

Media pembelajaran animasi berbasis animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 2 Pekalongan

Ikhsan sulityo pambudi¹, Siti Nasiroh¹ Ari Budiriyanto¹

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Universitas Perwira Purbalingga, Purbalingga

Penulis Korespondensi : Siti Nasiroh (e-mail: sitinasiroh@unperba.ac.id)

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Namun, sekarang ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan sebagai media pembelajaran. Terdapat tiga rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) media pembelajaran animasi berbasis Animaker dikembangkan menggunakan aplikasi pembuat animasi yaitu Animaker; (2) ada beberapa kendala yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Animaker, salah satunya adalah proses pembuatannya yang banyak; (3) dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis Animaker peneliti menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPS menggunakan aplikasi pembuat animasi yaitu Animaker. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi. Sangat Baik media oleh dosen Infomatika sebagai ahli materi memperoleh presentase dengan kategori “Sangat Baik”, hasil validasi media oleh dosen Infomatika sebagai ahli media memperoleh presentase 91,1% dengan kategori “Sangat Baik” dan hasil validasi oleh Dosen Infomatika memperoleh presentase dengan kategori “Sangat Baik” Animaker-based animation learning media can be used in social studies learning. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

KATA KUNCI Media Pembelajaran, animasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di masa ini. Teknologi dapat berpengaruh terhadap berbagai hal, salah satunya terhadap pembelajaran dan cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan berkembangnya teknologi di era revolusi industri sekarang ini, seharusnya dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dari segi bahan ajar maupun media yang mendukung pembelajaran, agar menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Permatasari, 2014).

Penciptaan suasana pembelajaran tak lepas dari peran guru sebagai pendidik. Tugas pendidik adalah memberikan sebanyak mungkin pengetahuan di dunia ini ke dalam lingkungan kegiatan anak yang dapat memberikan pengalaman belajar baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik untuk menunjang proses belajar yang wajar bagi anak adalah menyediakan media pembelajaran (Mariawan (2013).

Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) saat ini, proses pembelajaran tidak cukup dengan memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran sederhana seperti sketsa, gambar, papan, buku, dan lain-lain yang bersifat visual dan konvensional, tetapi diperkaya dengan media moderator yang bersifat elektronis dan

audio-visual seperti komputer, laptop, handphone. dengan memanfaatkan fasilitas internet. (Sujarwanto, dkk., 2014)

Sekarang ini, pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar atau madrasah Ibtidaiyah sangat senang dengan media interaktif seperti video game, gambar bergerak, animasi dan lain sebagainya. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian. Untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif, yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar atau proses pembelajaran (Sumiantari, dkk. (2019).

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Namun, sekarang ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan sebagai media pembelajaran. Dalam system pembelajaran modern saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi peserta didik juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan.

Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. (Artinya, Amrita, dkk (2016). proses pembelajaran akan terjadi apa bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat media tersebut.

Dunia Pendidikan dewasa masuk iera dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan active learning, maka kiranya peranan media pembelajaran, semakin penting. karena hal itu dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan (Cahyani & Setyawati (2016)

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di sekolah SD Negeri 2 Pekalongan, (Sekolah Dasar) peneliti melihat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) berlangsung (Pramudya.dkk, 2019). Pembelajaran yang berlangsung kebanyakan hanya berpatokan pada buku sebagai medianya dan tidak didampingi dengan media lainnya. Padahal, banyak sekali media yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPS tersebut. Misalnya, media pembelajaran interaktif berbasis Animaker (Izzah. Dkk, 2022). Media pembelajaran interaktif tersebut dapat menarik.

Masalah Siswa kurang semangat dalam pembelajaran IPS, berlangsung hanya berpatokan pada buku sebagai media dan tidak di dampingi dengan media lainnya, guru di tentu untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal, SD Negeri 2 Pekalongan (Sekolah Dasar Negeri) belum mempunyai media pembelajaran animasi, seperti, video, games, gamabr, bergerak, animasi dan lain sebagai-nya perhatian peserta didik karena media ini bergerak sehingga mampu menarik fokus peserta didik (Windasari & Istiqlal, 2020). Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul pada penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada **Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 2 Pekalongan**.

