sulit dipahami, media animasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Apabila minat belajar siswa tinggi dan siswa sangat antusias dalam pembelajaran maka pembelajaran pun akan mudah dimengerti, sehingga hasil belajar akan menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Oleh karena itu sebagai seorang guru perlu memiliki kemampuan dalam merancang, mengelola, melaksanakan dan mengaktualisasikan berbagai potensi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk didalam memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin minat belajar siswa.

Hal ini terlihat dari seringnya siswa tidak ikut berpartisifasi aktif dalam proses pembelajaran, contohnya: tidak berkosentrasi dan serius pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, pada jam pelajaran siswa tidak membawa Alkitab dengan alasan lupa, menurunnya semangat belajar dan daya konsentasi belajar dari siswa, tindakan lain yang nampak atas diri siswa menurut pengamatan penulis, yakni: beberapa siswa berusaha membuat keributan didalam ruangan dengan cara mengganggu teman yang serius mengikuti pembelajaran. Ada juga yang berusaha mengalihkan perhatiannya dengan melakukan kegiatannya sendiri di bangkunya, contohnya menggambar dan mengerjakan tugas bidang studi lain pada jam pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan yang lebih menyedihkan lagi siswa menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah mata pelajaran yang tidak memerlukan perhatian khusus atau mata pelajaran pelengkap kurikulum saja. Hal ini menunjukkan kurangnya respon positif dari anak didik sebagai penerima pendidikan agama di sekolah, yang dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa dalam belajar Pendidikan Agama Kristen. Padahal yang diharapkan minat belajar siswa mampu memberikan perhatian terhadap pelajaran yang sedang berlangsung didalam kelas, memiliki motivasi dalam belajar, memiliki semangat dan antusias bertanya, terlibat langsung dalam memberi sanggahan atau argument, menerima tanggapan dan lain sebagaianya.

 Dengan penerapan media animasi dalam pembelajaran PAK akan memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Media animasi diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAK. Media animasi juga menambah keberagaman media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya dan menambah pengalaman siswa dalam belajar, sehingga proses belajar mengajar lebih menarik serta siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

## KAJIAN TEORITIS

## Landasan Teoritis

## 1. Media Animasi

Animasi merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan yang sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Menurut Furoidah dalam bukunya Yan Djoko media animasi pembelajaran merupakan media yang berisikan gambar yang diolah sedemikian rupa, sehingga menghasikan gerakan dan dilengkapi dengan audio serta berkesan hidup dan menyimpan pesan pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Selanjutnya menurut Artawan ada tiga format animasi yaitu animasi tanpa sistem kontrol, misalnya untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian *frame*, *zoom in*, *zoom out*, dan lain sebagainya. Animasi dengan sistem kontrol dan animasi manupulasi langsung di mana guru dapat berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi. Media animasi termaksuk jenis media audio visual karena terdapat gerakan gambar dan suara[[1]](#footnote-1).Animasi merupakan suatu objek berupa rangkaian gambar yang diolah sedemikian rupa secara berurutan dan bergerak sesuai alur agar terlihat hidup guna menyajikan pembelajaran dimana guru dapat berinteraksi langsung sehingga membantu siswa memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan absrtak, karena siswa mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak dapat divisualisasikan secara sederhana.

## 2. Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen

Timbulnya minat dalam diri seseorang akan membuatnya banyak memperhatikan rangsangan dari dunia luar. Minat yang ditimbulkan oleh seseorang akan mengarahkannya pada kegiatan tertentu untuk memperoleh sesuatu yang diminatinya. minat belajar merupakan suatu keinginan atas kemauan yang disertai gairah, perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku serta menginginkannya dalam memori sebagai perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar. Dengan adanya minat belajar akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajar siswa, sehingga akan diperoleh keberhasilan di dalam belajar. Sehingga dengan adanya minat belajar, siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