2. BAHAN DAN METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Supono (2019) Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk satu tujuan tertentu. observasi adalah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.

Observasi ini dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik serta keterlaksanaan kegiatan dalam pembelajaran saat menggunakan media video animasi

2. Wawancara

Menurut Yakub (2019) Wawancara merupakan salah satu bentuk evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini penelitian melakukan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pekalongan untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai permasalahan mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah.2.2 Metode Pengumpulan Data

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat pengukur data tertulis atau fakta tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto atau video proses pembelajaran yang berlangsung yang bertujuan untuk data analisis kebutuhan serta dokumentasi saat berlangsungnya soal teori mendukung atau melawan anggapan (Azizetal. 2020).

4) Angket/Kuesioner

Metode angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian seperangkat kalimat atau pertanyaan tertulis nutuk diisi oleh responden berdasarkan permintaan pengguna. Angket adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dengan menggunakan daftar pertanyaan tentang variabel yang diukur melalui perencanaan yang matang, disusun dan dikemas sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk menghasilkan jawaban yang dapat menggambarkan keadaan varibel yang sebenarnya (Krisa et al.,2022)



Gambar 1 .4.Flowcart Analisis Kebutuhan

(Sumber : Summerville, 2011)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Analisa (Analisis)

Tahap analisa dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan mengenai media pembelajaran amination berbasis animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV di SD Negeri 2 Pekalongan. Sebagai bentuk pengumpulan informasi pertimbangan dalam penyusunan media yang akan dikembangkan. Analisa masalah yang digunakan untuk mengidentifikasi

masalah yaitu mengguna media analisa kebutuhan siswa dengan cara melakukan wawancara pada guru serta melakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan dikelas. Wawasan yang dilakukan dengan guru bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan, , model pembelajan yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan

Tahap analisis yang selanjutnya adalah observasi pembelajaran yang ada dikelas. Tujuan observasi ini yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran dan media yang digunakan. Guru pada saat pembelajaran di kelas digunakan metode ceramah dan digunakan papan tulis untuk menjelaskan materi yang akan dipelajari. Pada bagian akhir dalam pembelajaran ketika guru melakukan evaluasi timbal balik, siswa ada yang paham dan ada yang masih belum jelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat diketahui bahwa metode -,model dan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan saat penting untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3.2 Tahap Perancangan (design)

Pada tahap design merupakan perancangan untuk membuat sebuah produk yang mengacu pada hasil analisis yang telah diperoleh. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pembuatan median pembelajaran yang dibuat berikut penjelasannya:

a. Pembuatan desain secara keseluruhan (storyboard)

Storyboard berisi tentang gambaran deskripsi tiap frame, storyboard dibuat agar memudahkan dalam proses pembuatan produk. Storyboard ini menjelaskan secara rinci tentang alur multi media dalam pembelajaran termasuk tata letak isi dari media dan penggunaan navigasi sehingga dapat memberikan gambaran dari multimedia yang akan dihasilkan. Secara umum bagian dari media pembelajaran animasi ada beberapa jenis halaman yaitu halaman opening halaman materi dan halaman kuis atau latihan.

b. Pemilihan background, animasi,gambar dan backsound

Background, animasi, dan gambar digunakan dalam media dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari berbagai sumber Background yang digunakan dalam media ini adalah suara rekaman dan suara musik untuk dapat menarik perhatian pengguna media.