## 3. Kerangka Berpikir

Pada saat kegiatan pembelajaran, hendaknya Guru Pendidikan Agama Kristen mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengurangi faktor kejenuhan siswa yang sering muncul ketika proses pembelajaran berlangsung. minat siswa dapat dilihat dari keinginan mencari dan memberikan informasi lewat pemahaman yang ia dapatkan guna mencapai tujuan yang akan dicapai. Ada beberapa media pembelajaraan yang cocok digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas, salah satunya ialah *Media Animasi.*

Dengan menerapkan model *media animasi* ketika pembelajaran berlangsung, dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media animasi juga menambah keberagaman media pembelajaran sehingga pengalaman siswa bertambah dengan hal baru. Penerapan media animasi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar Pedidikan Agama Kristen sehingga siswa dapat lebih memahami dan menerima pelajaran yang diberikan oleh guru melalui media animasi.

## 4. Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media animasi dengan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis, dan memberikan interprestasi yang terkait dengan tujuan penelitian.[[2]](#footnote-2) Dalam penelitian ini ditinjau dari jenis datanya, maka penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *“One Shot Case Study”.* Penelitian eksperimen dengan desain *One Shot Case Study* adalah penelitian dengan pemberian *treatment/*perlakuan kepada kelompok atau sampel dan selanjutnya di observasi hasilnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK diketahui bahwa Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024 semakin meningkat. Adapun hal yang dilakukan guru dalam melakukan Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK tersebut terdiri dari 5 indikator, antara lain:

1) Mempersiapkan rencana pembelajaran dengan membuat rencana kegiatan untuk memudahkan guru dalam mengajar, yaitu guru mampu menyusun rencana pembelajaran berdasarkan kegiatan yang akan dilaksanakan.

2) Memilih media animasi yang tepat sesuai dengan materi yang akan dipelajari melalui internet, yaitu guru mampu memilih animasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

3) Merangkum dan merancang materi dengan baik agar materi yang diajarkan dikuasai dengan baik dan dapat membangkitkan keinginan siswa dalam belajar sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan, yaitu guru mampu membuat rangkuman serta merancang materi yang akan diajarkan serta mampu menguasai materi agar dapat membangkitkan minat belajar siswa.

4) Menerapkan media animasi yang sesuai dengan materi tersebut. Menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar meningkat, yaitu guru mampu menerapkan media animasi yang sesuai dengan materi tersebut, Serta mampu menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar meningkat.

5) Menjelaskan kembali materi yang ditayangkan melalui media animasi agar siswa lebih paham, yaitu guru mampu menjelaskan dengan baik materi yang telah ditayangkan melalui animasi agar siswa lebih memahami pembelajaran.

Dengan Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK tersebut di kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka Minat Belajar Siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya antara lain:

1) Keinginan, yaitu siswa menunjukkan keinginan dan keseriusan untuk mengikuti pembelajaran dan memiliki kemauan untuk belajar

2) Rasa senang, yaitu siswa memiliki dorongan dari dirinya sendiri tanpa adanya keterpaksaan dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.

3) Perhatian, yaitu siswa mampu memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran dan berkonsentrasi pada pembelajaran

4) Perasaan tertarik, yaitu siswa menunjukkan ketertarikan dalam belajar dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.

5) Giat belajar, yaitu siswa aktif selama pembelajaran berlangsung dan mengikuti semua proses pembelajaran dengan baik

6) Mengerjakan tugas, yaitu siswa berusaha dalam mengerjakan tugas dan merasa tidak terbebani ketika diberi tugas

7) Memahami peraturan, yaitu siswa memahami peraturan yang telah ditetapkan dan mampu menaati peraturan yang telah ditetapkan.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai rhitung = 0,555 dibandingkan dengan nilai rtabel untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100%-5% = 95% dan untuk n = 32 yaitu 0,349. Diperoleh perbandingan rhitung > rtabel, yaitu 0,555 > 0,349. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai thitung = 3,653 dibandingkan dengan nilai ttabel untuk kesalahan dan n-2 = 30 yaitu 2,042. Diperoleh perbandingan thitung > ttabel, yaitu 3,653 > 2,042. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y}=18,13+0,78X $persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 18,13 maka untuk setiap penambahan Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAKmaka Minat Belajar Siswaakan meningkat sebesar 0,78 dari Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai r2 = 0,308 dari nilai determinasi (r2) dapat diketahui persentase pengaruh Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 30,8%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai Fhitung = 13,34 dan nilai ini lebih besar dari Ftabel dengan dk pembilang k=14 dan dk penyebut = n-2 = 32-2 = 30 yaitu 2,01. Dengan demikian Fhitung ≥ Ftabel yaitu 13,34 > 2,01 maka H0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan Ha yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024.

### KESIMPULAN

Media pembelajaran animasi merupakan media pembelajaran dengan suatu objek berupa rangkaian gambar yang diolah sedemikian rupa secara berurutan dan bergerak sesuai alur agar terlihat hidup guna menyajikan pembelajaran dimana guru dapat berinteraksi langsung sehingga membantu siswa memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan absrtak, karena siswa mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak dapat divisualisasikan secara sederhana. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh guru PAK dalam penerapan media pembelajaran animasi antara lain:

1) Mempersiapkan rencana pembelajaran dengan membuat rencana kegiatan untuk memudahkan guru dalam mengajar, yaitu guru mampu menyusun rencana pembelajaran berdasarkan kegiatan yang akan dilaksanakan.

2) Memilih media animasi yang tepat sesuai dengan materi yang akan dipelajari melalui internet, yaitu guru mampu memilih animasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

3) Merangkum dan merancang materi dengan baik agar materi yang diajarkan dikuasai dengan baik dan dapat membangkitkan keinginan siswa dalam belajar sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan, yaitu guru mampu membuat rangkuman serta merancang materi yang akan diajarkan serta mampu menguasai materi agar dapat membangkitkan minat belajar siswa.

4) Menerapkan media animasi yang sesuai dengan materi tersebut. Menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar meningkat, yaitu guru mampu menerapkan media animasi yang sesuai dengan materi tersebut, Serta mampu menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar meningkat.

5) Menjelaskan kembali materi yang ditayangkan melalui media animasi agar siswa lebih paham, yaitu guru mampu menjelaskan dengan baik materi yang telah ditayangkan melalui animasi agar siswa lebih memahami pembelajaran.

Minat belajar siswa merupakan suatu keinginan atas kemauan yang disertai gairah, perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku serta menginginkannya dalam memori sebagai perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar. Dengan adanya minat belajar akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajar siswa, sehingga akan diperoleh keberhasilan di dalam belajar. Adapun yang menjadi indikator minat belajar siswa antara lain:

1) Keinginan, yaitu siswa menunjukkan keinginan dan keseriusan untuk mengikuti pembelajaran dan memiliki kemauan untuk belajar.

2) Rasa senang, yaitu siswa memiliki dorongan dari dirinya sendiri tanpa adanya keterpaksaan dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.

3) Perhatian, yaitu siswa mampu memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran dan berkonsentrasi pada pembelajaran.

4) Perasaan tertarik, yaitu siswa menunjukkan ketertarikan dalam belajar dan tidak merasa bosan.

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai Fhitung > Ftabel yaitu 13,34 > 2,01 maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024 yaitu sebesar 30,8%.

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media animasi dalam pembelajaran PAK yang maksimal dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2023/2024.

### DAFTAR REFERENSI

Arsyad Azhar. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Ardi, Noper. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi.* Padang: UNP Press.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain*.* (2006)*. Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Bahri Syaiful Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Boehlke, Robert R. (2016). *Sejarah Perkembangan Pikiran & Praktek Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia

Djoko, Yan Pietono (2015).  *Anakku Bisa Briliant: Sukses Belajar Menuju Briliant.* Jakarta: Bumi Aksara.

Dwi Surjono, Herman. (2017). *Multimedia pembelajaran aktif* . Yogyakarta: UNY Press.