3.2 Tahap Pengembangan (development)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan merupakan tahap produksi media animasi dikembangkan dengan meliputi pembuatan produk, uji kelayakan oleh hasil materi dan media serta revisi produk. Berikut tahap pengembangan yang akan dilakukan :

a. Pembuatan Produk

Pembuatan media ini dilakukan dengan menggunakan microsoft clipchamp. Dengan pembuatan sesuai rancangan dari storyboard yang sudah dibuat. Berikut merupakan tampilan dari media pembelajaran

1. Bagian Opening

Tampilan intro opening sebelum masuk ke halaman materi. Halaman ini berisi animasi tulisan dan judul media pembelajaran yang akan dibahas. Judul dari materi pembelajaran ini yaitu pengenaln animasi. Selain itu juga terdapat background media yang bisa menarik daya tarik siswa untuk belajar.



Gambar 1. Tampilan opening

2. Bagian Tampilan Materi

Pada bagian tampilan materi ini merupakan materi yang berisi mengenai penjelasan indahny keragaman budaya bangsaku



Gambar 2. Tampilan Menu Materi

Setelah selesai menjelaskan tentang indahny keragaman budaya bangsaku selanjutnya pengenalan tentang pengenalan animasi indahny keragaman budaya bangsaku



Gambar 3. Tampilan Menu Materi

3. Tampilan Menu Latihan soal

Pada menu latihan soal berisi 6 soal yang masing masing soal terdapat gambar indahny keragaman budaya



Gambar 9. Tampilan soal

b. Hasil Validasi

Kelayakan produk awal media pembelajaran interaktif memerlukan validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dari dosen dari

4. KESIMPULAN

Dari hasil yang telah dilakukan melalui tahap-tahap dan telah dijabarkan melalui bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, penulis telah berhasil merancang dan membangun sistem Manajemen KTM Digital Berbasis Mobile Website di Universitas Perwira Purbalingga
2. Sistem Manajemen Kartu Tanda Mahasiswa Digital Berbasis Mobile Website yang telah dibuat berjalan dengan stabil sesuai dengan pengujian yang telah dilakukan pada Uji Sistem
3. Dampak dari penerapan sistem ini dapat mempermudah mahasiswa dalam mengakses KTM mereka. Membuat Mahasiswa baru menjadi lebih mudah dalam membuat KTM, serta mempercepat proses perubahan KTM pada mahasiswa yang sedang mengajukan perubahan data pada KTM

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi, Farid dan Hamidulloh Ibd. (2018). Media Literasi Sekolah. Semarang Pilar Nusantara.
- [2] Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Pt Rineka Cipta. Chaerudin, Ali. (2019). Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan SDM. Sukabumi: Jejak
- [3] Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya.
- [4] Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan, Issn 2407 053x Vol.4 No.2 Juli-Desember.
- [5] Helianthusonfri, Jefferly. (2019). Belajar Membuat Whiteboard Animation Untuk Pemula. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- [6] Hikma Zaira Tamar, Ridha. (2019). "pengembangan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan macromedia flash kelas V SD/MI". Bandar Lampung: Universitas Raden Intan Lampung.
- [7] Ibrohim, Asori. (2018). Jejak Inovasi Pembelajaran IPS. Yogyakarta : leutikaprio. Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta : K E N C A N A.
- [8]]Made Tegeh, I & I Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model, Jurnal Ika, Vol 11, No. 1.
- [9] Mardapi, Djamari. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non-Tes. Yogyakarta : Mitra Cendikia.
- [10] Nahrowi, Mahfud. (2019). "Pengembangan Model Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots)". Salatiga: Pgmi Pascasarjana Iain Salatiga.
- [11] Nurlaila Zunaidah, Farida Dan Mohamad Amin. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara Pgri Kediri. Volume 2 Nomor 1 Tahun.
- [12] Rizki Safira, Ajeng. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Gresik : Gramedia Communication.
- [13] Saifuddin. (2018). Pengelolaan PEMBELAJARAN Teoritis dan Praktis. Yogyakarta: BUDI UTAMA.
- [14] Sakura Putu Arga, Hana dkk. (2019). Sumber Belajar IPS Berbasis Lingkungan. Jawa Barat : UPI Sumedang Press.
- [15] Siska, Yulia. (2018). Pembelajaran IPS Di SD/MI. Bandar Lampung: Garudhawaca.
- [16] Suami Harsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). Media Pembelajaran. Jawa Timur: PUSTAKA ABADI.
- [17] Suliana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung : Wacana Prima.
- [18] Susanto, Ahmad. (2014). Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta : KENCANA.
- [19]. (2014) IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- [20] Supatminingsih, Tuti dkk. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Media Sains Indonesia.
- [21] Ummy Salam. (2017). Buku ajar Kurikulum Bahan Ajar dan Media Pembelajaran PLS. Yogyakarta : Budi Utama.
- [22] Wahyuni, Sri. (2018). Pengembangan Modul Praktikum Mata Kuliah Kimia Dasar Pada Materi Laju Reaksi Di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Raniry. Banda Aceh : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry
- [23] Nisa, K. (2006). MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SD N 2 PEKALONGAN DASAR. Agrin Vol.15, No.1, April 2011, 22-29.
- [24] Nisa, Khairun. Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD N 2 Pekalongan Diss. UIN Ar-Raniry, 2021.

- [25] Nisa, K. (2021). *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD N 2 Pekalongan* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- [26] NISA, Khairun, et al. *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD N 2 Pekalongan*. 2021. PhD Thesis. UIN Ar-Raniry.
- [27] Lia, Lia Kurnia Asih, Cucu Atikah, and Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10.2 (2023): 386-400.
- [28] LIA, Lia Kurnia Asih; ATIKAH, Cucu; NULHAKIM, Lukman. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 2023, 10.2: 386-400.
- [29] Akmalita, Tursina. *Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 2 Pekalongan*. Diss. UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023
- [30] AKMALITA, Tursina, et al. *Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 2 Pekalongan*. 2023. PhD Thesis. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- [31] Juniati, Lasma, Destrinelli Destrinelli, and Suci Hayati. *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Tema 7 Subtema I Kelas I Sekolah Dasar*. Diss. Universitas Jambi, 2022.
- [32] Juniati, L., Destrinelli, D., & Hayati, S. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Tema 7 Subtema I Kelas I Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- [33] JUNIATI, Lasma; DESTRIANELLI, Destrinelli; HAYATI, Suci. *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Tema 7 Subtema I Kelas I Sekolah Dasar*. 2022. PhD Thesis. Universitas Jambi.
- [34] Akmalita, Tursina. *Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh*. Diss. UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.
- [35] Akmalita, T. (2023). *Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- [36] Iskandar, Sofyan, et al. "Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan* 20.3 (2023): 534-544.
- [37] Saputra, I. Made Mahendra, and Ida Bagus Surya Manuaba. "Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5.1 (2021): 10-16.
- [38] Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). *Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10-16.
- [39] SAPUTRA, I. Made Mahendra; MANUABA, Ida Bagus Surya. *Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2021, 5.1: 10-16.
- [40] Alannasir, Wahyullah. "Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri manuruki." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 2.2 (2016): 81.
- [41] Susanto, A., & Wijaya, R. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 8(2), 187-198.
- [42] Sari, D. P., & Riyadi, R. (2019). "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah ." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPS*, 4(2), 101-110.
- [43] Mulyani, R., & Utami, S. (2018). "Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* , 6(1), 45-56.
- [44] Haryanto, A., & Rahmat, R. (2021). "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Animaker dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Sekolah* , 9(1), 78-89.
- [45] Cahyani, I., & Kurniawan, D. (2020). "Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker dalam Pembelajaran IPS di Sekolah ." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 8(2), 120-131.
- [46] Agustin, Parlin. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD N 2 Pekalongan Besar*. Diss. UIN AR-RANIRY, 2021.
- [47] Agustin, P. (2021). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD N 2 Pekalongan* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- [48] AGUSTIN, Parlin, et al. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas SD N 2 Pekalongan Besar*. 2021. PhD Thesis. UIN AR-RANIRY.