Haezarni, Eben Telambanua. (2022). Pengembangan Model WICDIE dalam pembelajaran Paduan Suara. Jakarta Selatan: Publika Indonesia Utama.

Huda, Asrul dkk. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Host*. Yogyakarta: UNY Press.

Farid Ahmadi & Hamidulloh ibda. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Jakarta, CV Pilar Nusantara.

Fakhri, Ahmad Hutauruk Dkk, *Media Pembelajaran dan TIK.* Yayasan Kita Menulis.

Febriantika Febby, Noer Fisibillah. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. Menyimpulkan bahwa penggunaan Media Animasi sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa*. Jurnal Pendidikan.

Gunawan Andar Pasaribu, *Pengaruh penggunaan Media Grafis terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tarutung Tahun 2018*, Jurnal Christian Humaniora.

H.Djaali. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Izzan Ahmad, dkk. (2012). *Membangun Guru Berkarakter.* Bandung: Humaniora.

Jahja, Yudrik. (2011).  *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Kashea Aliv. (2022). *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Wijaya Putra (Jurnal Mitra Pendidikan).*

Lilik Paulus Kristianto. (2008). *Prinsip & Praktik Pendidikan Agama Kristen,* Yogyakarta: IKAPI.

Muhammad Nazmi. (2017). *Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung*. Bandung: Jurnal Pendidikan Indonesia.

Muhammad Nazmi. (2017). “*Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung*”. Bandung: jurnal Pendidikan Geografi.

Munan Yudhi. (2008). Media Pembelajaran.Cipayung: Gaung Persada GP Press.

Mudia Alti, Rahmi dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Get Press.

Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.*. Dalam Journal On Teacher Education*

Risnanosanti dkk. (2022) *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*. Malang: CV. Literansi Nusantara Abadi.

Numahara Daniel. (2009). *Pembimbing PAK.* Bandung: Jurnal Info Media

Nainggolan, John M. (2011). *Pendidikan Berbasis Nilai-nilai Kristiani*. Bandung: Bina Media Informasi

Rudi, Susilana dan Cepi. (2007). *Media Pembelajaran*. Badung: CV Wacana Prima.

Rahmi, Imelda, Nurmalina dan Fauziddin. (2020). *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan*

Siregar*,* Epi Supriyani. (2023) *Pembelajaran Inkuiri Berbasis Multimedia*. Medan, UMSU Press.

Surbakti, Hani Dkk. (2022). *Teori Pembelajaran*.Yayasan Kita Menulis

Sundayana Rostina. (2016). *Media pembelajaran dan alat Peraga dalam pembelajaran Matematika. Alfabeta.*

Suhariono, Agus*.* (2020). *Pemanfaaatan Media dan audio Visual dalam Penyampaian firman Tuhan.* Dalam Jurnal teologi dan pendidikan Agama Kristen.

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sulasmi Emilda, (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa.* Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta CV.

Sakdiah, Halimatus, (2022). *Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Virtual dimasa Covid 19*. Tangerang: Media Sains Indonesia.

Taufani. (2008). *Menginstal Minat Baca Siswa*. Bandung: PT Globalindo Universal Multikreasi.

Yesy Oktalia, dkk. (2017). "*Pengaruh minat dan motivasi pada penerapan model discoveri berbantuan media animasi terhadap hasil belajar fisika di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu*". Bengkulu: jurnal pembelajaran fisika.

Wibowo, Teguh. (2019). Media *Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Magnum Pusaka

Safitri, Nurlinda, Fitri Anjaswuri, and Derista Lidya Carolina. (2020). *Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar. Vol. 03, No.2

Shilphy. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama.

Shoimin. (2022). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ruzz Media.

Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta CV.

Sumiati, (2018). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Sukardi, (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syaiful, (2010). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Uno Hamzah dan Nurdin Mohamad. (2019). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Warsono, (2020). *Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

1. Yan Djoko Pietono, *Anakku Bisa Briliant: Sukses Belajar Menuju Briliant,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2015), hlm 199 [↑](#footnote-ref-1)
2. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm 2. [↑](#footnote-ref-2)